TCG LEAGUE – Code de conduite et de comportement des joueurs

Version 1.1 – Novembre 2026

Éditeur : TCG LEAGUE – Christophe KICIN – Site officiel : https://tcgleague.gg

Les 8 règles essentielles

1. Respectez chacun : aucune insulte, menace, harcèlement ni discrimination.
2. Jouez loyalement et acceptez la victoire comme la défaite.
3. Ne trichez pas : pas de faux résultats, de faux comptes ni de matchs truqués.
4. Utilisez uniquement des cartes authentiques et conformes aux règles du jeu.
5. Les TIX ne se vendent, ne s'achètent et ne s'échangent pas.
6. Respectez les arbitres, les organisateurs et le staff, et suivez leurs consignes de sécurité.
7. Protégez la vie privée des autres et soyez particulièrement vigilant avec les mineurs.
8. En cas de problème, signalez-le à un arbitre ou à un responsable de l'organisation.

Préambule

TCG LEAGUE a pour ambition de réunir les communautés de différents jeux de cartes à collectionner (Trading Card Games, ou TCG) autour d'une expérience de jeu conviviale, accessible, compétitive et respectueuse.

Que vous soyez joueur débutant, occasionnel ou expérimenté, nous souhaitons vous offrir un environnement dans lequel chacun peut jouer, progresser, rencontrer d'autres passionnés et profiter pleinement de son expérience.

La participation à TCG LEAGUE repose sur des valeurs essentielles : respect, fair-play, honnêteté, inclusion et esprit communautaire.

Le présent Code de conduite définit les comportements attendus de l'ensemble des participants et les règles applicables au sein de notre communauté.

Périmètre. Il s'applique :

- aux événements, tournois et activités organisés par TCG LEAGUE ;
- aux interactions entre joueurs, arbitres, organisateurs, bénévoles, casteurs et membres du personnel ;
- à l'utilisation de l'application et des services numériques de TCG LEAGUE ;

- aux espaces communautaires officiels, notamment Discord et les réseaux sociaux de TCG LEAGUE ;
- aux échanges, y compris privés ou hors plateforme (messagerie, réseaux sociaux, applications tierces), lorsqu'ils concernent un autre participant et trouvent leur origine dans un événement, un match ou un service de TCG LEAGUE.

Toute personne participant à un événement ou utilisant les services de TCG LEAGUE est tenue de respecter le présent Code de conduite, ainsi que les règlements spécifiques applicables à chaque événement.

TCG LEAGUE peut prendre toute mesure disciplinaire appropriée en cas de comportement contraire au présent Code (voir l'article 18). Les sanctions sont proportionnelles à la nature et à la gravité des faits, en tenant compte de leurs conséquences, de leur caractère intentionnel et de leur éventuelle répétition. Elles vont d'un simple avertissement à l'exclusion temporaire ou définitive. En cas de comportement particulièrement grave ou présentant un risque pour la sécurité des participants, une exclusion immédiate peut être prononcée sans avertissement préalable.

Article 1 – Respect et comportement général

Chaque participant adopte un comportement respectueux, courtois et responsable envers les autres membres de la communauté.

TCG LEAGUE encourage les échanges constructifs, la convivialité et l'entraide entre joueurs, quels que soient leur expérience, leur niveau de jeu ou leurs préférences en matière de TCG.

Sont notamment interdits :

- les insultes, menaces, intimidations et comportements agressifs ;
- le harcèlement moral, physique, verbal ou numérique ;
- le harcèlement sexuel, les avances non désirées, les propos, images, gestes ou « blagues » à caractère sexuel ou sexiste, ainsi que toute insistance après un refus ;
- les humiliations, moqueries répétées ou provocations visant une personne ;
- les comportements destinés à mettre volontairement un autre participant mal à l'aise ;
- les propos haineux, dégradants, diffamatoires ou discriminatoires ;

- les comportements perturbant volontairement le bon déroulement d'un événement ;
- l'usurpation d'identité ou le fait de se présenter faussement comme membre de l'organisation.

