



N° 2106

ASSEMBLÉE NATIONALE

CONSTITUTION DU 4 OCTOBRE 1958

DIX-SEPTIÈME LÉGISLATURE

Enregistré à la Présidence de l'Assemblée nationale le 18 novembre 2025.

PROPOSITION DE LOI

pour un sport responsable et attractif,

(Renvoyée à la commission des lois constitutionnelles, de la législation et de l'administration générale de la République, à défaut de constitution d'une commission spéciale dans les délais prévus par les articles 30 et 31 du Règlement.)

présentée par

M. Denis MASSÉGLIA, M. Antoine ARMAND, M. Thibault BAZIN, M. Philippe BOLO, M. Éric BOTHOREL, M. Mickaël BOULOUX, M. Bertrand BOUYX, M. Anthony BROSSE, Mme Danielle BRULEBOIS, M. Joël BRUNEAU, M. Stéphane BUCHOU, Mme Françoise BUFFET, Mme Céline CALVEZ, M. Vincent CAURE, M. Pierre CAZENEUVE, M. Yannick CHENEVARD, Mme Nathalie COGGIA, M. François CORMIER-BOULIGEON, Mme Josiane CORNELOUP, M. Pierrick COURBON, M. Romain DAUBIÉ, Mme Fanny DOMBRE COSTE, Mme Nicole DUBRÉ-CHIRAT, Mme Virginie DUBY-MULLER, Mme Stella DUPONT, M. Romain ESKENAZI, M. Jean-Marie FIÉVET, M. Jean-Luc FUGIT, Mme Anne GENETET, M. François GERNIGON, M. Guillaume GOUFFIER VALENTE, Mme Olivia GRÉGOIRE, M. Emmanuel GRÉGOIRE, M. Stéphane HABLOT, M. Sacha HOULIÉ, M. Sébastien HUYGHE, M. Jean-Michel JACQUES, Mme Fatiha KELOUA HACHI, Mme Sandrine LALANNE, M. Thomas LAM,

M. Michel LAUZZANA, Mme Constance LE GRIP, Mme Nicole LE PEIH, M. Vincent LEDOUX, M. Corentin LE FUR, M. Sylvain MAILLARD, Mme Élisabeth DE MAISTRE, M. Bastien MARCHIVE, M. Christophe MARION, Mme Sandra MARSAUD, M. Laurent MAZAURY, Mme Graziella MELCHIOR, M. Ludovic MENDES, M. Nicolas METZDORF, M. Paul MIDY, Mme Laure MILLER, Mme Louise MOREL, M. Karl OLIVE, Mme Maud PETIT, Mme Béatrice PIRON, Mme Natalia POUZYREFF, Mme Véronique RIOTTON, M. Charles RODWELL, M. Jean-François ROUSSET, Mme Lactitia SAINT-PAUL, M. Mikaele SEO, M. Bertrand SORRE, Mme Violette SPILLEBOUT, Mme Liliana TANGUY, M. David TAUPIAC, Mme Annie VIDAL, Mme Corinne VIGNON, M. Lionel VUIBERT, M. Christopher WEISSBERG, M. Éric WOERTH, Mme Caroline YADAN,

députés et députées.

EXPOSÉ DES MOTIFS

MESDAMES, MESSIEURS,

Le secteur de l'esport s'est développé en France de manière fulgurante au cours de la dernière décennie, faisant de notre pays l'un des leaders européens dans l'organisation de compétitions et l'accompagnement des talents. Ce dynamisme se traduit par la structuration d'équipes professionnelles, l'essor d'événements majeurs attirant des millions de spectateurs et la reconnaissance croissante de l'esport comme une discipline à part entière.

