

Compte-rendu de la réunion du Conseil d'Administration par Discord du 30 septembre 2021 de 20:30 à 22:00

Rédacteur : Luc Ronayette

Vérificateurs : les participants à la réunion

LISTE DES PARTICIPANTS

Membres du CA participants à la réunion (avec droit de vote) :

- Claude Brisson, président ;
- Chantal Gajdos, vice-présidente ;
- Fabien Lips, trésorier ;
- Luc Ronayette, secrétaire ;
- Camille Lévêque, secrétaire adjointe ;
- Corentin Macquet, secrétaire adjoint ;
- Arnaud Knippel, administrateur ;
- Jean-Paul Gaschignard, administrateur (à partir de 20:58) ;
- Loïc Lefebvre, président de la Ligue Rhône-Alpes ;
- Miléna Bloclé, présidente de la Ligue Île-de-France ;
- Yves Clair, président de la Ligue du Sud-Ouest ;
- Matthieu Aveaux, président de la Ligue de Go en Ligne ;
- Jean-Pierre Lalo, président de la Ligue de Normandie (à partir de 20:45).

Procurations :

- Dominique Cornuejols, administratrice → Camille Lévêque ;
- Kévin Cuello, président de la Ligue de l'Ouest → Luc Ronayette.

Membres du CA ne participant pas à la réunion et n'ayant pas donné de procuration :

- Albert Fenech, président de la Ligue de l'Est ;
- Etienne Crubellier, président de la Ligue du Centre ;
- Jean Allard, président de la Ligue Méditerranée.

La Ligue du Grand Nord est toujours en déshérence et n'est toujours pas représentée aux réunions de CA...

Auditeur libre (sans droit de vote) :

- Christian Boyard, délégué club Ile-de-France

ORDRE DU JOUR DE LA REUNION

- 1) Décompte des voix présentes ou représentées
- 2) Approbation du CR de la précédente réunion du 04/08/2021
- 3) Nomination de Jean-Yves Papazoglou en tant que responsable de l'organisation de l'EGC 2024
- 4) Bilan du stage d'été 2021
- 5) Stage d'été 2022 : proposition de reconduction à Mazières

- 6) Information sur le décompte des licenciés au 31/08/2021 qui détermine le nombre de délégués de clubs et leur nombre de voix pour l'AG FFG 2022
 - 7) Compétitions en ligne
Plusieurs vote du CA sont requis sur les différentes propositions faites par la Commission Compétition en ligne qui a été créée suite au CA FFG du 20/05/2021.
 - 8) Questions diverses
-

1) Décompte des voix présentes ou représentées

À 20:30 à l'ouverture de la réunion 11 membres du CA sont présents et 2 ont donné procurations.

2) Approbation du CR de la précédente réunion du 04/08/2021

Expression du vote	Nombre de voix
POUR	13
CONTRE	0
ABSTENTION	0

Le CR de la dernière réunion est donc approuvé à l'unanimité des voix présentes ou représentées. L'inscription en filigrane "A valider lors de la prochaine réunion" pourra être enlevée.

3) Nomination de Jean-Yves Papazoglou comme responsable de l'EGC 2024

Arrivée de JP Lalo à 20:45 : on passe à 12 membres du CA présents + 2 procurations.

Jean-Yves a présenté le projet de Congrès Européen EGC 2024 à Toulouse à l'occasion de l'AG FFG 2021, puis lors de l'AG de l'EGF qui a donné un avis favorable à son organisation.

Le congrès européen de go 2024 aura donc lieu à Toulouse !

Jean-Yves s'est proposé pour devenir responsable de l'organisation de ce congrès.

Il dispose de temps libre (il est en pré-retraite), il est toulousain et il a par ailleurs décidé de suivre sur l'année scolaire 2021-2022 une formation "Chef de projet évènementiel". Cela fait donc de lui un candidat idéal pour ce poste.

Une convention de bénévolat a été préparée entre le bureau FFG et Jean-Yves afin de donner un cadre et elle est soumise au CA pour avis. Quelques points de détails sont discutés.

La candidature de Jean-Yves au poste de responsable de l'organisation de l'EGC 2024 est soumise au vote.

Expression du vote	Nombre de voix
POUR	14
CONTRE	0
ABSTENTION	0

Jean-Yves Papazoglou est donc nommé responsable de l'organisation du congrès européen de go 2024.

4) Bilan du stage d'été 2021

Claude dit qu'il n'a pour le moment pas eu le temps avec Chantal de rédiger un bilan écrit, ils présentent tous les deux un bilan oral.

Le bilan financier (non encore finalisé à ce jour et non présenté lors de la réunion) semble montrer qu'il sera positif de plusieurs milliers d'euros. Ceci est essentiellement dû au fait qu'il y a eu au final plus de stagiaires que ce qui avait été envisagé initialement et, par ailleurs, un des pédagogues (François Mizessyn) s'est proposé d'assurer sa mission bénévolement.

Arrivée de JP Gaschigard à 20:58 : on passe à 13 membres du CA présents + 2 procurations.

Quelques problèmes ont été relevés au niveau de la gestion du lieu : il manquait un peu de volume pour les repas de la première semaine (heureusement la 2^{ème} semaine cela a été ajusté), il n'y avait pas de machine à laver disponible en libre-service. Quelques soucis dans les relations avec la gérante de Mazières sont également à regretter mais les choses ont été ajustées.