Aucune discrimination n'est tolérée, notamment fondée sur l'origine, la nationalité, la couleur de peau, la religion, le sexe, l'orientation sexuelle, l'identité de genre, l'âge, le handicap, l'état de santé, l'apparence physique, la situation de famille, les opinions politiques, ou tout autre critère prohibé par la loi.

Les désaccords entre joueurs sont exprimés calmement et dans le respect mutuel. La compétition ne justifie jamais un comportement irrespectueux.

Article 2 – Fair-play et esprit sportif

TCG LEAGUE valorise une compétition saine, dans laquelle chaque joueur participe dans des conditions équitables.

Chaque participant s'engage à :

- respecter son adversaire avant, pendant et après chaque partie ;
- jouer honnêtement et respecter les règles du TCG concerné ;
- accepter la victoire comme la défaite avec sportivité ;
- ne pas perturber intentionnellement la concentration d'un adversaire ;
- respecter le temps de réflexion raisonnablement nécessaire à chaque joueur ;
- ne pas exploiter volontairement une erreur technique ou une faille du système ;
- signaler aux arbitres toute situation susceptible de compromettre l'équité d'une rencontre.

Les provocations, comportements antisportifs et tentatives d'intimidation sont interdits. Les joueurs sont encouragés à accompagner les nouveaux participants dans la découverte des jeux et de leurs règles.

Article 3 – Respect des règles des différents TCG

TCG LEAGUE accueille plusieurs jeux de cartes à collectionner (TCG), chacun disposant de ses propres règles et mécaniques.

Les participants respectent les règles applicables au jeu auquel ils prennent part, ainsi que les adaptations prévues par TCG LEAGUE pour ses événements. Les règlements officiels des éditeurs servent de référence lorsqu'ils sont expressément applicables à l'activité concernée.

En cas de contradiction entre une règle de jeu et une règle propre à l'organisation d'un événement, les arbitres ou responsables de l'événement précisent la règle applicable, dans le respect des éventuelles exigences des éditeurs.

Les participants respectent les décisions des arbitres et peuvent demander une clarification ou un réexamen selon les procédures prévues pour l'événement.

Article 4 – Cartes, matériel de jeu et déroulement des parties

Chaque joueur est responsable de son matériel et du bon déroulement de ses parties.

Sont interdits :

- l'utilisation de cartes contrefaites, ou de reproductions (« proxies ») non autorisées par le règlement du TCG ou de l'événement ;
- l'utilisation de cartes marquées, biseautées ou dont l'état permet de les identifier ;
- un mélange volontairement insuffisant ou destiné à fausser le tirage, ainsi que la manipulation du deck ou des zones de jeu ;
- le recours à une aide extérieure pendant une partie (conseils, coaching, communication avec un tiers, notes non autorisées), sauf si le règlement de l'événement le permet ;
- le « slow play », c'est-à-dire le fait de ralentir volontairement le rythme de la partie ;
- l'abandon d'une partie ou d'un tournoi sans prévenir un arbitre, et l'absence injustifiée à un match (no-show) ;
- le fait de dissimuler volontairement des informations que le règlement impose de communiquer à l'adversaire.

Les arbitres peuvent contrôler les decks et le matériel à tout moment, dans le respect de la dignité des joueurs.

Article 5 – Triche, manipulation des résultats et fraude

Toute tentative de triche, de fraude ou de manipulation des résultats est strictement interdite. Cela comprend notamment :

- la falsification d'un résultat de match ;
- la déclaration d'un match fictif ou non joué ;
- la création de faux comptes ou l'utilisation de plusieurs comptes pour participer à des rencontres ou obtenir un avantage injustifié ;

- l’organisation de matchs truqués dans le but de modifier les classements ;
- l’exploitation volontaire de failles techniques de l’application ;
- la manipulation artificielle du classement ELO, du score ou des récompenses ;
- la corruption, ou toute tentative de corruption, d’un adversaire, d’un arbitre ou d’un membre de l’organisation ;
- toute forme de collusion destinée à fausser l’équité d’une compétition.