L'esport désigne l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de confronter leur niveau à travers un support électronique, principalement le jeu vidéo, sur diverses plateformes (ordinateur, console, tablette). Ces confrontations peuvent se dérouler en ligne (online) ou en présentiel (offline), prenant la forme de compétitions locales, nationales ou internationales. Ces événements sont souvent organisés par des communautés de joueurs, des associations, des sociétés spécialisées dans l'événementiel ou par les éditeurs de jeux eux-mêmes.

Certaines compétitions attirent de nombreux spectateurs sur place et peuvent être diffusées en direct sur des plateformes de streaming. Les meilleurs joueurs sont généralement affiliés à des structures qu'ils représentent lors des compétitions, qu'elles soient associatives, privées, amateurs ou professionnelles.

L'esport se distingue par sa double dimension : une pratique compétitive de haut niveau, structurée autour de clubs professionnels, et une pratique amateur, profondément ancrée dans le tissu associatif et local.

D'un côté, la scène compétitive professionnelle s'appuie sur des équipes structurées, soutenues par des partenaires privés, qui participent à des ligues nationales et internationales, contribuant ainsi au rayonnement de la France dans les grandes compétitions mondiales. Autour d'elles gravite un écosystème économique dynamique, réunissant organisateurs d'événements, diffuseurs, marques, plateformes de streaming, commentateurs, techniciens...

De l'autre, l'esport amateur constitue un vivier essentiel de talents et un espace d'expérimentation et de cohésion sociale. Il se développe dans les associations, les établissements scolaires, les maisons de quartier ou

encore au sein des collectivités territoriales, où se multiplient les tournois et évènements locaux. Ce maillage favorise l'apprentissage, la socialisation et l'accompagnement d'une pratique saine du jeu vidéo.

Cette articulation entre le monde amateur et le monde professionnel fait la singularité et la richesse de l'esport français. Elle suppose toutefois un cadre clair, garantissant la sécurité juridique des acteurs, la protection des jeunes pratiquants et la reconnaissance de ceux qui contribuent à la structuration et à la professionnalisation de la discipline.

Le cadre juridique afférent à l'esport apparaît aujourd'hui incomplet et parfois inadapté aux réalités de ce secteur en constante évolution. La loi pour une République numérique de 2016 a certes constitué une première étape importante, en amorçant la structuration du secteur et en reconnaissant l'esport comme une pratique spécifique - mais certaines dispositions demeurent à ce jour sans véritable assise législative, et certains sujets dans un cadre flou.

La présente proposition de loi vise à moderniser et sécuriser l'environnement juridique de l'esport en France, en l'adaptant aux besoins des joueurs, des clubs, des organisateurs et des fans.

L'**article 1^{er}** inscrit dans la loi le passeport talent pour les joueurs et entraîneurs d'esport.

Le « passeport talent », créé par la loi n° 2016-274 du 7 mars 2016 relative au droit des étrangers en France, est une carte de séjour pluriannuelle d'une durée maximale de quatre ans régie par les articles L. 421-7 et suivants du code de l'entrée et du séjour des étrangers et du droit d'asile. L'instruction interministérielle du 15 mai 2023 demande aux services consulaires et préfectoraux de considérer que cet article ouvre droit au passeport talent “renommée internationale” au joueur ou entraîneur sportif étranger dont la renommée nationale ou internationale est établie ou qui est susceptible de participer de façon significative et durable au développement économique, au même titre que l'exercice d'une activité dans un domaine intellectuel ou sportif.

Ce dispositif facilite l'accueil des talents sportifs étrangers en France, dans un contexte international éminemment compétitif pour les clubs et l'organisation des grands évènements.

Cet article vise à la consécration législative de ce qui n'est à ce jour qu'une simple circulaire, offrant ainsi une meilleure lisibilité et une sécurité juridique accrue pour les acteurs concernés.

L'**article 2** renforce les exigences d'honorabilité et de sécurité pour les encadrants et exploitants d'établissements liés à l'esport.

