



**Jeux de Génie
EngGames 2027**
Libère ton génie | Unleash your genius

GUIDE SUR L'ÉPREUVE D'ACHAT RESPONSABLE

DU 3 AU 7 JANVIER 2027 | UNIVERSITÉ LAVAL
36ÈME ÉDITION DES JEUX DE GÉNIE



22 AOÛT 2027 | VERSION FRANÇAISE

TABLE DES MATIÈRES

3	Introduction
4	Description de l'épreuve
7	Barème d'évaluation
17	Remise du fichier
18	Questions et comité organisateur
19	Annexe A - Banque de fournisseurs
21	Bibliographie



INTRODUCTION

Il est maintenant venu le temps de penser à l'habillement et aux accessoires de ta délégation. Plein de vêtements diversifiés à l'image du thème choisi de ta délégation viendront colorer les différents lieux des Jeux de génie du Québec. Cependant, il est important de bien choisir les fournisseurs avec qui on fait affaire. En effet, saviez-vous que les achats que l'on fait dans notre quotidien peuvent avoir des impacts environnementaux et sociaux, dont les vêtements et les accessoires que nous portons ? Pour vous orienter dans votre processus décisionnel, ce guide vous présente quelques pistes de réflexion. Il vous présente également des idées plus écoresponsables sur lesquelles vous pouvez vous baser pour faire votre sélection.

Au fil des années, le développement durable est devenu un pilier intrinsèque des Jeux de génie du Québec. Ainsi, nous vous imposons certains standards d'écoresponsabilité concernant le choix des vêtements et des accessoires qui seront portés par votre délégation.

Sachez que ce guide est également suivi par le comité organisateur qui a pris pour engagement de faire des choix responsables.



© NCFB, 2023 — Source : The Leader – March 2023.

DESCRIPTION DE L'ÉPREUVE

PARTICIPATION À LA SOCIÉTÉ - ACHAT RESPONSABLE

L'industrie de la mode a un véritable impact sur l'environnement et la société. Elle contribue massivement à la surproduction et à la pollution, en consommant des ressources naturelles et en utilisant des produits chimiques qui peuvent être nocifs. Elle génère également d'énormes quantités de déchets textiles, car les vêtements sont souvent de mauvaise qualité et rapidement jetés. De plus, certaines conditions de travail sont précaires et causent des risques pour la santé et la sécurité. Cette réalité est encore plus frappante avec l'omniprésence de la fast-fashion ainsi que la survenance de l'ultra-fast fashion. La fast-fashion repose sur une production rapide et à faible coût. L'ultra-fast fashion, quant à elle, repousse les limites encore plus loin. Par exemple, les entreprises de fast-fashion créent quelques milliers de nouveaux modèles par année, en comparaison avec quelques milliers de modèles chaque jour pour l'ultra-fast fashion ! De plus, un prix anormalement bas ne fait qu'encourager la surconsommation. (Rotten Hand, s.d.) Une production comme celle-ci augmente considérablement les problèmes de l'industrie de la mode. En plus, en Amérique du Nord, les vêtements usés qui ne retrouvent pas preneur sont envoyés par ballots dans les pays défavorisés qui n'ont pas la capacité ni la technologie pour recevoir nos déchets. (Journal de Montréal, 2026) Ainsi, l'achat responsable est important pour plusieurs raisons : réduction de l'impact environnemental, pratiques de travail éthiques, soutien de l'économie locale, réduction du gaspillage, etc.

En tant qu'humains, nous pouvons tous exercer une influence positive dans notre consommation de tous les jours. Ce sont des enjeux auxquels vous, en tant qu'ingénieurs et ingénieures, allez être confrontés dans votre métier. Commençons donc ce cheminement dès maintenant ! Chaque délégation va devoir remplir un document Excel avec les informations suivantes : type d'item et activités associées, pays de provenance, matériaux, site Internet du produit et niveau d'écoresponsabilité accordé. L'épreuve possède 9 critères d'écoresponsabilité sur lesquels les vêtements et les accessoires seront évalués. Veuillez remplir le formulaire au meilleur de vos capacités et sachez que chaque information va être contrevérifiée. Un niveau plus élevé vous permettra d'aller chercher davantage de points. Le nombre d'items de la délégation affectera aussi votre pointage. L'évaluation se base sur une moyenne. Votre objectif est d'obtenir le pointage le plus élevé pour avoir la chance de vous démarquer dans l'épreuve.