Les joueurs enregistrent leurs résultats de manière sincère et conformément aux procédures prévues dans l’application. Toute erreur de saisie est signalée rapidement à un arbitre ou à un membre habilité du staff. Les matchs doivent être réellement joués, dans le respect des règles applicables.

Les comportements visant à obtenir frauduleusement des points, des TIX ou des récompenses peuvent entraîner des sanctions.

Article 6 – Classements, ELO, points et TIX

TCG LEAGUE propose des mécanismes de progression et de récompense destinés à valoriser la participation et les performances des joueurs, notamment :

- un classement propre à chaque TCG ;
- un classement multi-TCG ;
- un système d’évaluation du niveau de jeu (ELO) ;
- des points de progression ;
- des TIX, obtenus uniquement à l’issue de chaque partie de cartes jouée et permettant, selon les modalités prévues, d’obtenir des récompenses physiques. Les TIX ne peuvent en aucun cas être achetés.

Chaque participant utilise ces systèmes loyalement. Sont interdits, en complément de l’article 5 :

- la création artificielle de matchs dans le but d’accumuler des points ou des TIX ;
- l’organisation de défaites ou de victoires volontaires pour manipuler les classements ;
- l’exploitation d’anomalies techniques pour obtenir des récompenses indues ;
- le transfert ou l’échange frauduleux d’avantages entre comptes.

Interdiction de commercialiser les TIX. Il est strictement interdit de vendre, acheter, transférer ou échanger des TIX contre toute forme de contrepartie, qu’elle soit financière, matérielle ou sous forme de services ou d’avantages. Les TIX sont

exclusivement destinés à être utilisés dans le cadre des fonctionnalités et des systèmes de récompenses officiellement proposés par TCG LEAGUE. Toute tentative de commercialisation ou d'échange non autorisé peut entraîner des sanctions.

TCG LEAGUE peut procéder à des vérifications lorsqu'une anomalie ou un comportement suspect est détecté. En cas de fraude établie, les résultats concernés peuvent être annulés, les classements rectifiés et les avantages indûment obtenus retirés, selon les conditions applicables.

Article 7 – Respect des arbitres, organisateurs et membres du staff

Les arbitres, organisateurs, bénévoles et membres du personnel contribuent au bon déroulement des événements. Chaque participant respecte leurs fonctions et leurs interventions.

Il est interdit de :

- insulter, menacer ou intimider un arbitre ou un membre du staff ;
- entraver volontairement une intervention ;
- refuser de manière agressive une instruction légitime liée à la sécurité ou au bon déroulement de l'événement ;
- usurper la fonction d'arbitre ou d'organisateur ;
- fournir volontairement de fausses informations.

En cas de désaccord, les joueurs peuvent demander une explication ou solliciter un responsable de l'événement, dans le calme. Les décisions prises pour assurer la sécurité des participants sont respectées immédiatement.

Article 8 – Conflits d'intérêts

Un arbitre, organisateur ou membre du staff qui participe lui-même à un tournoi, ou qui a un lien personnel, familial, professionnel ou financier avec un participant, le déclare à l'organisation avant l'événement ou dès qu'il en a connaissance.

Il ne peut ni arbitrer, ni statuer sur un litige, ni valider un résultat ou une sanction impliquant ce participant. Le cas est confié à un autre arbitre ou responsable.

Les membres du staff qui jouent s'interdisent d'utiliser leurs droits d'accès, leurs informations privilégiées ou leur autorité pour en tirer un avantage.

Article 9 – Utilisation de l'application TCG LEAGUE

L'application permet notamment de rechercher des adversaires, participer à des matchs, consulter ses résultats, suivre ses classements, interagir avec l'organisation et

bénéficier de gains. Chaque utilisateur en fait un usage loyal, responsable et conforme à sa finalité.