L'article 56 de la loi n° 2022-296 du 2 mars 2022 visant à démocratiser le sport en France a inséré un article 102-1 au sein de la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique qui précise les conditions d'honorabilité devant être satisfaites pour exercer les fonctions d'enseignement, d'animation ou d'encadrement d'une activité de jeux vidéo ou entraîner ses pratiquants.

Toutefois, cette obligation demeure à ce jour inappliquée faute de décret précisant ses modalités de mise en œuvre. Cet article vise à apporter des précisions quant à ces exigences d'honorabilité dans la perspective de la publication effective dudit décret.

L'**article 3** autorise l'organisation de compétitions d'esport en ligne avec frais de participation.

L'article L. 321-9 du code de la sécurité intérieure encadre l'organisation des compétitions de jeux vidéo, en précisant notamment les règles relatives aux droits d'inscription et aux récompenses (« cashprizes »). A ce jour, l'accès payant aux compétitions de jeux vidéo intégralement en ligne et offrant des récompenses n'est pas autorisé : il est interdit de faire payer aux participants de ces événements des frais d'entrées.

Cet article vise à autoriser ces compétitions en ligne, tout en renvoyant à un décret la précision des modalités d'organisation afin de prévenir tous risques qui leur seraient associés (contrôle de la triche, vérification de l'âge des participants...).

L'**article 4** met en place un cadre sécurisé pour l'organisation des événements esportifs afin de prévenir et sanctionner tout agissement condamnable en leur sein.

Le développement des événements esportifs rassemblant parfois jusqu'à plusieurs dizaines de milliers de spectateurs s'accompagne de nouveaux enjeux de sécurité, d'ordre public et de responsabilité pour les organisateurs. Ces manifestations connaissent des dynamiques de public et de ferveur comparables à celles des grands événements sportifs. Afin de

prévenir les dérives et de protéger à la fois les joueurs, les spectateurs et les organisateurs, il est introduit dans le code de la sécurité intérieure un ensemble de dispositions inspirées du régime applicable aux manifestations sportives.

Cet article vise notamment à garantir un accès sécurisé aux compétitions de jeu vidéo, interdire et sanctionner les comportements violents ou discriminatoires, encadrer la consommation d'alcool et l'introduction d'objets dangereux, et permettre aux autorités judiciaires de prononcer des interdictions d'accès aux événements sportifs à l'encontre des auteurs de troubles, à l'image des interdictions de stade.

L'**article 5** instaure, par voie réglementaire, un nouveau cadre contractuel mieux adapté aux réalités des carrières des joueurs professionnels et à l'organisation des clubs.

L'article 102 de la loi pour une République numérique du 7 octobre 2016 avait introduit un contrat à durée déterminée spécifique aux joueurs professionnels d'esport, afin de tenir compte de la particularité de leur activité. Cependant, près de 10 ans après son instauration, ce contrat n'est quasiment pas voire pas du tout utilisé. En pratique, les clubs et les joueurs recourent le plus souvent à des statuts précaires ou inadaptés, tels que le statut d'autoentrepreneur, qui ne garantit ni la sécurité juridique des acteurs, ni la protection sociale des joueurs. Cette situation expose les structures à des risques croissants de requalification par les juridictions prud'homales et fragilise le développement professionnel du secteur.

Le présent article vise à abroger le contrat à durée déterminée spécifique de 2016 pour lui substituer un nouveau cadre contractuel plus souple et mieux adapté aux réalités de l'esport. Ce nouveau contrat, défini par décret en Conseil d'État, précisera les caractéristiques et clauses essentielles permettant d'assurer à la fois la sécurité juridique des clubs et la protection des joueurs, tout en tenant compte de la nature intermittente et compétitive de leur activité.

L'**article 6** encadre, par voie réglementaire, le métier d'agent de joueurs sportifs.

Le développement rapide de l'esport s'est accompagné de l'émergence d'un marché des transferts et de la représentation des joueurs professionnels comparable à celui du sport traditionnel. Pourtant, la profession d'agent de joueur sportif n'est aujourd'hui encadrée par aucun

dispositif juridique, laissant place à des pratiques hétérogènes et parfois abusives.