Un item jugé écoresponsable est durable dans le temps et a été confectionné en se souciant de son impact environnemental et social (santé des consommateurs, conditions de travail de la main-d'œuvre, etc.). L'écoresponsabilité des items s'inscrit dans une optique de développement durable qui « répond aux besoins du présent sans compromettre la capacité des générations futures de répondre aux leurs » (Gouvernement du Québec, 2024).

QU'EST-CE QUE LE GASPILLAGE VESTIMENTAIRE?

Au fil des ans, nous accumulons des vêtements qui, pour certains, prennent la poussière dans notre garde-robe. En effet, nous portons de moins en moins longtemps les vêtements qui, autrefois pouvaient être, notre chemise lors d'occasions spéciales ou nos tenues de partys préférés. À la vitesse auquel la mode change, nous achetons beaucoup plus de vêtements que ce dont nous avons réellement besoin. Il n'est donc pas surprenant, aujourd'hui, de retrouver des vêtements neufs encore avec leurs étiquettes dans des friperies.

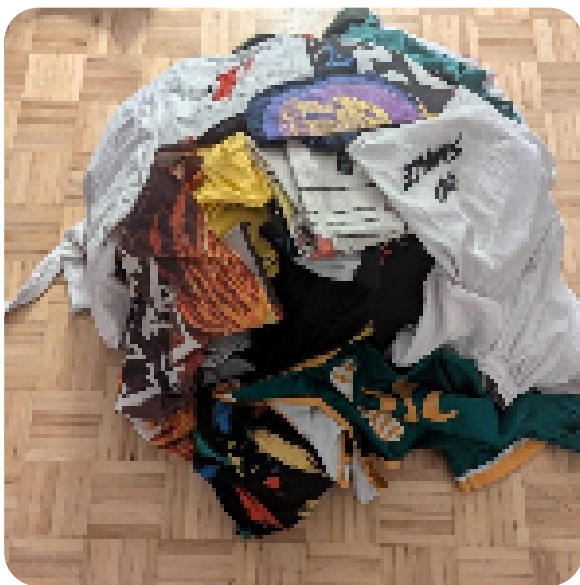


Figure 3.1 - Exemple d'une accumulation de vêtements de plusieurs années au sein de la communauté des Jeux de génie



Fait intéressant

« L'industrie du vêtement est derrière 10% des émissions de gaz à effet de serre qui sont émises en une année. À l'échelle mondiale, 85% des textiles produits finissent au dépotoir au cours de la même année » (Radio-Canada, 2022).

Dans le cadre des Jeux de génie, ce sont nos vêtements funky, dont les moldus nous dévisages de jalousie, que nous accumulons. Bien qu'ils soient attrayants, la plupart ne sont pas de bonnes qualités, ne sont pas réutilisés et n'ont pas été confectionnés de manière éthique. Il faut donc se questionner sur l'impact qu'auront les vêtements que nous choisissons. Allons-nous vraiment les porter après les Jeux de génie? Après la fin de la vie universitaire? Est-ce que ce vêtement se détériore facilement après seulement quelques habillages?

Vous ne savez plus quoi faire avec la pile de vêtements et d'objets que vous n'utilisez plus?

Voici quelques idées pour vous aider à vous en départir de manière responsable :

- Redonnez aux membres de la communauté des Jeux de génie (échanges, dons, bingo, tirage) ;
- Organismes qui réutilisent les vêtements pour les modifier ;
- Confection de costumes ;
- Cloche pour la récupération de vêtements sur ton campus ou ailleurs ;
- Friperies.



BARÈME D'ÉVALUATION

Afin de réaliser l'évaluation de l'achat responsable, les délégations doivent faire une déclaration des vêtements et des accessoires avec les documents Excel fournis par le comité organisateur. Il y a deux documents Excel à remplir : un pour les vêtements de délégations et un pour les accessoires de délégations.

