



KLS CS:GO GIRLS **CÓDIGO DE CONDUCTA ÉTICA**

Bilbao, 1 de octubre de 2019

PRIMERO. ¿Qué es y para qué sirve un código de conducta ética? Un código de conducta ética es un documento que se encarga de definir las conductas adecuadas de las personas dentro de una organización. La ética no es coactiva; es decir, no impone castigos. Sólo concreta qué se considera una buena actitud y qué es una mala actitud. Para que funcione y sea efectivo, todas las personas deben aceptarlo explícitamente.

SEGUNDO. Razón de ser de *KLS CS:GO GIRLS*. *KLS CS:GO GIRLS* es un equipo competitivo de *Counter Strike: Global Offensive* formado por seis personas, actualmente. El principal objetivo es crear y desarrollar un equipo aficionado femenino competitivo de CS:GO.

TERCERO. Actitud de los/las integrantes. Los integrantes mantendrán siempre una actitud de compromiso, responsabilidad y seriedad ante las relaciones interpersonales, problemas y conflictos. Respetarán los sentimientos y opiniones del resto de integrantes del equipo.

CUARTO. Concepto de equipo. El valor de nuestro equipo reside en tres aspectos principales: **a)** el trabajo coordinado para lograr un objetivo definido, **b)** el apoyo interno ante los problemas e inconvenientes y **c)** la unión de las habilidades, competencias y conocimientos de cada integrante para ganar fortaleza y solidez.

QUINTO. Valores. Los valores son una serie de características que guían el modo de trabajo dentro del equipo. Son los siguientes.

- **Liderazgo:** Aspiramos a ser el proyecto deportivo referente en el sector bajo las cualidades de eSports (deportes electrónicos) y mujeres. Buscamos ser la referencia a seguir para el público y otros proyectos del mismo ámbito.
- **Empatía:** Comprensión de los sentimientos de los/las demás. Sobre todo a nivel de equipo. Un valor esencial para poder trabajar en equipo y el máximo compañerismo dentro del grupo humano.

- **T**ransparencia: Claridad y sinceridad en todo. En el trato humano, en la toma de decisiones y en el trabajo día a día.
- **R**esponsabilidad: Una decisión, una consecuencia y una responsabilidad. Debemos ser coherentes con nuestras decisiones y asumir las responsabilidades que acarreen sin miramientos.
- **A**mbición: Aspiramos siempre a más. A mejorar, a ser las mejores de nuestro ámbito, independientemente de si es local, regional nacional o internacional. Se busca la excelencia como método de trabajo.

SEXO. Otros equipos. Las jugadoras son libres de participar como de abandonar el proyecto cuando ellas decidan que éste no responde a sus expectativas o intereses. No obstante, pertenecer y/o participar activamente en otros equipos distintos a *KLS CS:GO Girls* es una desviación del potencial, recursos y disponibilidad de las jugadoras y, por tanto, debe considerarse una mala praxis.

SÉPTIMO. Educación y formación. La apuesta por el talento joven en el entorno digital es una constante y este proyecto no puede quedarse al margen. No obstante, la juventud requiere de una protección especial de su formación y adquisición de conocimientos. Se trata de una excelente práctica que desde *KLS CS:GO Girls* se antepone por delante del proyecto deportivo en cuestión.

OCTAVO. Seguridad en el entorno digital. La promoción de la seguridad del entorno digital y la eliminación de cualquier tipo de odio, discriminación o acoso debe considerarse una prioridad dado que nosotros participamos en este ámbito y debemos contribuir a su uso correcto.

NOVENO. Juego limpio. *KLS CS:GO Girls* es consciente de que el entorno digital competitivo es propicio para el uso de trampas y conductas anti deportivas. En este proyecto no se tolera ningún tipo de engaño, trampa o conducta anti-deportiva. *KLS CS:GO Girls* muestra siempre la máxima educación ante adversarios u otros agentes deportivos implicados, aunque estos muestren su peor conducta. La indiferencia ante estas conductas debería ser nuestra respuesta.

Aceptado.

Manager, cuerpo técnico y jugadoras.