Cet article vise à encadrer l'activité d'agent de joueur professionnel d'esport en subordonnant son exercice à l'obtention d'une licence délivrée par un organisme agréé. Ce dispositif permettra de garantir la compétence et la probité des agents, de protéger les joueurs et les clubs, d'assurer la transparence des relations contractuelles, et de prévenir les conflits d'intérêts.

L'**article 7** crée un cadre d'accompagnement adapté pour les talents sportifs reconnus tout au long de leur carrière, à l'école comme dans leur voie professionnelle.

L'essor du jeu vidéo compétitif a fait émerger une nouvelle génération de talents, dont la carrière débute souvent très tôt et s'inscrit dans un environnement exigeant. Faute de cadre structuré, de nombreux jeunes s'engagent aujourd'hui dans des parcours sportifs sans accompagnement scolaire ou professionnel adapté, avec des risques de décrochage, de déscolarisation et de précarité à la fin de leur carrière. Un encadrement spécifique est donc nécessaire pour leur permettre de concilier formation, pratique compétitive et construction d'un projet de vie durable.

Cet article vise d'une part à consacrer l'existence de centres de formation dédiés afin que les talents de l'esport puissent bénéficier d'un accompagnement adapté, et d'autre part à instaurer une liste officielle de joueurs sportifs de haut niveau, leur ouvrant l'accès aux dispositifs de soutien prévus pour les sportifs de haut niveau (aménagements scolaires, accompagnement médical, double projet...).

En dotant l'esport d'un cadre juridique clair et complet, cette proposition de loi contribue à faire de la France un pays pionnier dans l'accompagnement des pratiques numériques.

PROPOSITION DE LOI

Article 1^{er}

À l'article L. 421-21 du code de l'entrée et du séjour des étrangers et du droit d'asile, après le mot : « sportif » sont insérés les mots : « ou relevant des compétitions de jeux vidéo telles que définies à l'article L. 321-8 du code de la sécurité intérieure ».

Article 2

- ① L'article 102-1 de la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique est complété par des IV à X ainsi rédigés :
- ② « IV. – Le fait pour toute personne d'exercer, à titre rémunéré ou bénévole, l'une des fonctions d'enseignement, d'animation ou d'encadrement d'une activité de jeux vidéo ou d'entraînement de ses pratiquants ou le fait de faire usage de ces titres ou de tout autre titre similaire en méconnaissance de l'article 102-1 est puni d'un an d'emprisonnement et de 15 000 euros d'amende.
- ③ « V. – Nul ne peut exploiter soit directement, soit par l'intermédiaire d'un tiers, un établissement dans lequel sont pratiquées des activités de jeux vidéo s'il a fait l'objet d'une condamnation prévue au I du présent article.
- ④ « VI. – Les établissements où sont pratiquées une ou des activités physiques ou sportives doivent présenter pour chaque type d'activité et d'établissement des garanties d'hygiène et de sécurité définies par voie réglementaire.
- ⑤ « VII. – L'autorité administrative peut, par arrêté motivé, prononcer l'interdiction d'exercer, à titre temporaire ou définitif, la fonction mentionnée au V du présent article à l'encontre de toute personne :
- ⑥ « 1° Dont le maintien en activité constitue un danger pour la santé et la sécurité physique ou morale des pratiquants ;
- ⑦ « 2° Employant ou permettant l'intervention, en méconnaissance de l'article 102-1, de personnes faisant l'objet d'une incapacité d'exercice prévue au même article 102-1 ou en méconnaissance du V du présent

article, de personnes faisant l'objet d'une mesure prise en application du même V ;