Le formulaire de déclaration est divisé en plusieurs sections :

- Identification
- Dépenses
- Évaluation du vêtement ou de l'accessoire
- Informations générales du produit
- Facteur de multiplication basé sur le nombre d'item
- Critères d'évaluation

IDENTIFICATION

La section d'identification requiert simplement d'inscrire le nom de la personne responsable qui remplit le formulaire de déclaration, son courriel ainsi que le nom de l'université.

DÉPENSES

La section Dépenses est un ajout de l'édition de 2027. L'achat de GEAR est une dépense importante pour les délégations. Afin de prendre en considération les coûts associés et de vérifier l'accessibilité de l'épreuve pour tous, le comité organisateur vous demande d'inscrire les dépenses totales liées à l'achat de GEAR. Il est aussi demandé de fournir le coût de chacun des items. Ces données pourront ensuite être analysées et comparées entre les différentes universités, spécialement entre les petites et les grandes délégations.

Un 5 % de votre note total sera retiré si cette section n'est pas remplie.

ÉVALUATION DU VÊTEMENT OU DE L'ACCESSOIRE

L'évaluation est réalisée avec la moyenne des points de chaque item selon la grille de critères. À la moyenne, un facteur de multiplication sera appliqué selon le nombre de vêtements ou d'accessoires. Vous pouvez avoir jusqu'à un maximum de 16 vêtements et 10 accessoires de délégation. Ci-dessous, les détails de l'évaluation sont décrits. D'abord, certaines informations de base doivent être fournies pour bien identifier l'item évalué. Ensuite, le fonctionnement du facteur de multiplication est expliqué. Finalement, la grille d'évaluation est montrée et les critères sont détaillés davantage pour améliorer la compréhension. **L'item de délégation est exclu de l'épreuve d'achat responsable.**

Les délégations, à chaque journée des Jeux de génie, devront faire des fit-checks aux membres de l'équipe de conscience sociale afin de vérifier l'exactitude de vos réponses.

INFORMATION GÉNÉRALE SUR LE VÊTEMENT/ACCESSOIRE

Afin de vérifier la validité de vos réponses, vous devez fournir des informations de base sur les vêtements et accessoires. Les éléments demandés sont :

- **Le nombre total de vêtements ou accessoires différents**
- **Type de vêtement ou d'accessoire** : vous devez faire le choix avec une liste déroulant qui se trouve au tableau 1.
- **La quantité de chaque vêtement/accessoires. Afin qu'un item soit inclus dans l'évaluation, il doit y avoir un minimum de 5 copies d'un même item.**
- **Raison** : Indiquer la journée ou la compétition pour laquelle ce vêtement est porté.
- **Matériaux principaux** : connaître les matériaux nous permet d'aller établir l'impact environnemental de chaque item.
- **Lien de l'item** : le lien (ou toute source de preuves pertinentes) est essentiel pour vérifier si vos réponses sont valides.

Tableau 1 : Liste des vêtements et des accessoires

VÊTEMENTS		ACCESSOIRES
Chandail à manches courtes	Casquette	Patchs
Chandail à manches longues	Bas	Sacs de tous types
Chandail de sport	Bandana	Épingles
Hoodie/veste/cardigan	One-piece	Lunettes
Polar	Robe	Porte-clés/lanières
Pantalons	Chemise	Ouvre-canette
Pantalon de sport	Veston	Contenants à liquides
Leggings	Salopette	Fanny pack / sac-banane
Jupe	Chaussure	Boîte à lunch, glacières
Manteau		Collants/tatouage
Tuque		Pastilles, gum, menthe
Chapeau		Drapeau