Le stage ado s'est plutôt bien déroulé.

Il y a eu différentes imprécisions au niveau de la préparation de la pédagogie ainsi que dans la gestion des bénévoles et des salariés, notamment dues au fait que le succès financier du stage n'était tout simplement pas envisagé, les conditions salariales ayant été réalisées sur l'hypothèse d'un stage déficitaire.

La gestion des inscriptions s'est révélée être un peu trop lourde pour deux bénévoles, de même que la gestion du bar en première semaine.

Tous ces points seront repris et détaillés dans le bilan final qui est en cours de rédaction.

21:05 : Matthieu s'absente quelques instants et donne procuration à Loïc pendant son absence.

5) Stage d'été 2022 : proposition de reconduction à Mazières.

Il est proposé de reconduire le stage l'an prochain à Mazières avec un certain nombre d'améliorations discutées avec la gérante du lieu :

- Proposition de prestation de lavage à la buanderie du centre
- Mise à l'étude d'une option « gestion libre » (sous réserve de négociations satisfaisantes avec le centre). Les tarifs seraient simplifiés mais la gestion serait plus lourde pour le directeur de stage.

La proposition est soumise au vote :

Expression du vote	Nombre de voix
POUR	15
CONTRE	0
ABSTENTION	0

Le stage d'été / Congrès national FFG 2022 aura donc lieu au même endroit à Mazières.

6) Information sur le décompte des licenciés au 31/08/2021

Luc a fait circuler 2 jours avant la réunion le décompte de cette année (**voir ANNEXE 1**) accompagné des remarques suivantes :

- Il y a eu une forte diminution du nombre de licenciés au 31/08/2021 par rapport au 31/08/2020 en raison de la pandémie covid qui a freiné les activités des clubs : - 25,3 %
- Beaucoup de clubs ont été mis en veille / fermés en 2021 : 13 sans que cela ne soit compensé par la réactivation / l'ouverture de nouveaux clubs : 2
- La création en 2021 de la Ligue de Go en Ligne et du premier club en ligne Stone In The Shell peut être considéré comme un succès puisqu'il se positionne avec 68 licenciés au 31/08/2021 comme 2^{ème} club le plus important de France derrière Grenoble.

7) Compétitions en ligne

Différentes propositions ont été faites par le groupe de travail "Compétition en ligne" qui a été créé suite au CA FFG du 20/05/2021. Fabien les présente. **Voir ANNEXE 2.**

La première proposition est de créer une 2^{ème} échelle de niveau qui fonctionnerait en parallèle à l'échelle actuelle existante. L'échelle actuelle ne prendrait pas en compte les compétitions en ligne et la nouvelle échelle les prendrait en compte sous certaines conditions.

Vote n°1 : création d'une deuxième échelle de niveau selon les conditions qui sont énoncées dans le document établi par le groupe de travail

Expression du vote	Nombre de voix
POUR	12
CONTRE	3
ABSTENTION	0

Il y aura donc une deuxième échelle de niveau créée qui fonctionnera en parallèle de l'échelle actuelle. Elle s'appellera sans doute "Echelle combinée" ou "Echelle hybride".

Ceci implique :

- Un délai de plusieurs mois pour mettre à jour le site FFG et le logiciel de calcul de l'échelle
- La création d'un comité FFG qui décidera de la prise en compte ou non à cette échelle hybride des compétitions en lignes

Vote n°2 : pour ou contre la permission donnée aux organisateurs de tournois FFG d'imposer s'ils le désirent la caméra aux joueurs (ou à certains joueurs) de leurs tournois ?

Expression du vote	Nombre de voix
POUR	15
CONTRE	0
ABSTENTION	0

Du fait de l'adoption par le vote n°1 du principe d'une deuxième échelle de niveau, il n'est pas nécessaire de soumettre au vote le reste des propositions du groupe de travail qui avait été envisagé en cas de vote négatif sur la proposition de deuxième échelle de niveau.

8) Questions diverses

- Comment doit-on gérer au niveau de la base joueurs FFG les personnes transgenres qui changent de sexe et de prénom ?

Il est estimé que la personne ne change ni de cerveau ni d'aptitude à jouer au go et qu'il n'y a donc pas lieu de la traiter comme une nouvelle personne. On va donc se contenter de changer dans la base le genre et le prénom de la personne sans créer une nouvelle entrée. Ainsi la personne apparaîtra sous sa nouvelle identité mais gardera son historique de parties.