- ⑧ « 3° Méconnaissant l'obligation prévue au IX du présent article d'informer l'autorité administrative du comportement d'une personne mentionnée au I du présent article dont le maintien en activité constitue un danger pour la santé et la sécurité physique ou morale des pratiquants.
- ⑨ « Cet arrêté est pris après avis d'une commission comprenant des représentants de l'État et des différentes catégories de personnes intéressées. Toutefois, en cas d'urgence, l'autorité administrative peut, sans consultation de la commission, prononcer une interdiction temporaire d'exercice limitée à six mois. Dans le cas où l'intéressé fait l'objet de poursuites pénales, la mesure d'interdiction temporaire d'exercer auprès de mineurs s'applique jusqu'à l'intervention d'une décision définitive rendue par la juridiction compétente.
- ⑩ « VIII. – Est puni d'un an d'emprisonnement et de 15 000 euros d'amende le fait pour toute personne :
- ⑪ « 1° D'exploiter soit directement, soit par l'intermédiaire d'un tiers, un établissement dans lequel sont pratiquées une ou plusieurs activités de jeux vidéo en méconnaissance d'une mesure prise en application de l'article 102-3 ;
- ⑫ « 2° De maintenir en activité un établissement où sont pratiquées une ou plusieurs activités de jeux vidéo en méconnaissance d'une mesure prise en application de l'article 102-5. »
- ⑬ « IX. – L'exploitant d'un établissement est tenu d'informer sans délai l'autorité administrative lorsqu'il a connaissance du comportement d'une personne mentionnée au I de l'article 102-1 dont le maintien en activité constitue un danger pour la santé et la sécurité physique ou morale des pratiquants.
- ⑭ « X. – L'autorité administrative peut s'opposer à l'ouverture ou prononcer la fermeture temporaire ou définitive d'un établissement qui ne présenterait pas les garanties prévues au IV de l'article 102-1. L'autorité administrative peut également prononcer la fermeture temporaire ou définitive d'un établissement employant une personne qui enseigne, anime ou encadre une ou plusieurs activités de jeux vidéo mentionnées à l'article 102-1 sans posséder les qualifications requises. L'autorité administrative peut prononcer également la fermeture temporaire ou

définitive d'un établissement lorsque son maintien en activité présenterait des risques pour la santé et la sécurité physique ou morale des pratiquants. »

Article 3

- ① L'article L. 321-9 du code de la sécurité intérieure est ainsi modifié :
- ② 1° Au premier alinéa, après le mot : « physique » sont insérés les mots : « ou non » ;
- ③ 2° Il est ajouté un alinéa ainsi rédigé :
- ④ « Pour les compétitions de jeux vidéo qui ne sont pas organisées en la présence physique des participants, les modalités d'application du présent article sont définies par décret en Conseil d'État. »

Article 4

- ① I. – Le chapitre I^{er} *bis* du titre II du livre III du code de la sécurité intérieure est complété par des articles L. 321-12 à L. 321-26 ainsi rédigés :
- ② « *Art. L. 321-12.* – Toute personne pénétrant en qualité de spectateur dans un lieu où doit se dérouler une compétition de jeu vidéo dont l'accès est subordonné à l'acquittement d'un droit d'entrée doit présenter un titre d'accès, même s'il s'agit d'une invitation. Un décret en Conseil d'État fixe les seuils de spectateurs au-delà desquels les organisateurs de compétitions de jeu vidéo exposées, par leur nature ou par leurs circonstances particulières, à un risque de fraude prévoient des titres d'accès nominatifs, dématérialisés et infalsifiables ainsi que les conditions d'application du présent article.
- ③ « *Art. L. 321-13.* – Le fait d'introduire ou de tenter d'introduire par force ou par fraude dans une enceinte, lors du déroulement ou de la retransmission en public d'une compétition de jeu vidéo, des boissons alcooliques au sens de l'article L. 3321-1 du code de la santé publique est puni d'un an d'emprisonnement et de 7 500 euros d'amende.
- ④ « Les dispositions du premier alinéa ne sont pas applicables aux personnes autorisées à vendre ou à distribuer de telles boissons en application des troisième au sixième alinéa de l'article L. 3335-4 du même code.