FACTEUR DE MULTIPLICATION

L'objectif du facteur de multiplication est d'encourager le premier « R » des 3RV-E, soit la réduction. La surconsommation se définit comme l'achat ou l'utilisation de biens et de services au-delà des besoins essentiels. Elle dépasse la capacité des ressources naturelles de la planète à se renouveler. Il est tout à fait normal de vouloir posséder des vêtements qui représentent sa délégation et son parcours. Toutefois, ce désir peut parfois mener à un excès, et c'est précisément cet enjeu que le facteur de multiplication vise à prendre en considération. **C'est pourquoi le comité organisateur a décidé de fixer une limite de 16 vêtements et de 10 accessoires par délégation. Les tableaux 2 et 3 présentent les facteurs de multiplication applicables selon le nombre d'items. Ainsi, une délégation possédant moins d'items bénéficiera d'un facteur de multiplication plus avantageux.**

Tableau 2 : Facteur de multiplication selon le nombre d'accessoires

QUANTITÉ D'ACCESSOIRES	FACTEUR DE MULTIPLICATION
11 accessoires et plus	0
6 - 10 accessoires	1
1 - 5 accessoires	2

Tableau 3 : Facteur de multiplication selon le nombre de vêtements

QUANTITÉ DE VÊTEMENTS	FACTEUR DE MULTIPLICATION
16 vêtements et plus	0
11 - 15 vêtements	1
6 - 10 vêtements	2
1 - 5 vêtements	3

GRILLE D'ÉVALUATION

Vous retrouvez dans le tableau 4, la grille d'évaluation simplifiée. **Dans la prochaine section, les critères sont détaillés davantage. La grille contient 9 critères. Chaque critère, à l'exception de "Est-ce que l'item est déjà porté", vous permettrons d'accumuler les points (1 ou 0,5 points) pour un item.** Si vous répondez oui aux premiers critères, il n'est pas nécessaire d'évaluer les autres. Un item réutiliser donne automatiquement 9 points.

Tableau 4 : grille d'évaluation des vêtements et accessoires de délégation

Est-ce que l'item est "Déjà porté" ? *	Oui (9 pts)	-	Non (0 pts)
*Si vous avez répondu oui à ce critère, vous n'avez pas à remplir les prochaines sections			
Est-ce un item récurrent?	Oui (1 pts)	Partiellement (0,5 pts)	Non (0 pts)
Est-ce que le vêtement est polyvalent ?	Oui (1 pts)	Partiellement (0,5 pts)	Non (0 pts)
Est-ce que les matériaux sont d'origine local ?	Oui (1 pts)	Partiellement (0,5 pts)	Non (0 pts)
Est-ce que les matériaux sont écoresponsables ?	Oui (1 pts)	Partiellement (0,5 pts)	Non (0 pts)
Est-ce que l'item est fabriqué localement ?	Oui (1 pts)	Partiellement (0,5 pts)	Non (0 pts)
Est-ce que la personnalisation du vêtement est réalisé localement ?	Oui (1 pts)	Partiellement (0,5 pts)	Non (0 pts)
Est-ce que le vêtement est distribué localement ?	Oui (1 pts)	Partiellement (0,5 pts)	Non (0 pts)
Est-ce que l'item possède des certifications ?	Oui (1 pts)	-	Non (0 pts)

DESCRIPTION DES CRITÈRES D'ÉVALUATION

Les critères d'évaluation de l'épreuve d'achat responsable se basent sur les principaux enjeux liés à la production industrielle de vêtements et d'accessoires. Vous retrouverez ci-dessous les critères d'évaluation détaillés. Les versions simplifiées de ces critères sont également disponibles dans le formulaire de déclaration (document Excel).

Est-ce que le vêtement/l'accessoire est "Déjà porté" ?

Un item déjà porté est un item qui n'est pas neuf, que vous possédiez déjà et qu'il était inutilisé, que vous avez récupéré auprès d'un proche, ou que vous avez acheté en friperie.

Ce critère donne le maximum de points (9 points) qu'un vêtement ou un accessoire peut obtenir. Il est alors inutile d'évaluer les autres critères pour le même item. Le vêtement ou l'accessoire réutilisé obtient le maximum de points, car c'est lui qui présente le moins d'impacts négatifs environnementaux et sociaux. Dans un contexte de consommation, nos habitudes de vie peuvent être guidées par la hiérarchisation des 3RV-E. L'abréviation 3RV-E correspond à : réduction, réemploi, recyclage, valorisation et enfouissement. Ainsi, le réemploi se trouve en deuxième position de priorisation.