Il n'y a pas d'autre question et la séance est levée à 22:00

A valider lors de la prochaine réunion

ANNEXE 1 : Décompte des licenciés au 31/08/2021

Fédération Française de Go			
Nombre de licenciés au 31 août 2021 :			888
Nombre de délégués de clubs pour l'AG 2022 :			16
Nombre de voix des délégués pour l'AG 2022 :			92
Détails par ligue et par club	Nbre licenciés 31/08/2021	Nbre de délégués AG 2022	Nbre voix délégués AG 2022
Ligue Rhône-Alpes	116	2	8
26Cr			0
38Gr (+ 38GJ)	72		4
69Ly	39		3
73Ch	5		1
74An			0
Ligue Ile de France	208	3	23
28Cr	3		1
45Or	8		1
75Al	33		2
75Ju	16		2
75LF			0
75OB	15		2
75Op	17		2
75Pa			0
77ML	13		1
78Ve	4		1
91Or	22		2
91SM	10		1
92An	21		2
92BB			0
92Co			0
92Ge			0
92Le	17		2
93Mo	12		1
94Ca	7		1
94No	4		1
95CP			0
95Va	6		1
Ligue de l'Ouest	130	2	14
17Ro	14		1
29Co	2		1
35Re	60		4
37To	8		1
44MN			0
44Na	17		2
44NE	1		0
49An	5		1
56Lo	8		1
72Ma	2		1
79Ni	4		1
86Po	9		1
Ligue de Normandie	29	1	3
27Ev	1		0
76Ha	8		1
76Ro	20		2
Ligue du Sud-Ouest	105	2	9
11Na	2		1
31To (+ 31Ba,31Co)	52		3
33Bo	10		1
47Ag			0
64Ba	10		1
64Pa	21		2
66Pe	10		1
Ligue du Centre	66	1	8
18Bo	3		1
19Tu	12		1
21Di	19		2
42Se	6		1
58Ne	1		0
63Ce	22		2
63Cl	3		1
Ligue Méditerranée	111	2	14
06Ni	6		1
06Pe	3		1
06So	1		0
13Ai	6		1
13Ma	27		2
13Mr	3		1
30Al	3		1
30LV	2		1
34Mo	31		2
83SA			0
83To	4		1
84Av	17		2
84Va (+ 84VJ)	8		1
Ligue de l'Est	26	1	5
25Be	4		1
54Na	5		1
57Ma			0
57Me			0
67SE	7		1
68Mu	4		1
90Be	6		1
Ligue du Grand Nord	29	1	4
08Ch	2		1
10Tr	7		1
59Li	12		1
62Ar	8		1
Ligue de Go en Ligne	68	1	4
00St	68		4

ANNEXE 2 : Document du groupe de travail sur les compétitions en ligne

Ce document comporte deux parties :

- la première donne une proposition de procédure de vote pour le CA du jeudi 30 septembre. Elle est issue des discussions et négociations au sein du groupe de travail.
- la deuxième regroupe différentes annexes produites par certains membres du groupe de travail. Les faits et opinions énoncés sont sous l'entière responsabilité de leur auteur respectif et n'engagent en rien les autres membres du groupe. Elles sont classées par ordre alphabétique de leurs auteurs.

Proposition de procédure de vote pour le CA

Annexe : faisabilité d'une deuxième échelle (Clément Béni)

Annexe : les logiciels de détection de triche (Guillaume Largounez)

Annexe : état des lieux et avis personnel (Fabien Lips)

Annexe : vidéo (Philippe Nicolas et Clément Béni)

Proposition de procédure de vote

Vote n°1 : pour ou contre la création d'une deuxième échelle selon les détails ci-dessous ?

- l'échelle combinée regrouperait tous les tournois en présentiel et certains tournois en ligne, avec à chaque fois une prise en compte à 100% (bien sûr, les pondérations sur le temps ou le handicap resteraient en place) ; la décision quant à la prise en compte ou non d'un tournoi en ligne serait déléguée à un comité de la FFG ;
- l'échelle IRL ne comptabiliserait que les tournois en présentiel, et aucun tournoi en ligne ;
- au niveau des règles d'inscription, l'échelle combinée s'appliquerait obligatoirement à tous les tournois en ligne, et l'échelle IRL obligatoirement à tous les tournois en présentiel ;
- au niveau des seuils de qualification pour les championnats de ligue et le championnat open, seule l'échelle IRL serait prise en compte, à l'exception du championnat de la Ligue de Go en Ligne qui utiliserait l'échelle combinée ;
- les décisions de la commission de réévaluation s'appliqueraient automatiquement aux deux échelles en simultané.

Vote n°2 : pour ou contre la permission donnée aux organisateurs de tournois FFG d'imposer s'ils le désirent la caméra aux joueurs (ou à certains joueurs) de leurs tournois ?

Si le vote n°1 a une réponse négative, et uniquement dans ce cas, on enchaînerait avec les votes suivants :

Vote n°3 : pour ou contre l'utilisation de coefficients différenciés (0%, 25%, 50%, 75% ou 100%) en fonction des mesures anti-triche ? (Si vote contre, les tournois seront soit comptabilisés à 100%, soit non comptabilisés)

Vote n°4 : quel coefficient pour un tournoi sans mesure anti-triche ? (la valeur choisie sera la médiane des réponses ; idem pour chacun des votes suivants)

Vote n°5 : quel coefficient pour un tournoi possédant un comité d'arbitrage reconnu ? (exemples : la Corona Cup ou la Ligue de Go en Ligne ; l'évaluation du comité d'arbitrage sera faite par le bureau)

Vote n°6 : quel coefficient pour un tournoi imposant la vidéo à tous les joueurs susceptibles de gagner un prix en argent ? (ne s'applique bien sûr qu'aux tournois avec des prix en argent)

Vote n°7 : quel coefficient pour un tournoi imposant la vidéo à tous les joueurs de niveau 5k ou plus fort ?

Vote n°8 : quel coefficient pour un tournoi "hybride" ou aucun joueur n'est seul derrière son ordinateur ? (exemples : joueurs regroupés par club, ou présence d'un "surveillant" de confiance)

Annexe – Modalités de mise en œuvre d'une 2ème échelle

Réacteur de l'annexe : Clément BENI

Avec les informations et avis de Julien CORCESSIN et Sylvain RAVERA.

