

Comment représenter ma ville au championnat Jeuricoch ?

Faisons connaissance !

Jeuricoch est un jeu solitaire cérébral qui décrasse et entretient les neurones.

Tout internaute en créant un compte "**Particulier**" peut le pratiquer gratuitement et indépendamment, mais sans espoir de gain.

Il peut se distinguer des autres Particuliers par son classement, le nombre de parties gratuites, son score et sa meilleure partie.

Aucun renseignement personnel ne lui sera demandé.

Le "**Ricocheur**" est un internaute qui participe au championnat inter-villes Jeuricoch.

Il sera choisi par la personne morale, sur présentation de son palmarès affiché sur son compte personnel de Particulier. Le ricocheur joue gratuitement pour son sponsor.

Le "**Collectif**" est la personne morale, inscrite au Fichier Jeuricoch, qui représente sa commune au championnat inter-villes.

Plusieurs collectifs concurrents peuvent défendre indépendamment une même ville.

Le collectif comprend deux à neuf Ricocheurs.

"**Personne morale**": association, groupe d'amis ou de collègues, école, entreprise, entité culturelle, privée, publique, civile, commerciale, artisanale et industrielle, etc...

Le "**Championnat annuel inter-villes**" commence le premier Janvier à zéro heure et est clôturé le 31 décembre à zéro heure.

Il est réservé aux collectifs qui se sont acquittés des frais d'inscription.

Le **finaliste** est le collectif qui justifie avoir pratiqué au moins 50 parties officielles en ligne au cours de l'exercice annuel.

Lui seul peut recevoir un titre de champion et sa **récompense** en argent virtuel non négociable (remboursement frais d'inscription).

Le finaliste qui détient le meilleur score au monde, dans son pays, dans sa région ou dans son département, recevra le **titre Officiel** correspondant délivré par Fédération Jeuricoch: Champion du Monde, Champion de France, Champion Régional ou Champion Départemental, selon le cas.

Un seul titre attribué par champion, le plus haut dans l'échelle des valeurs Jeuricoch.

Frais d'inscription 2019 : 150 €, sans obligation de renouvellement, acquittés par le sponsor.

Deux situations envisageables :

- 1) - la personne morale fait connaître son intention de représenter sa ville au championnat, en affichant le logo Jeuricoch sur son établissement et en recherchant les Ricocheurs qui la représentera.

- 2) - un groupe de collègues ou d'internautes Particuliers, souhaite former un Collectif pour représenter sa ville en sollicitant un sponsor qui s'acquittera des frais d'inscription.

Comment devenir un "Ricocheur" :

- **vous** êtes connecté sur le Site : <https://www.jeuricoch.fr> ou .com
- **prenez connaissance** de la règle du jeu, de la convention,
- **créez un compte** "Particulier" pour vous-entraîner gratuitement à votre domicile,
 - établissez un palmarès à présenter à un sponsor (copie de votre compte ou en direct).
 - aucun renseignement personnel ne vous sera demandé.
 - vous serez identifié que par votre pseudo.
- **constituez** un Collectif à partir de deux internautes disposant d'un ordinateur.
- **sollicitez** un sponsor qui devra s'inscrire en direct au Fichier des Collectifs.
- **répartissez-vous** les 50 parties officielles annuelles obligatoires
- **bâtez-vous** pour décrocher un titre de champion officiel et sa récompense éventuelle.
- et **Faites gagner** votre Sponsor et votre Ville!

Le sponsor

- **créeit** une adresse E.Mail spéciale réservée à jeuricoch:
 - * son **pseudo** (son enseigne ou son nom) exemple : garagepinsot,
 - * sa **dénomination** (son activité) exemple : répare, peint, vend,
 - * la **ville** qu'il défend le soler.
- **affiche** le Logo Jeuricoch dans son établissement.
- **choisit** son équipe de Ricocheurs (2 à 9).
- **désigne** le responsable et lui confie le pseudo et le mot de passe pour accéder au compte.
- **créeit un compte** Collectif en ligne,
- **s'acquitte** des frais d'inscription: 150 €/an (carte bleue, virement bancaire)
(sans obligation de renouvellement)

Le Sponsor est inscrit au **fichier des Collectifs**.

Le Sponsor est visible toute l'année :

- * sur le **Site Jeuricoch** rubrique "championnat" (internautes et visiteurs),
- * les **bulletins d'informations**,
- * les **bilans** dans la presse et les médias,

"Fédération Jeuricoch": micro-entreprise

- Siret : 38839674900029
- organise des loisirs ludiques et des championnats inter-villes sur
 - son Site : <https://www.jeuricoch.fr> -
 - sise : 16 rue de l'Abbé Breuil - 66000 PERPIGNAN France
 - Micro-entrepreneur : Gérard MICHEL, Administrateur
 - jeuricoch66@hotmail.fr.

But du jeu :

- Reconstituer le plus rapidement possible, la combinaison secrète dans la grille G3, en vidant les grilles G1 et G2. - Parfois plusieurs solutions.

	Grille G2 des verticales
Grille G1 des horizontales	Grille G3 Combinaison secrète

Description :

- 3 grilles juxtaposées (6x6=36 cases chacune),
- les grilles G1 et G2 contiennent chacune 36 modules,
- 9 modules différents répétés 4 fois chacun par grille,
- dans la grille **G1** les modules glissent horizontalement vers la grille G3, sans jamais changer de **ligne**,
- dans la grille **G2** les modules glissent verticalement vers la grille G3, sans jamais changer de **colonne**.

Principe du transfert des modules : (application des coordonnées d'un point dans l'espace)

- 1) - **transfert des modules** des grilles G1 et G2, dans G3:

- * clic sur un module rouge en G1, il se mémorise,
- * clic sur un module rouge en G2 :
- * et les deux modules sont placés dans la case G3 située à l'intersection de la ligne et de la colonne.

- 2) - **renvoyer un module de G3**, vers ses cases d'origines: module rouge

- * clic sur ce module qui se dédouble et rejoint G1 et G2.

- 3) - **libérer un module** G1 déjà mémorisé:

- * clic sur ce module et la mémorisation s'efface.

Fin de la partie: la partie prend fin, soit :

- à la fin du temps imparti, soit 900 secondes chronométrées,
- ou dès que le joueur l'interrompt, clic sur OK.

Marquer des points:

- * un point par module correctement positionné en G3,
- * plus un bonus si la partie est terminée avant les 900 secondes, la formule suivante est appliquée: $P=S:100$ -

Points supplémentaires arrondis aux chiffres entiers - **Secondes disponibles à la fin de la partie** -

La partie démarre directement : clic sur JOUER. Elle est comptabilisée dès qu'elle est demandée.