Voici quelques idées pour vous :

- Acheter ou utiliser des morceaux de vêtements personnels et les personnaliser, par exemple avec des impressions sur vêtements ou de la peinture (peinture à vêtement seulement!), etc.
- Faire des friperies pour trouver des lunettes de soleil amusantes.

Est-ce un item récurrent?

Un point est accordé si l'item est réutilisé d'une édition à l'autre, c'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire de le racheter chaque année. Si l'item revient chaque année mais doit être racheté uniquement pour les nouveaux membres qui ne le possèdent pas encore, il obtient 0,5 point. En revanche, si l'item a été conçu spécialement pour cette édition des Jeux de Génie, aucun point n'est attribué.

L'item doit être identique année après année, à l'exception des changements nécessaires (ex : changement de fournisseurs, ajustements de détails, etc.). Comparativement à un item non récurrent, un.e délégué.e reçoit cet item une fois et **n'en n'obtient pas un autre** pour toutes ses participations aux jeux de génie subséquentes.

Les délégations sont constituées de plusieurs dizaines de personnes, réduire le nombre de copie d'un vêtement ou d'un accessoire est une excellente façon de réduire les impacts négatifs.

Est-ce que l'article est polyvalent ?

Si votre vêtement est polyvalent (1 pts), il s'agit d'un vêtement reportable dans le contexte de la vie quotidienne. Un vêtement partiellement polyvalent peut être reporté dans quelques contextes (ex : soirée festives, événement étudiant). Un vêtement non reportable (ex : leggings funky) donne aucun point car il ne peut être reporté que dans le contexte des jeux de génie.

La polyvalence d'un vêtement est importante, car l'impact environnemental d'un objet diminue après chaque utilisation. Ainsi, un chandail utilisé plus régulièrement a un impact plus faible qu'un chandail utilisé une seule fois dans le cadre d'un événement. La polyvalence d'un morceau de GEAR est donc importante ici. La possibilité de reporter le vêtement dans un cadre autre que celui des Jeux de génie augmente plus il est polyvalent. **Le tableau 5 présente des exemples d'items polyvalents ou non sur lesquels l'équipe de conscience sociale va se baser pour évaluer les vêtements lors d'un fit-check.**

Tableau 5 : Exemples de pièces et d'accessoires classés selon leur polyvalence

Item polyvalent	Item partiellement polyvalent	Item non polyvalent
Veste, hoodie, manteau épuré avec ou sans logo	Veste, hoodie, manteau multicolore avec imprimés sortant de l'ordinaire	Legging extravagant, Pantalon sur mesure
Sac à dos	Chandail de délégation multicolore avec imprimés sortant de l'ordinaire	Morceau de vêtement moins commun : one-piece, maillot de lutteur, salopette
Contenant à liquide	Épingles à l'effigie des délégations, écusson, Sacs banane	Bandana
Couvre-chef épuré avec ou sans logo	Couvre-chef, multicolore avec imprimés sortant de l'ordinaire	Couvre-chef extravagant
Accessoires communs : lunette de soleil normale	Accessoires colorés : lunette de soleil amusante	Accessoires extravagants: ouvre-canette, objet imprimé en 3D

Est-ce que les matériaux sont d'origine locale ?

Dans le cadre de l'épreuve, les matériaux d'origine locales s'étendent à l'Amérique de Nord. Si le matériau est d'origine locale (1 pts), dans la majorité des cas, il va être mentionné. Sinon, il est assumé que les matériaux ne sont pas d'origine locale (0 pts). Pour un demi-point (0,5 pts), il est possible qu'une partie des matériaux sont d'origine locale.

Il est plus difficile d'obtenir des points avec ce critère, car l'industrie du textile ainsi que des accessoires de toutes sortes se concentre en Asie. Toutefois, il existe certains produits faits à base de fibres synthétiques recyclées avec du plastique nord-américain ou du coton des États-Unis. Le chanvre et le lin sont aussi des matériaux qui peuvent être cultivés localement avec un bon potentiel d'utilisation pour la fibre.