I Avant-propos

Sur la liste [Compétitions-en-ligne] l'hypothèse de mettre en place une nouvelle échelle de niveau a fait l'objet de nombreuses discussions.

En tant que président de la commission informatique, j'ai pris l'initiative de consulter certains acteurs – en particulier Julien CORCESSIN qui est le développeur de EcheGO (le logiciel qui permet la gestion de l'échelle – sur la faisabilité d'une éventuelle 2ème échelle, les actions à réaliser, ...

Cette annexe ne dit donc rien sur la pertinence ou non de mettre en place une 2ème échelle. Elle a simplement pour but de fournir des informations sur la faisabilité d'une telle échelle.

II Avis du président de la commission informatique

D'après les échanges que j'ai pu avoir avec Julien CORCESSIN et Sylvain RAVERA, il semble que la mise en œuvre de cette 2ème échelle soit possible.

La principale interrogation concerne le délai de mise en place. En première approximation j'ai tendance à penser que sa mise en place doit être possible pour début 2022.

Ce n'est bien sûr qu'une estimation « au doigt mouillé », mais le sujet demande probablement autant (si ce n'est plus) de travail d'analyse en amont que du développement en tant que tel.

Je précise que ce délai concerne le fait d'avoir une solution bien intégrée au site, totalement exploitable, ayant été testée, ...

Cependant, si jamais l'idée d'une 2ème échelle est validée et s'il y a une volonté du CA de pouvoir disposer d'une solution rapidement, il est bien sûr possible de réfléchir à des solutions « quick and dirty ».

En résumé, la mise en place d'une 2ème échelle demanderait un peu de travail, mais qui paraît tout à fait faisable.

Par ailleurs, si la proposition était retenue, j'invite le CA à préciser à la commission informatique si sa mise en place est jugée urgente ou non.

Et, dans tous les cas, je pense qu'il serait utile de préciser ce qui doit être fait (ou non) le temps de la mise en place de cette échelle. [Si la proposition est retenue, je propose de créer un autre GT].

III – Actions à réaliser (estimation)

Le 19/08, Julien a estimé que les actions à réaliser seraient les suivantes :

Les étapes :

1. Dupliquer la BD (Pas besoin de dupliquer les jar car on peut configurer l'adresse de la BD, suffit juste de la changer dans EcheGo)

2. Configurer la BD pour avoir une adresse un poil différente (ou alors juste garder la même BD mais taper sur un autre schéma, car le schéma est configurable dans EcheGo)
3. Modifier le site web pour qu'il puisse afficher les données de l'autre base de données (et là ce n'est pas moi qui m'en occupe)
4. Modifier le site web pour qu'il publie une deuxième échelle (car actuellement l'échelle n'est pas calculée par EcheGo mais pas le site web, EcheGo ne fait qu'un appel à une page PHP qui lance le calcul de l'échelle). Cette partie incombe plutôt à l'échelle, ce n'est pas cosmétique, que du PHP brut avec des requêtes SQL
5. Je pense qu'on est pas mal

Le gros du boulot va clairement se situer côté site web. Côté EcheGo les 2 seules modifs éventuelles :

- Rendre le schéma de la BD configurable (mais je crois que c'est déjà le cas, j'ai un léger doute mais il y a 95% de chances pour que ce soit déjà fait)
- Rendre l'URL de publication d'échelle configurable pour pouvoir publier les échelles séparément (ou alors ne garder qu'une URL qui publie les 2 systématiquement, mais du coup le boulot se trouve côté site web)

J'ai ensuite demandé des précisions à Julien (en noir mes assertions/question, en bleu les réponses/commentaires de Julien).

- Et par ailleurs il y a du code PHP (exécute lors des appels des pages web par les internautes), qui affiche en HTML les échelles, les parties des joueurs, la courbe, ...

Presque ! EcheGo appelle une page PHP qui effectue des requêtes SQL sur la base pour calculer les variations depuis une date en triant les joueurs du plus fort au moins fort (donc la nouvelle échelle) et en même temps il génère les fichiers d'échange (fichiers TXT qui servent pour OpenGOTHA).

Concernant les courbes ce n'est effectivement QUE du PHP ! (en même temps ce serait compliqué de tout faire en Java (la table utilisée pour les variations est VARIATIONECHELLE, pour les parties jouées ça doit être la table PARTIES).

Ce qui veut donc dire que tant que l'on ne modifie pas l'algorithme de calcul des variations, toutes les modifications à réaliser sont à faire en PHP.

Cela dépend, il y a d'autres choses dans EcheGo qui peuvent être impactées mais en effet c'est à peu près ça ! Disons que hors changement d'algorithme et parsing de fichier, les modifications à apporter à EcheGo restent mineures la majeure partie du temps !

C'est bien ça ?