- ⑤ « Pour le délit mentionné au premier alinéa du présent article, l'action publique peut être éteinte, dans les conditions prévues aux articles 495-17 à 495-25 du code de procédure pénale, par le versement d'une amende forfaitaire d'un montant de 500 euros. Le montant de l'amende forfaitaire minorée est de 400 euros et le montant de l'amende forfaitaire majorée est de 1 000 euros.
- ⑥ « *Art. L. 321-14.* – Le fait d'accéder en état d'ivresse à une enceinte lors du déroulement ou de la retransmission en public d'une compétition de jeu vidéo est puni de 7 500 euros d'amende. Le fait, pour l'auteur de cette infraction, de se rendre coupable de violences ayant entraîné une incapacité totale de travail d'une durée inférieure ou égale à huit jours est puni d'un an d'emprisonnement et de 15 000 euros d'amende.
- ⑦ « *Art. L. 321-15.* – Le fait d'avoir, en état d'ivresse, pénétré ou tenté de pénétrer par force ou par fraude dans une enceinte lors du déroulement ou de la retransmission en public d'une compétition de jeu vidéo est puni d'un an d'emprisonnement et de 15 000 euros d'amende.
- ⑧ « *Art. L. 321-16.* – Lorsqu'il est commis en récidive, dans les conditions prévues au second alinéa de l'article 132-11 du code pénal, ou en réunion, le fait de pénétrer ou de tenter de pénétrer par force ou par fraude sans être muni d'un titre d'accès prévu à l'article L. 321-13 du présent code dans une enceinte lors du déroulement ou de la retransmission en public d'une manifestation sportive est puni de six mois d'emprisonnement et de 7 500 euros d'amende.
- ⑨ « *Art. L. 321-17.* – Lors d'une compétition de jeu vidéo ou de la retransmission en public d'une telle manifestation dans une enceinte, le fait de provoquer, par quelque moyen que ce soit, des spectateurs à la haine ou à la violence à l'égard d'un joueur ou de toute autre personne ou groupe de personnes est puni d'un an d'emprisonnement et de 15 000 euros d'amende.
- ⑩ « *Art. L. 321-18.* – Le fait d'introduire, de porter ou d'exhiber dans une enceinte, lors du déroulement ou de la retransmission en public d'une compétition de jeu vidéo, des insignes, signes ou symboles incitant à la haine ou à la discrimination à l'encontre de personnes à raison de leur origine, de leur orientation sexuelle ou identité de genre, de leur sexe ou de leur appartenance, réelle ou supposée, à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée est puni d'un an d'emprisonnement et de 15 000 euros d'amende. La tentative du délit prévu au premier alinéa est punie des mêmes peines.