Est-ce que les matériaux sont écoresponsables ?

Parmi les matériaux écoresponsables, on retrouve les fibres naturelles (coton biologique, chanvre, bambou et lin), les fibres semi-synthétiques (Tencel/Lyocell, Modal ou viscose écologique) ainsi que les fibres recyclées (coton recyclé, PET recyclé, etc.). Un vêtement composé à 100 % de matériaux écoresponsables obtient 1 point. S'il est composé partiellement de tels matériaux, il obtient 0,5 point. Si aucun matériau écoresponsable n'est utilisé, aucun point n'est accordé.

Les matériaux écoresponsables peuvent être identifiés à l'aide de l'étiquette, des descriptions de produits ou de certifications reconnues. N'hésitez pas à consulter l'équipe de conscience sociale pour vérifier les matériaux, car il y a beaucoup d'innovation dans ce domaine.

Est-ce que l'item est fabriqué localement ?

Un item est considéré comme fabriqué localement s'il est fabriqué au Québec ou dans les provinces/états limitrophes (Ontario, Nouveau-Brunswick, Maine, Vermont, New Hampshire, New-York) (1 pts), au reste du Canada et des États-Unis (0,5 pts), au reste du monde (0 pts)

Par fabrication, il est entendu que la partie intégrale du vêtement ou de l'accessoire est produite localement. Ici, il n'est pas question de la matière première (ex. : tissu), mais bien d'un objet complet (ex. : un chandail).

Est-ce que la personnalisation de l'article est réalisé localement ?

Un item est considéré comme personnalisé localement (1 point) s'il est personnalisé au Québec ou dans les provinces/états limitrophes (Ontario, Nouveau-Brunswick, Maine, Vermont, New Hampshire, New-York) (1pts), au reste du Canada et des États-Unis (0,5 pts), au reste du monde (0 pts)

La personnalisation désigne les modifications apportées à un vêtement ou à un accessoire afin d'adapter le style selon la demande de la clientèle. Plusieurs entreprises qui se spécialisent dans la personnalisation de produits se trouvent en Amérique du Nord.

Est-ce que l'article est distribué localement ?

Un item est considéré comme distribué localement (1 point) si le distributeur se situe au Québec ou dans les provinces/états limitrophes (Ontario, Nouveau-Brunswick, Maine, Vermont, New Hampshire, New-York) (1pts), au reste du Canada et des États-Unis (0,5 pts), au reste du monde (0 pts)

La section « Contact » des sites web indique souvent l'emplacement du distributeur.

Est-ce que l'item possède des certifications ?

Un item est considéré comme certifié s'il respecte des normes environnementales et sociales vérifiées par un organisme indépendant (par exemple : Fair Trade, GOTS, OEKO-TEX, B Corp, Carboneutre, etc.). En fournissant le lien de l'item, le comité organisateur pourra vérifier la présence de ces certifications. Un point est alors attribué.

Diverses certifications existent sur le marché. Les certifications « maison » ne sont pas acceptées. Une certification maison est une certification créée par la même entreprise qui crée le produit. De plus, les certifications doivent être crédibles et provenir d'une tierce partie.

REMISE DU FICHIER

Les deux documents de déclaration des vêtements et des accessoires de délégations doivent être remis au plus tard le 31 décembre 2026.

Envoyer au courriel de conscience sociale : conscience-sociale@jeuxdegenie.qc.ca



QUESTIONS ET COMITÉ ORGANISATEUR

Pour toute question concernant le guide sur l'écoresponsabilité des items promotionnels et sur l'épreuve Participation à la société – Achat responsable, merci de les soumettre à l'équipe conscience sociale :