On peut effectivement dire que tu as bien cerné le truc à un poil de cul près ! Il y a dans EcheGo une partie un peu séparée également qui est utilisée pour envoyer des mails aux joueurs après avoir publié une échelle, et il y a aussi la partie maintenance dans EcheGo (suppression de tournois principalement, il y a d'autres fonctionnalités mais je ne les ai jamais vraiment trop utilisées)

Sylvain a ensuite évoqué les impacts sur le site, notamment sur la visualisation des résultats :

Julien a apporté les commentaires suivants aux éléments évoqués par Sylvain :

Et, le 19/08, Julien m'a précisé des informations en termes de capacité de réalisation :

Je me propose également pour participer à la réalisation, mais avec un bémol sur ma capacité à pouvoir apporter des modifications sur la partie Java.

Ma contribution sera donc probablement soit en php, soit « uniquement » sur la clarification du besoin, la spécification et la préparation du travail pour Julien.

Par ailleurs, d'autres personnes se porteront peut-être volontaire pour aider à cette tâche.

Annexe Les logiciels de détection de triche

Rédacteur : Guillaume LARGOUNEZ

Il existe un ou plusieurs logiciels permettant d'analyser les coups d'une partie à l'aide d'une intelligence artificielle. Ces logiciels ne sont actuellement pas publiés mais sont régulièrement utilisés, comme lors de la Corona Cup. Antti Törmänen est l'auteur de l'un d'entre eux.

À la FFG, le comité anti-triche de la ligue de go en ligne utilise déjà un tel logiciel. Utilité :

- Permet d'étudier une partie après son déroulement
- Peut fournir dans certains cas de triche flagrants un élément de preuve convaincant
- Peut constituer une mesure anti-triche dissuasive si la vidéo n'est pas retenue

Inconvénients :

- Ne fournit que des statistiques, qui doivent ensuite être interprétées par un expert
- Risque d'accusation à tort si l'expert interprète mal les statistiques
- Ne détecte que les cas de triche flagrants

Annexe Etat des Lieux

Rédacteur : Fabien LIPS

A. Sur l'historique de la prise en compte des tournois internet à l'échelle

J'y inclus beaucoup l'EGF car c'est souvent là que les décisions ont réellement été prises.

* D'abord une petite précision : l'EGF a l'habitude des "classes de tournoi" qui correspondent à des coefficients différents : 100% pour les "class A", 75% pour les "class B" et 50% pour les "class C". Le critère principal est un critère de temps, mais il y en a d'autres (contrairement aux "well organized tournaments" qui peuvent prétendre à la class A, les "casual or club tournaments" sont encore aujourd'hui censés être limités à la class C).

* Sauf erreur de ma part, le premier tournoi internet à avoir été comptabilisé à l'EGF a été le "championnat d'Europe par équipe Pandanet" qui a débuté en 2010. Les premières saisons jusqu'en 2016-2017 inclus ont été comptabilisées à 100%, avant le scandale provoqué par l'affaire Carlo Metta (accusé d'avoir utilisé le bot Leela, à l'époque environ 5-6d, il a été condamné par les organisateurs du tournoi ; l'appel fait au niveau de l'EGF a cassé la condamnation dans un jugement sibyllin que je résumerais en "probablement coupable mais on n'a pas assez de preuves"). Il a dès lors été décidé par l'EGF que ce championnat par équipe ne serait plus comptabilisé du tout (ce qui est toujours la position actuelle). Au niveau FFG, le coefficient a été de 100% jusqu'en 2014-2015, puis 50% jusqu'en 2017-2018 avant là aussi l'arrêt complet de sa comptabilisation.

* En dehors de ce cas particulier, une "class D" à 25% a été créée au niveau de l'EGF en juillet 2015 et réservée aux tournois en ligne "dont les organisateurs doivent s'assurer que les parties ont été jouées de manière équitable".

Le premier véritable tournoi français organisé en ligne a été le "tournoi permanent internet de la ligue du Sud-Ouest" en mars 2016, qui a très vite été transformé en "tournoi internet FFG" dès sa deuxième saison en janvier 2017. Regroupant initialement de 30 à 60 joueurs pour une partie par mois, il continue à exister aujourd'hui en vivant avec 10-20 participants. Il a dès le départ été comptabilisé à 25%.

* On arrive à la période récente liée à la pandémie.

Pour une fois, la FFG a été la première à réagir : les compétitions internes aux clubs ont été autorisées à se tenir en ligne "pendant toute la période des restrictions sanitaires" avec un coefficient de 50%. Les autres sont censées faire l'objet d'une demande d'agrément auprès du bureau FFG qui décide au cas par cas de son coefficient (qui est allé de 25% pour les tournois ouverts comme la Corona Cup ou le tournoi de Paris jusqu'à 100% pour les championnats de France).

Au niveau EGF, des règles ont été décidées en janvier 2021 (valables jusqu'en août 2022) : les tournois organisés par les clubs, les fédés ou l'EGF peuvent être comptabilisés jusqu'à respectivement la class C, B ou A, sous réserve d'un contrôle : "Prerequisite for rating an online-tournament higher than Class D is a kind of "installed control" for fair-play (independent video-sessions, no ear-phones, announcing/installing a control-team or local proctors for all games, ...)."

B. Sur quelques cas médiatisés de triche dans le monde du go

1. L'accusation contre Carlo Metta : cf partie I.A

2. la triche de la jeune prodige coréenne KimEnji 2p :

<https://www.youtube.com/watch?v=EVHWOZ98PTU>

3. l'accusation de triche portée par le franco-canadien Rémi Campagnie envers un de ses adversaires de la ligue américaine ; ci-dessous un copier-coller d'un message de la pro coréenne résidant au Canada Kim Yoonyoung 8p (je n'ai malheureusement pas retrouvé le lien original) :

"I joined the Pandanet AGA (American Go Association) city league as Team Montreal since 2019. We started in C league and worked our way up to B league this year.