Sont interdits :

- l'accès non autorisé au compte d'un autre utilisateur ;
- le partage de ses identifiants dans le but de contourner les règles ;
- toute tentative de piratage, d'intrusion ou de perturbation du service ;
- l'utilisation de scripts, robots ou programmes non autorisés destinés à manipuler ou exploiter les fonctionnalités ;
- l'exploitation volontaire de bugs ou de vulnérabilités (voir aussi l'article 5) ;
- l'usurpation de droits d'arbitre, d'organisateur ou d'administrateur ;
- la diffusion de logiciels malveillants ou de liens frauduleux.

Toute anomalie susceptible d'affecter l'équité des rencontres ou la sécurité de l'application est signalée à TCG LEAGUE. Les utilisateurs respectent les conditions générales d'utilisation de la plateforme.

Article 10 – Pseudonymes et identité des joueurs

Chaque joueur utilise un pseudonyme conforme aux valeurs de TCG LEAGUE. Les pseudonymes ne doivent pas comporter :

- de propos insultants, haineux ou discriminatoires ;
- de références explicitement obscènes ou dégradantes ;
- de menaces ou d'incitations à la violence ;
- d'éléments destinés à harceler ou humilier une personne ;
- d'informations personnelles appartenant à un tiers sans son autorisation ;
- de références susceptibles de faire croire à tort que le joueur représente officiellement TCG LEAGUE, un éditeur ou un partenaire.

TCG LEAGUE peut demander la modification d'un pseudonyme non conforme et, si nécessaire, en limiter l'utilisation.

Article 11 – Protection des informations personnelles et respect de la vie privée

Chaque participant respecte la vie privée des autres membres de la communauté. Il est interdit de :

- divulguer les informations personnelles d'un autre joueur sans son autorisation ou sans justification légitime (par exemple, un signalement aux autorités ou à l'organisation) ;
- publier des coordonnées privées, adresses, numéros de téléphone ou identifiants confidentiels ;
- partager ou menacer de partager des informations dans le but de nuire ;
- accéder frauduleusement aux comptes ou données d'autrui ;
- utiliser les informations obtenues dans le cadre d'un événement à des fins de harcèlement.

TCG LEAGUE traite les données personnelles des participants conformément à la réglementation applicable. Les modalités de ce traitement sont précisées dans une politique de confidentialité mise à la disposition des participants.

Article 12 – Protection des mineurs

TCG LEAGUE accueille des participants de tous âges, dont des mineurs. Leur protection est une priorité.

- **Inscription et participation.** Un mineur ne peut participer qu'avec l'autorisation de son représentant légal. Les places étant achetées en ligne, l'achat pour un mineur est effectué exclusivement par son représentant légal majeur, qui déclare l'âge du mineur, atteste exercer l'autorité parentale, accepte le présent Code en son nom, fournit un numéro de téléphone joignable pendant l'événement et reste responsable du comportement du mineur dans les conditions prévues par la loi. Un mineur de moins de 15 ans doit être accompagné sur place, pendant toute la durée de l'événement, par son représentant légal ou par un adulte que celui-ci a désigné par écrit. Les mineurs de 15 à 17 ans peuvent venir seuls avec l'autorisation donnée lors de l'achat. TCG LEAGUE peut demander une pièce d'identité à l'entrée et refuser l'accès si l'âge ou l'autorisation ne peut pas être vérifié.
- **Comportement des adultes.** Il est interdit à tout participant majeur d'avoir à l'égard d'un mineur un comportement à connotation sexuelle, de lui demander des informations personnelles, des photographies ou des rencontres en dehors des événements, ou d'initier avec lui des échanges privés sans rapport avec le jeu.
- **Cadeaux, argent et contreparties.** Il est interdit de proposer à un mineur de l'argent, des cartes, des TIX ou tout avantage en échange d'un service, d'un secret ou d'une relation privée.

- **Contenus.** Les contenus inappropriés pour des mineurs sont interdits dans tous les espaces de TCG LEAGUE.
- **Signalement.** Tout comportement inquiétant à l'égard d'un mineur est signalé immédiatement à l'organisation. TCG LEAGUE peut prendre des mesures immédiates, y compris une exclusion sans avertissement, et saisir les autorités compétentes.
- **Image.** Les photographies et vidéos de mineurs respectent l'article 13.