- ⑪ « *Art. L. 321-19.* – Le fait d'introduire, de détenir ou de faire usage des fusées ou artifices de toute nature ou d'introduire sans motif légitime tous objets susceptibles de constituer une arme au sens de l'article 132-75 du code pénal dans une enceinte lors du déroulement ou de la retransmission en public d'une compétition de jeu vidéo est puni de trois ans d'emprisonnement et de 15 000 euros d'amende.
- ⑫ « La tentative du délit prévu au premier alinéa du présent article est punie des mêmes peines.
- ⑬ « Le tribunal peut également prononcer la confiscation de l'objet qui a servi ou était destiné à commettre l'infraction.
- ⑭ « Pour le délit prévu au même premier alinéa, y compris en cas de récidive, l'action publique peut être éteinte, dans les conditions prévues aux articles 495-17 à 495-25 du code de procédure pénale, par le versement d'une amende forfaitaire d'un montant de 500 euros. Le montant de l'amende forfaitaire minorée est de 400 euros et le montant de l'amende forfaitaire majorée est de 1 000 euros.»
- ⑮ « *Art. L. 321-20.* – Le fait d'introduire ou de tenter d'introduire, sans motif légitime, tout objet susceptible de constituer une arme au sens de l'article 132-75 du code pénal dans une enceinte lors du déroulement ou de la retransmission en public d'une compétition de jeu vidéo est puni de trois ans d'emprisonnement et de 15 000 euros d'amende.
- ⑯ « Le tribunal peut également prononcer la confiscation de l'objet qui a servi ou était destiné à commettre l'infraction.
- ⑰ « *Art. L. 321-21.* – Le fait de jeter un projectile présentant un danger pour la sécurité des personnes dans une enceinte lors du déroulement ou de la retransmission en public d'une compétition de jeu vidéo est puni de trois ans d'emprisonnement et de 15 000 euros d'amende.
- ⑱ « Le fait d'utiliser ou de tenter d'utiliser les installations mobilières ou immobilières de l'enceinte comme projectile est puni des mêmes peines.
- ⑲ « *Art. L. 321-22.* – Le fait de troubler le déroulement d'une compétition ou de porter atteinte à la sécurité des personnes ou des biens, en pénétrant sur l'aire où se déroule la compétition de jeu vidéo, est puni d'un an d'emprisonnement et de 15 000 euros d'amende.
- ⑳ « Pour le délit mentionné au premier alinéa, l'action publique peut être éteinte, dans les conditions prévues aux articles 495-17 à 495-25 du code

de procédure pénale, par le versement d'une amende forfaitaire d'un montant de 500 euros. Le montant de l'amende forfaitaire minorée est de 400 euros et le montant de l'amende forfaitaire majorée est de 1 000 euros.

- ②① « *Art. L. 321-23.* – Lorsqu'il est commis en récidive, dans les conditions prévues au second alinéa de l'article 132-11 du code pénal, ou en réunion, le fait de pénétrer ou de se maintenir, sans motif légitime, sur l'aire où se déroule la compétition de jeu vidéo est puni de 7 500 euros d'amende.
- ②② « *Art. L. 321-24.* – Les personnes coupables de l'une des infractions définies à l'article L. 321-13, à la première phrase de l'article L. 321-14 et aux articles L. 321-16, L. 321-19, L. 321-23 du présent code encourent également la peine complémentaire d'interdiction de pénétrer ou de se rendre aux abords d'une enceinte où se déroule une compétition de jeu vidéo, pour une durée qui ne peut excéder cinq ans. La personne condamnée à cette peine est astreinte par le tribunal à répondre, au moment des compétitions de jeu vidéo, aux convocations de toute autorité ou de toute personne qualifiée que la juridiction désigne dans sa décision. Cette décision peut prévoir que l'obligation de répondre à ces convocations s'applique au moment de certaines compétitions de jeu vidéo, qu'elle désigne, se déroulant sur le territoire d'un État étranger.
- ②③ « Cette peine complémentaire est également applicable aux personnes coupables de l'une des infractions définies aux articles 222-11 à 222-13, 322-1 à 322-4, 322-6, 322-11 et 433-6 du code pénal lorsque cette infraction a été commise dans une enceinte où se déroule une compétition de jeu vidéo ou, à l'extérieur de l'enceinte, en relation directe avec une compétition de jeu vidéo.
- ②④ « Cette peine est obligatoirement prononcée à l'encontre des personnes coupables de l'une des infractions définies à la seconde phrase de l'article L. 321-14 et aux articles L. 321-15 à L. 321-18, L. 321-20, L. 321-21 et L. 321-22 du présent code. Toutefois, la juridiction peut, par une décision spécialement motivée, décider de ne pas prononcer cette peine, en considération des circonstances de l'infraction et de la personnalité de son auteur.
- ②⑤ « *Art. L. 321-25.* – Lorsqu'une personne est condamnée en état de récidive légale pour l'une des infractions mentionnées à L. 321-21, la peine complémentaire prévue à cet article peut également être prononcée.