We played the 4th round 2 weeks ago, against Team Cincinnati.

One of our players Remi 6D (8D on Fox), lost against Tong 1K, which was very suspicious so we sent a formal complaint to the TD, and also Remi posted this issue on Facebook. (The link below)

<https://www.facebook.com/photo?fbid=3818615804898431&set=a.183920345034680>

This is the game Remi vs Tong <https://online-go.com/game/31824689>

We also told organizers that we wouldn't be participation in further rounds unless a mandatory webcam rule was implemented 2 weeks later, today we received the decision from AGA.

1. Through AI analysis, professional review, and discussions among National Organizers we have found no definitive results of cheating with AI.

2. The Montreal team has ended their season. The rest of the games will be forfeited. (The posted facebook posts will be removed from the public postings.)

3. Group B has to use webcam in the rest of round

In my opinion, when I saw the game, without AI, what I felt was 'this is very high level performance, especially spending 20 minutes and beating 8d level on Fox...not following the graph, the movement

(haengma) high level players can feel it. No Significant mistake, I feel like watching at least pro or yunguseng (insei)'s game. For a 1kyu to improve so fast in one year and half after having stagnated at that level for almost 10 years... all I can say is that we will welcome a new pro this year...

AI cheating issues online are very common these days so I had even asked if they had any plan to use webcam before the start of this year's league, but received no answer.

I enjoyed my time playing for the Montreal team due to the bonding and efforts we've put in to achieve our best. Unfortunately, this all comes to an end here due to an unexpected decision from the AGA who chose to punish us on account of our player expressing his opinion on social media."

4. Deux joueurs de la Ligue de Go en Ligne ont récemment été convaincus de triche lors de leur championnat de ligue. La FFG les a sanctionnés d'une exclusion et de l'interdiction de reprendre une licence pendant un an.

D'autres joueurs français ont été sanctionnés au niveau de tournois en ligne (Corona Cup et tournoi de Paris) sans que ces sanctions soient assorties de sanctions fédérales (notamment car il a été jugé que des doutes subsistaient).

C. Sur la situation des compétitions en ligne dans le monde des échecs

1. Deux articles sur l'ambiance générale :

<https://www.theguardian.com/sport/2020/oct/16/chess-cheating-crisis-paranoia-has-become-the-culture>

<https://www.chess.com/news/view/fide-world-university-chess-championship-cheating-iulia-osmak>

2. Quelques extraits du règlement des compétitions en ligne de la Fédération Internationale d'Échecs :

"14.1 Lorsqu'il est joué sous supervision vidéo, le joueur doit utiliser une webcam qui montre son visage en entier durant la partie. L'image transmise ne doit pas dissimuler l'environnement du joueur, par exemple, aucun fond d'image virtuel n'est permis.

14.2 L'éclairage de la pièce doit être suffisant pour permettre au mouvement des yeux du joueur d'être contrôlé par l'arbitre et diffusé.

14.3 Le microphone du joueur doit toujours transmettre tous les sons audibles autour de lui à l'arbitre.

14.4 Les règlements de la compétition pourront rendre obligatoire l'utilisation de dispositifs de surveillance supplémentaires (par exemple de caméras) "

"6. Les joueurs peuvent être tenus de montrer leur environnement et le gestionnaire de tâches de leur ordinateur, ces demandes peuvent être formulées à tout moment. L'arbitre peut demander à un joueur de partager son écran et de désactiver la messagerie texte pendant le jeu. Avant d'imposer ces obligations aux joueurs dans les règlements de la compétition, l'organisateur doit s'assurer avoir reçu les conseils juridiques appropriés se rapportant à la protection de l'enfance et de la vie privée. "

D. Sur la situation des programmes informatiques de détection de triche

Un article co-écrit par le professionnel finlandais Antti Törmänen : <https://arxiv.org/pdf/2009.01606.pdf>

"We showed that an investigation of the effect can be helpful in detecting online cheating. Although automated cheat- detection may never be feasible due to the danger of false positives, we used these tools in a real online tournament and could catch a cheating player, who admitted the misconduct. This is

an example of a successful collaboration of a human arbiter and an AI engine, according to the human-plus-machine paradigm envisioned by former chess world champion Garry Kasparov."

II. Mon avis personnel

Alors que la première partie est aussi factuelle que possible, celle-ci assume entièrement sa subjectivité. A) Sur la détection de triche d'après kifu

Même si on peut espérer des progrès à moyen terme, les outils de détection automatique de triche restent pour l'heure relativement limités. Ils n'ont évidemment aucun mal à détecter des joueurs trichant de manière grossière, mais une triche un peu plus fine passe trop facilement entre les mailles du filet. Les analyses anti-triche humaines restent pour l'instant meilleures, mais elles non plus ne peuvent pas détecter ce genre de triche.

B) Sur les vidéos

Les vidéos obligatoires sont quasi-systématiquement utilisées dans toutes les compétitions internationales de go ainsi que dans le monde des échecs. Je ne suis pas juriste, mais j'ai du mal à imaginer qu'il y ait de réels obstacles juridiques à leur mise en place.