Article 13 – Streaming, captation et diffusion

TCG LEAGUE peut filmer, photographier ou diffuser en direct ses événements, y compris avec des casteurs. Les participants en sont informés par un affichage sur place et dans le règlement de l'événement.

Les participants s'engagent à :

- ne pas filmer, photographier ou enregistrer d'autres personnes dans un but de harcèlement, de moquerie ou de nuisance, et ne diffuser aucune image d'un participant contre son opposition légitime ;
- respecter le droit à l'image : les photographies et vidéos de mineurs ne sont diffusées qu'avec l'accord de leur représentant légal ;
- ne pas pratiquer le « stream sniping » (utiliser un direct ou un enregistrement d'une partie pour obtenir des informations sur la main ou la stratégie d'un adversaire) ;
- ne pas diffuser une partie en cours de façon à révéler des informations cachées à l'adversaire ;
- respecter les consignes de l'organisation sur les zones, horaires et conditions de captation.

Un participant qui ne souhaite pas apparaître dans les contenus diffusés par TCG LEAGUE peut en faire la demande auprès de l'organisation, qui s'efforce d'y répondre dans la mesure du possible.

Article 14 – Comportement dans les espaces communautaires

Les espaces communautaires officiels de TCG LEAGUE, notamment Discord et les réseaux sociaux, restent accueillants et respectueux. Sont interdits :

- le harcèlement, les insultes et les attaques personnelles ;
- les messages haineux ou discriminatoires ;
- le spam et les publications répétitives perturbatrices ;

- la diffusion de contenus pornographiques ou particulièrement violents ;
- les tentatives d'escroquerie et les liens malveillants ;
- la divulgation non autorisée d'informations privées ;
- les fausses accusations formulées dans le but de nuire à un participant ;
- la publication de contenus publicitaires, promotionnels ou commerciaux sans autorisation préalable de TCG LEAGUE ;
- les provocations répétées visant délibérément à créer des conflits.

Les discussions sur des sujets sensibles, notamment politiques ou religieux, ne doivent pas être utilisées pour harceler, discriminer ou provoquer des conflits. Les modérateurs peuvent intervenir pour faire respecter ces règles.

Article 15 – Sécurité et comportement pendant les événements

La sécurité des participants, des organisateurs et du public est une priorité. Il est notamment interdit de :

- adopter un comportement violent ou menaçant ;
- dégrader volontairement les locaux, équipements ou biens d'autrui ;
- voler, dissimuler ou détériorer les cartes et effets personnels d'un participant ;
- introduire des objets dangereux en violation des règles de sécurité du lieu ;
- se livrer à des activités illégales ;
- perturber volontairement les accès, les déplacements ou les interventions de sécurité ;
- adopter un comportement mettant en danger les autres participants.

Les joueurs respectent les consignes de sécurité du lieu d'accueil et les instructions des personnes habilitées. Tout incident grave est signalé immédiatement à l'organisation.

Article 16 – Respect du matériel et des biens

Chaque participant respecte le matériel mis à disposition par TCG LEAGUE, ses partenaires ou les autres joueurs : tables, équipements informatiques, smartphones de prêt, chargeurs, batteries externes et accessoires.

Le matériel prêté est utilisé conformément aux consignes communiquées et restitué à la fin de la période prévue. Toute perte, détérioration ou anomalie est signalée rapidement à l'organisation. Les conséquences éventuelles d'une dégradation sont appréciées selon les circonstances et les règles de responsabilité applicables.

Article 17 – Signalement des incidents

Tout participant victime ou témoin d'un comportement contraire au présent Code est encouragé à le signaler :

- à un arbitre présent sur l'événement ;
- à un responsable de l'organisation ;
- à un modérateur habilité sur les espaces communautaires ;
- par les canaux officiels de contact de TCG LEAGUE, communiqués sur https://tcgleague.gg et dans l'application.

Les signalements sont effectués de bonne foi et comportent, dans la mesure du possible, des informations permettant de comprendre les faits (date, lieu, personnes concernées, captures d'écran). TCG LEAGUE s'efforce de traiter chaque signalement dans les meilleurs délais.