Yeva Côté-Paradis

Vice-Présidente

conscience-sociale@jeuxdegenie.qc.ca



Irenka van der Star

Adjointe

ivanderstar@jeuxdegenie.qc.ca



Alexane Bélanger

Directrice

conscience-sociale@jeuxdegenie.qc.ca



Camille Pouliot

Directrice

conscience-sociale@jeuxdegenie.qc.ca

ANNEXE A

BANQUES DE FOURNISSEURS

Fournisseurs	Informations générales
https://www.sanmarcanada.com	Centre de distribution en Ontario et ailleurs au Canada.
https://www.lasport.ca	Centre de distribution à Laval.
https://www.pepconcept.com/customapparel.htm	Personnalisation à Montréal. Vends quelques produits avec des matériaux écoresponsables. Il peut être l'intermédiaire pour des vêtements sur mesure de CL Sport wear (voir prochaine ligne).
https://clsportswear.com/	Possibilité de fabrication sur mesure à Laval.
https://www.designunik.ca/	Distributeur Québécois.
https://artofwhere.com/info/about-us	Distributeur Québécois.
https://www.sportira.com/en/made-in-canada-custom-uniforms	Personnalisation au Canada. Vends certains produits fabriqués avec des matériaux écoresponsables.
https://www.4imprint.ca/	Distributeur Canadien.
https://www.justlikehero.com/	Distributeur Québécois et Ontarien.

ANNEXE A (SUITE)

BANQUES DE PRODUITS

Produits	Informations générales
https://www.gildan.com/ca/en/5000-adult-t-shirt-en_ca?color=037	Chandail fabriquer avec du coton des États-Unis, distributeur nord-américains, possède des certifications.
https://fr-ca.ssactivewear.com/p/gildan/64000?color=white-softstyle_ringspun	
https://www.printful.com/fr/personnaliser/broderie/bobs	Différents types de Chapeau bob , certains avec certifications, et son distributeur est en Ontario.
All-Over Print Recycled Unisex Basketball Jersey Printful	Camisole de sport fait avec du plastique recyclé et possède un centre de distribution en Ontario.
Custom Pins - Order from 1 piece, 0.5 inch CustomPins CA	Épingles sur mesure , distribué au Canada.
https://www.martinivispak.com/fr_ca/product/chapeau-bob?9037	Chapeau bob fabriqué au Québec.
https://www.printful.com/ca/custom/mens/all-over-shirts/all-over-print-unisex-button-shirt	Chemise avec un distributeur Ontarien et fait avec du polyester recyclé.
https://www.jerzees.com/shop/p/nublend-sweatpants/973MR?color=ROYAL	Pantalon de survêtement fabriqué avec 50 % de coton des États-Unis.
https://www.jannapromotions.com/p/XXQYQ-KLKXV/champion-adult-powerblend-open-bottom-fleece-pant-with-pockets	Pantalon de survêtement fabriqué avec 50 % de coton des États-Unis. Distributeur Canadien.
https://www.russellathleticbusiness.com/shop/p/dri-power-unisex-full-zip-hoodie/697HBM1?page=1	Hoodie fabriqué avec 50 % de coton des États-Unis.

BIBLIOGRAPHIE

Gouvernement du Québec. (2024). Ministère de l'Environnement, de la Lutte contre les changements climatiques, de la Faune et des Parcs. Repéré à :

<https://www.environnement.gouv.qc.ca/developpement/definition.htm#:~:text=Au%20Qu%C3%A9bec%2C%20le%20d%C3%A9veloppement%20durable,futures%20%C3%A0%20r%C3%A9pondre%20aux%20leurs>.

Ici Télé. (2022). Radio-Canada. Repéré à : [https://ici.radio-](https://ici.radio-canada.ca/tele/blogue/1928370/vetements-consommation-decroissance-pollution)

[canada.ca/tele/blogue/1928370/vetements-consommation-decroissance-pollution](https://ici.radio-canada.ca/tele/blogue/1928370/vetements-consommation-decroissance-pollution)

Rottenhand. (s.d.). 92 million Tons of Clothing. Every Year. Straight to Landfills. Repéré à : <https://rottenhand.com/slow-fashion/>

Journal de Montréal. (26 février 2026). On a caché des GPS dans des vêtements donnés à Montréal : voici où ils sont allés. Repéré à :

<https://www.journaldemontreal.com/2026/01/22/vos-vetements-donnes-au-quebec-finissent-souvent-a-lautre-bout-du-monde>