Bien sûr, leur diffusion doit être limitée (aux seuls arbitres et uniquement pendant la durée des enquêtes). Il est aussi probable que leur utilisation puisse être problématique dans certaines situations personnelles (par exemple familiales). Je ne pense cependant pas que cela doive empêcher le choix de certains organisateurs de tournoi de mettre en place un environnement de jeu plus sûr.

Je recommande aux organisateurs faisant un tel choix de :

- rendre les caméras obligatoires pour tous les joueurs forts (5k étant une délimitation arbitraire qui peut être adaptée) ;
- demander explicitement une caméra extérieure permettant à la fois de voir l'écran, la tête et les mains du joueur ;
- contrôler aléatoirement à chaque ronde un certain nombre de joueurs vainqueurs ; la non-présentation de la vidéo (ou sa non-conformité) entraînant automatiquement une défaite par forfait (et ce complètement indépendamment d'éventuels soupçons de triche).

Par ailleurs, devant les risques de fausses accusations (que tout comité d'arbitrage de tournoi se doit de chercher absolument à éviter), je ne peux que recommander à tout joueur faisant une partie officielle en ligne de se filmer, et ce même en l'absence d'obligation par les organisateurs. Il s'agit probablement d'un des moyens les plus efficaces permettant de se disculper.

C) Sur les types de tricheur

Bien qu'une attention toute particulière doive être faite lorsqu'il y a de l'argent à gagner, je pense qu'extrêmement peu de joueurs de go sont prêts à mettre en place un système de triche évolué. L'expérience récente montre cependant que les cas de triche ne sont malheureusement pas rares. Soit que les joueurs agissent sous le coup d'émotions négatives (frustration, colère, etc.), soit qu'ils réussissent à s'auto-convaincre que ce qu'ils font n'est pas vraiment de la triche (je rappelle au passage qu'absolument toute aide extérieure est strictement interdite, qu'il s'agisse de vérifier un joseki ou d'utiliser un estimateur de score).

Je pense que la vidéo a aussi un rôle de protection de ces joueurs contre eux-mêmes. D) Sur l'échelle combinée

Je soutiens la proposition d'échelle combinée telle que proposée par le groupe de travail. Il s'agit d'un des très rares points de consensus de ce groupe.

Pour moi, cette échelle combinée est une sorte de test grandeur nature pour mieux comprendre l'impact des tournois en ligne. A moyen terme, et selon le résultat du test, je pense qu'une des deux échelles disparaîtra au profit de l'autre.

Les paramètres de cette échelle (prise en compte à 100% de tous les tournois respectant certaines règles minimales en termes de comité d'arbitrage) ont été pris en accord avec les partisans des compétitions en ligne (notamment de la Ligue de Go en Ligne).

E) Mes préconisations de vote en cas de refus de l'échelle combinée

Si l'échelle combinée n'est pas acceptée, il me semble très important de jouer sur les coefficients de prise en compte (vote n°3) pour trois raisons :

- limitation de la motivation à tricher ;
- limitation de l'impact de la triche sur l'échelle ;
- rappel symbolique mais à mon sens primordial du caractère peu sécurisé de l'environnement de jeu.

Les coefficients que je préconise :

- vote n°4 pour un tournoi sans mesure anti-triche : 0% ou 25% ;
- vote n°5 pour un tournoi possédant un comité d'arbitrage reconnu : 25% ou 50% ;
- vote n°6 pour un tournoi imposant la vidéo à tous les joueurs susceptibles de gagner un prix en argent : 25% ou 50% ;
- vote n°7 pour un tournoi imposant la vidéo à tous les joueurs de niveau 5k ou plus fort : 50% ou 75% ;
- vote n°8 pour un tournoi "hybride" ou aucun joueur n'est seul derrière son ordinateur : 75% ou 100%.

Annexe-Vidéo.

L'usage de la vidéo s'est généralisé en 2020-2021, comme mesure anti-triche utilisée par le monde du Go et notamment l'EGF, ainsi que dans la Fédération Française d'échecs.

Notamment dans des tournois ayant une forte participation comme la Corona Cup.

On a vu par exemple cette méthode se mettre en place à la demande des joueurs, comme dans le cas de l'AGA city league.

II- Problématique de la légalité de la vidéo

Sa légalité a été mise en question dans le contexte du Règlement Général sur la Protection des données (RGPD), ainsi que vis-à-vis de la problématique du droit à l'image.

De l'avis de certains participants au groupe de travail, aucun argument ne permet de justifier l'emploi de la vidéo, en particulier si elle a lieu dans le lieu de résidence privée, en particulier si elle peut conduire à capter l'image des autres occupants du foyer, en particulier s'ils sont mineurs.

Ou, pour tout le moins, que même dans le cas où la finalité du « traitement » pourrait s'avérer justifiée, se posait la question de l'exploitation des vidéos, de leur durée de conservation ; et qu'il apparaît peu probablement que la FFG ou ses membres soient en mesure de pouvoir apporter des garanties suffisantes.

Il est précisé qu'aucun des rédacteurs du présent du document n'est avocat, magistrat ou conseiller à la CNIL ; aussi les éléments présentés n'ont qu'une valeur indicative et pourra mériter des avis complémentaires. C'est pourquoi les éléments présentés seront sourcés.