TCG LEAGUE traite les signalements avec sérieux, impartialité et discrétion, dans les limites nécessaires à leur examen. Les signalements volontairement mensongers destinés à nuire à un autre participant peuvent eux-mêmes constituer un manquement. Aucune mesure de représailles envers une personne ayant effectué un signalement de bonne foi n'est tolérée.

Article 18 – Mesures disciplinaires, sanctions et réexamen

Le non-respect du présent Code peut entraîner des mesures adaptées à la nature et à la gravité des faits, notamment :

1. un rappel des règles ou un avertissement verbal ;
2. un avertissement formel ;
3. une suspension de recherche de match dans un temps défini ;
4. l'annulation d'un résultat ou la correction d'un classement affecté par une irrégularité ;
5. l'exclusion d'un match ou d'un événement ;
6. le retrait de points, de TIX ou de récompenses obtenus frauduleusement ;
7. une suspension temporaire de participation aux événements TCG LEAGUE ;
8. une restriction temporaire ou définitive d'accès à certains services communautaires ;
9. l'exclusion définitive des événements TCG LEAGUE, lorsque la gravité des faits le justifie.

La gravité des faits, leur répétition, leurs conséquences et les éléments disponibles sont pris en compte dans le choix des mesures. Les sanctions ne sont pas nécessairement appliquées dans l'ordre indiqué. Les situations présentant un danger immédiat peuvent justifier une intervention ou une exclusion sans avertissement préalable.

Qui décide. Pendant un événement, les arbitres et le responsable de l'événement peuvent prononcer les mesures 1, 2, 3, 4 et 5. Les mesures 6, 7, 8 et 9 sont décidées par l'un des trois responsables des sanctions de TCG LEAGUE : Christophe KICIN, Pedro Canali ou Pierre-André Joly.

Droit de réponse. Lorsqu'une sanction importante (mesures 4 à 9) est envisagée, le participant concerné peut, dans la mesure du possible, présenter ses observations avant la décision.

Réexamen. Le participant sanctionné peut demander un réexamen par écrit, par les canaux officiels de contact de TCG LEAGUE, dans un délai raisonnable suivant la notification de la décision. La demande est examinée par un responsable des sanctions n'ayant pas pris la décision initiale, et le participant est informé de la suite donnée. La sanction reste applicable pendant l'examen, sauf décision contraire de TCG LEAGUE.

En présence de faits susceptibles de constituer une infraction, TCG LEAGUE peut saisir les autorités compétentes.

Article 19 – Acceptation, application et évolution du Code de conduite

Acceptation. Le présent Code est accepté par le participant lors de la création de son compte dans l'application (case à cocher dédiée) et, le cas échéant, à l'inscription ou à l'entrée d'un événement. Pour un mineur, cette acceptation est donnée avec l'autorisation de son représentant légal.

Application. Le Code s'applique à l'ensemble des activités et services relevant de TCG LEAGUE, dans les conditions précisées en préambule. Il complète les règlements des événements, les règles de participation et les conditions générales d'utilisation.

Évolution. TCG LEAGUE peut faire évoluer ce document pour tenir compte des nouvelles fonctionnalités de la plateforme, de l'organisation de ses événements ou des besoins de la communauté. Toute nouvelle version est portée à la connaissance des participants par une notification dans l'application avant son entrée en vigueur. La version en vigueur est consultable sur https://tcgleague.gg. La poursuite de l'utilisation des services après l'entrée en vigueur d'une nouvelle version vaut acceptation de celle-ci.

Article 20 – Engagement des participants

En participant à un événement TCG LEAGUE ou en utilisant les services concernés, chaque joueur s’engage à prendre connaissance du présent Code de conduite et à respecter les règles qui lui sont applicables.

Chaque participant contribue à faire de TCG LEAGUE une communauté accueillante, compétitive et respectueuse.

Document : Code de conduite et de comportement des joueurs – Édition TCG LEAGUE – Version 1.1 – Novembre 2026 – Site officiel : https://tcgleague.gg