- ②⑥ « *Art. L. 321-26.* – Toute personne qui pénètre ou se rend, en violation de la peine d’interdiction prévue aux articles L. 321-21 et L. 321-22, dans ou aux abords d’une enceinte où se déroule une compétition de jeu vidéo ou qui, sans motif légitime, se soustrait à l’obligation de répondre aux convocations qui lui ont été adressées au moment des compétitions de jeu vidéo est punie de deux ans d’emprisonnement et de 30 000 euros d’amende. »

Article 5

- ① L’article 102 de la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique est ainsi modifié :
- ② 1° Au I, le mot : « salarié » est supprimé ;
- ③ 2° Le II est ainsi rédigé :
- ④ « II. – Par dérogation au code du travail, les associations ou sociétés bénéficiant de l’agrément prévu au I du présent article s’assurent, moyennant rémunération, le concours d’un joueur mentionné au même I dans le cadre d’un contrat dont les caractéristiques et clauses obligatoires sont précisées par un décret en Conseil d’État. » ;
- ⑤ 3° Les III à VIII sont abrogés.

Article 6

- ① La section 4 du chapitre II du titre III de la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique est complétée par un article 102-2 ainsi rédigé :
- ② « *Art. 102-2.* – La profession d’agent de joueur professionnel salarié de jeu vidéo compétitif ne peut être exercée sans l’obtention d’une licence délivrée par un organisme désigné par voie réglementaire. Un décret en Conseil d’État précise les modalités d’application du présent article, notamment les conditions d’obtention, de suspension et de retrait de cette licence, les cas d’incompatibilité et d’incapacité à exercer cette profession ainsi que le montant maximal de la rémunération de l’agent au regard du contrat signé par le joueur. »

Article 7

- ① La section 4 du chapitre II du titre III de la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique est complétée par des articles 102-3 à 102-5 ainsi rédigés :
- ② « *Art 102-3.* – Les centres de formation relevant d’une association de jeu vidéo sont agréés par l’autorité administrative, dans des conditions fixées par décret en Conseil d’État.
- ③ « *Art 102-4.* – L’accès à une formation dispensée par un centre mentionné à l’article 102-9 de la présente loi est subordonné à la conclusion d’une convention entre le bénéficiaire de la formation ou son représentant légal et l’association.
- ④ « La convention détermine la durée, le niveau et les modalités de la formation.
- ⑤ « Elle prévoit qu’à l’issue de la formation, le bénéficiaire de la formation qui souhaite devenir joueur professionnel salarié de jeu vidéo compétitif au sens du I de l’article 102 de la présente loi, peut être dans l’obligation de conclure, avec l’association ou la société dont relève le centre, un contrat de travail, dans des conditions prévues par décret.
- ⑥ « Si l’association ou la société sportive ne lui propose pas de contrat de travail, elle est tenue d’apporter à l’intéressé une aide à l’insertion scolaire ou professionnelle, dans les conditions prévues par la convention.
- ⑦ « Les stipulations de la convention sont déterminées dans des conditions définies par décret en Conseil d’État.
- ⑧ « *Art 102-5. – I.* – Les joueurs de haut niveau de jeu vidéo compétitif concourent, par leur activité, au rayonnement de la Nation.
- ⑨ « II. – Les ministres chargés des sports et du numérique arrêtent la liste des joueurs de haut niveau de jeu vidéo compétitif.
- ⑩ « III. – Les dispositifs prévus pour les sportifs de haut niveau par les articles L. 221-3, L. 221-4, L. 221-6 à L. 221-14 du code du sport s’appliquent aux joueurs de haut niveau de jeu vidéo compétitif figurant sur la liste mentionnée au II du présent article.
- ⑪ « IV. – Un décret en Conseil d’État fixe les conditions d’application du présent article. »