Un premier élément de comparaison est l'avis de la CNIL concernant les modalités de vidéosurveillance pendant les examens en ligne (1). Il ne s'agit, bien sûr, pas exactement du même type d'activité ; cependant il est intéressant de noter que la CNIL indique que, sous quelque forme que ce soit, la mise en œuvre d'un tel dispositif doit à la fois être considéré comme un traitement de données à caractère personnel et ne pas porter atteinte à la vie privée des personnes filmées.

Et, la CNIL, formule des recommandations à la fois pour l'établissement (ce qui, dans notre cas correspondrait à la FFG, la ligue ou le club) et aux étudiants (ce qui, pour nous correspondrait au joueur).

Une autre page du site de la CNIL concerne l'usage de la mise en place de la vidéosurveillance dans son domicile par un particulier (2) qui est donc possible.

Une autre page du site de la CNIL semble aborder un sujet similaire : les conseils sur la mise en œuvre des outils de vidéoconférence (3). Si l'usage de ces outils n'est pas une nécessité (4), il y a cependant fort à parier que l'usage de tels outils constituera une part non négligeable des cas, dans l'hypothèse où il serait fait obligation de filmer les parties.

1 <https://www.cnil.fr/fr/surveillance-des-examens-en-ligne-les-rappels-et-conseils-de-la-cnil>

2 <https://www.cnil.fr/fr/la-videosurveillance-videoprotection-chez-soi>

3 <https://www.cnil.fr/fr/covid-19-les-conseils-de-la-cnil-pour-utiliser-les-outils-de-visioconference>

4 « n'est pas une nécessité » au sens où il est possible de réaliser une captation vidéo hors ligne et procéder à mise à disposition (par exemple dans le seul cas où il y aurait réclamation) : ce cas de figure n'impliquerait donc pas la mise en œuvre d'un outil de vidéo conférence.

Aussi, il apparaît que si de telles mesures devaient être autorisées, il faudrait à minima tenir compte des recommandations de la CNIL (5) ; mais également que la FFG soit très précise dans ses recommandations. Par ailleurs, il apparaît évident que les mesures techniques seules ne pourront suffire et que toute proposition éventuelle devra nécessairement prendre en compte un volet organisationnel (6).

Par ailleurs, il est intéressant de noter que le 25/01/2021, la Fédération française des échecs (FFE) a publié la traduction d'un règlement de la FIDE concernant les parties en ligne (7). Règlement qui indique dans son article 8.1 que « [...] Les règlements d'une compétition pourront exiger que la zone de jeu soit placée sous surveillance vidéo ».

Cela ne constitue bien sûr pas une indication que la vidéo et/ou la manière dont nous pourrions envisager de la mettre en œuvre soit ou non conforme au RGPD ; cependant au vu de ces éléments il peut s'avérer intéressant de creuser la question.

Proposition de Clément : prendre contact avec la FFE pour savoir si la problématique de la conformité au RGPD a fait l'objet d'une étude à leur niveau ? Peut-être même la FFE a-t-elle sollicité l'avis de la CNIL ?

Les conditions reconnues comme nécessaires pour que l'usage de la vidéo soit Légal :

- le consentement à la vidéo doit être demandé en amont du tournoi, a priori lors de l'inscription, afin de garantir le consentement libre.
- l'organisation du tournoi s'engage à ne donner accès à la vidéo qu'à un nombre limité et défini de personnes (comité d'arbitrage)
- la vidéo doit être supprimée passé un délai annoncé.

5 Et très probablement aussi de celles d'autres autorités, telles que l'Agence Nationale pour la sécurité des systèmes d'information (ANSSI).

6 A ce stade, aucune solution technique n'a été discuté. Mais, on pourrait par exemple imaginer que si de telles mesures étaient retenus, qu'il pourrait paraître inacceptable que les fichiers vidéos puisse être hébergés sur des datacenter hébergés hors de l'union européenne.

On pourrait également imaginer un cas où il faudrait que la FFG opère elle-même la solution technique ; ce qui pourra ou ne pourra pas s'avérer possible. L'idée n'est pas ici de trancher ce point ici.

Le seul propos ici est d'indiquer que la question de savoir si la FFG autorise ou non de telles mesures et une question différente de savoir si la FFG a les moyens de réellement mettre en œuvre de telles mesures (à court, moyen ou long terme).

On pourrait très bien imaginer un cas de figure où la vidéo serait jugée acceptable, mais sous réserve de garanties qu'il ne sera pas possible d'apporter dans l'immédiat.

7 <http://echeecs.asso.fr/Actu.aspx?Ref=13126>

III- Mise en œuvre de la vidéo

Deux types d'enregistrement vidéo ont été évoqués :

- Une caméra permettant de voir à la fois l'écran, la tête et la main du joueur. Cette méthode est plus fiable que celle qui suit, mais plus difficile à mettre en place pour le participant.
- Partage d'écran+facecam. Cette méthode est plus simple à mettre en place pour le joueur, mais repose uniquement sur l'analyse du regard pour détecter un deuxième écran.

IV- Difficultés liées à l'obligation de se filmer

- la vidéo augmente la difficulté technique avec un risque de forfait de toutes les parties si vidéo non-conforme, pour participer à un tournoi de Go.
- la réticence de certains joueurs et surtout joueuses à se filmer, peut également conduire à diminuer le nombre de joueurs et joueuses participants.