

Deux arrêtés de 2018 enrichissent le cadre légal embryonnaire de l'esport

Adoptée après engagement de la procédure accélérée, la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique (la « Loi ») vise à **créer un cadre nouveau pour le développement du numérique en France**, à **favoriser la circulation des données** et du savoir, à **protéger les droits des individus** dans la société numérique et à **garantir l'accès au numérique pour tous**.

L'article 101 de la Loi relatif aux compétitions de jeux vidéo (« esport »), prévoit les **conditions d'exercice afférentes à l'organisation de telles compétitions**, les **conditions d'équilibre financier** à respecter par leurs organisateurs ainsi qu'une **obligation de déclaration** auprès de l'autorité administrative.

Pris pour son application, le décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 détermine les seuils et ratios d'équilibre financier qu'une compétition de jeux vidéo doit respecter, les modalités de déclaration des compétitions de jeux vidéo au service central des courses et jeux et les conditions de participation des mineurs aux compétitions de jeux vidéo.

L'article 102 de la Loi crée un **nouveau statut pour les joueurs professionnels salariés** de jeux vidéo en donnant une définition du joueur professionnel salarié de jeux vidéo compétitifs (*Est considéré comme joueur professionnel, toute personne ayant pour activité rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du Ministre chargé du numérique*) et en créant un **contrat de travail spécifique pour les joueurs professionnels** ; par ailleurs, cet article contraint les entreprises ou associations désireuses de salarier de tels joueurs à obtenir un **agrément ministériel** auprès du Ministre en charge du numérique.

Pris pour son application, le décret n° 2017-872 du 9 mai 2017 relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs précise les conditions d'obtention, de renouvellement et de retrait de cet agrément. Il fixe par ailleurs les conditions dans lesquelles il est recouru au contrat à durée déterminée inférieur à un an et les dates des saisons de compétitions de jeux vidéo, conformément à l'article 102 de la Loi.

Concernant les dates des saisons de compétitions de jeux vidéo, le décret précité n'était pas suffisant pour considérer cette mesure applicable, puisqu'il renvoie à un arrêté du Ministre chargé du numérique.

Cet arrêté a été pris un an plus tard, soit le 17 avril 2018, lequel

fixe la liste des dates de début et de fin de saison de compétitions de jeux vidéo. Aussi, la liste en vigueur est la suivante :

Concernant Riot Games :

Jeu vidéo concerné	Circuit de compétition	Début de saison	Fin de saison
Tous	Circuit 1	30 avril	29 avril (N+1)
Tous	Circuit 2	22 novembre	21 novembre (N+1)

Concernant les autres éditeurs et développeurs indépendants de jeux vidéo :

Circuit de compétition	Début de saison	Fin de saison
Circuit 1	1er janvier	31 décembre (N+1)
Circuit 2	1er avril	31 mars (N+1)
Circuit 3	1er juillet	30 juin (N+1)
Circuit 4	1er octobre	30 septembre (N+1)

De plus, un autre arrêté du 17 avril 2018 a pour objet de **déterminer la part des récompenses perçues par les mineurs de 16 ans** dans le cadre de compétitions de jeux vidéo qui peut être laissée à la disposition de ses représentants légaux; aussi, cet arrêté précise que la part des récompenses monétaires perçues par un enfant âgé de moins de seize ans, soumis à l'obligation scolaire, dans le cadre de sa participation à des compétitions de jeux vidéo mentionnées à l'article L. 321-8 du Code de la sécurité intérieure laissée à la disposition de ses représentants légaux est fixée à 0 %.

A ce jour, **seules six structures** (Gamers Origin, LDLC Event, Olympique Lyonnais, LOSC, Team Vitality, Esport Aero Association) ont reçu du Ministre en charge du numérique un **agrément pour l'emploi d'esportifs professionnels salariés**.

En 2017, le **chiffre d'affaires du marché de l'esport** a été estimé à environ **800 millions d'euros au niveau mondial et 230 millions d'euros au niveau européen**.

Avec un peu plus de 21 millions d'euros de chiffre d'affaires en 2017 et une croissance de plus de 10% pour 2018, **la France s'affiche parmi les leaders mondiaux du secteur**.

Notre équipe apporte son expertise juridique aux acteurs de l'esport, tels que les joueurs professionnels, les structures sportives, les managers, les streamers, les organisateurs d'événements, les sponsors, ou encore les diverses entreprises confrontées à des problématiques juridiques liées à l'industrie

esportive. Aussi, nous sommes à votre entière disposition pour vous assister sur toutes questions juridiques relatives à l'esport (demande d'agrément auprès du Ministre en charge du numérique, rédaction de contrats de travail de joueurs professionnels, managers esport, contrats de droit à l'image des joueurs esport, contrats d'agents esport, assistance juridique dans le cadre de l'organisation de compétitions de jeux vidéo et dans l'obtention des agréments nécessaires, assistance pour l'emploi par une équipe professionnelle esport de mineurs de 16 ans et veille juridique dans la discipline de l'esport, etc.).

Vos interlocuteurs :

Jean-Baptiste Guillot
Avocat Associé
T: +33 1 53 53 44 58
E: guillot@rmt.fr

Virginie Molho
Avocat
T: +33 1 53 53 44 44
E: molho@rmt.fr
