



ORGANISATION DES TEAMS ESPORT DU CONGO (O.T.E.C)

+242 06 618 79 04 / +242 06 611 9991 / +33 7 66 80 82 63
56 rue kimbenza -Diata ✉ oteamsesport@gmail.com
Enregistré sous le N° 03624/MIDDL/DBZV/SC/DDAT/SR

POLITIQUE DE PROTECTION ESPORT – OTEC

1. Protection des Personnes et Inclusion

L'OTEC applique une tolérance zéro face aux comportements nuisibles afin de protéger l'intégrité physique et morale de ses membres.

- **Lutte contre la toxicité** : Tout acte de harcèlement, discrimination, insulte ou menace, qu'il soit physique ou verbal, entraînera une exclusion immédiate des sessions à l'IFC.
- **Bien-être des joueurs** : Des pauses régulières sont recommandées pour prévenir la fatigue oculaire et les troubles musculosquelettiques liés à la pratique prolongée.
- **Équité** : L'accès aux compétitions est garanti à tous, sans distinction de genre, d'origine ou de niveau social.

2. Protection des Mineurs

Compte tenu de la présence de jeunes talents dans les communautés de jeux comme **PUBG Mobile** ou **EA Sports FC**, des mesures spécifiques sont en place.

- **Autorisation Parentale** : Tout joueur de moins de 18 ans doit fournir une autorisation signée de ses tuteurs légaux pour participer aux tournois officiels.
- **Encadrement** : Un référent OTEC est désigné pour veiller à ce que le contenu des échanges dans les groupes de coordination reste approprié pour les mineurs.

3. Intégrité de la Compétition

La protection du sport passe par la garantie de résultats justes et transparents.

- **Anti-Triche** : L'utilisation de logiciels tiers, de scripts ou de matériel modifié est strictement interdite sur toutes les plateformes.
- **Anti-Corruption** : Aucun joueur ou membre du staff ne doit être impliqué dans des paris liés aux matchs de l'OTEC ou dans des tentatives de manipulation de résultats.
- **Arbitrage** : Chaque match (Tekken, Street Fighter, etc.) doit être supervisé par un arbitre certifié par l'OTEC pour assurer le respect des règles en vigueur.

4. Protection du Matériel et des Espaces

Le matériel est un actif essentiel qui doit être préservé, notamment les équipements fournis par les partenaires.

- **Responsabilité** : Tout joueur utilisant des manettes, casques ou accessoires mis à disposition par un partenaire en est responsable durant sa session.
- **Cadre de jeu** : Le respect des infrastructures de l'IFC est obligatoire pour pérenniser le partenariat institutionnel de l'organisation.

5. Protection des Données (RGPD Local)

Les informations collectées via les formulaires d'adhésion sont strictement protégées.

- **Confidentialité** : Les noms, numéros WhatsApp et emails ne sont utilisés que pour la gestion interne des licences et la communication officielle de l'OTEC.
- **Droit d'accès** : Chaque membre peut demander la modification ou la suppression de ses données personnelles à tout moment.

Mise en application et Sanctions

Le non-respect de cette politique pourra donner lieu aux sanctions suivantes, selon la gravité des faits :

1. **Avertissement formel.**
2. **Suspension temporaire** des compétitions et de l'accès à l'espace gaming de l'IFC.
3. **Exclusion définitive** de l'OTEC avec notification aux instances partenaires et nationales.

Note : Cette politique est évolutive et sera révisée annuellement pour s'adapter aux standards internationaux de l'Esport.

Volet Additionnel 1 : Gestion des Conflits et Médiation

Afin de préserver la sérénité des activités au sein de l'Institut Français du Congo, l'OTEC a mis en place un protocole strict de résolution des litiges.

- **Signalement Immédiat** : Tout désaccord entre joueurs (lié au score, à l'arbitrage ou au comportement) doit être porté à la connaissance de l'arbitre de session ou d'un membre du bureau de l'OTEC présent sur place.
 - **Médiation Prioritaire** : L'organisation privilégie toujours le dialogue pour résoudre les différends sans perturber le public ou les partenaires présents.
 - **Autorité de Décision** : En cas d'échec de la médiation, le Président de l'OTEC, M. Nzitoussou Nsonga Juvet Lauriac, ou le responsable désigné a le pouvoir de trancher de manière définitive pour garantir l'ordre de la session.
 - **Échelle des Sanctions** : Les sanctions sont appliquées de manière proportionnée, allant du simple rappel à l'ordre à la disqualification immédiate du tournoi en cours.
-

Volet Additionnel 2 : Droit à l'Image et Propriété Intellectuelle

La visibilité de l'esport congolais repose sur la production de contenus de haute qualité impliquant nos athlètes et nos partenaires technologiques.

- **Autorisation de Capture** : En s'inscrivant et en participant aux sessions de l'OTEC à l'IFC ou ailleurs, les joueurs consentent à être photographiés ou filmés durant leurs performances.
- **Production Partenaire** : Tout partenaire, est autorisé à réaliser des Reels, aftermovies et interviews avec les compétiteurs pour valoriser l'excellence locale.
- **Promotion sur les Réseaux** : Ces supports visuels (images de tournois sur Tekken, Street Fighter, EA Sports FC, etc) sont destinés à alimenter les canaux officiels de l'OTEC et de ses partenaires sur Facebook, WhatsApp et Instagram.
- **Marketing d'Influence** : Les joueurs licenciés peuvent être sollicités pour des sessions de tests en direct (Live Reviews) ou des photos promotionnelles mettant en scène le matériel des partenaires, renforçant ainsi leur propre image de marque.
- **Retrait de Consentement** : Tout joueur ne souhaitant pas apparaître dans une campagne spécifique doit le notifier par écrit au secrétariat de l'OTEC avant le début de l'événement.