







FNASCE
couleur passion

RICHARD III

Règlement



Mon royaume pour un cheval !

A		2						1
B		0						
C			0			1		0
D					2			
E	0	1		2	0			2
F								
G				2		0		2
H				1				
	1	2	3	4	5	6	7	8

Aidez le Roi à retrouver sa Tour, son Fou, sa Dame, son Cavalier
Chaque clic sur une case de l'échiquier
indique le nombre de ces pièces qui lui font échec

du 23 novembre 2022 au 4 janvier 2023

Et si vous faisiez gagner votre ASCE ?

Règlement du Concours

Article 1 - Organisation :

La Fédération Nationale des Associations Sportives, Culturelles et d'Entraide (FNASCE) organise en fin d'année 2022 le concours suivant : **Richard III**, défini par le présent règlement.

Article 2 - Dates :

Intitulé du concours	Date de lancement	Date de fin du concours	Diffusion des résultats
Richard III	23/11/2022 midi	04/01/2023 midi	Site FNASCE Onglet Culture

Article 3 – Participation et transmission :

Le concours est ouvert aux ASCE, donc à tous leurs adhérents au profit de leur ASCE
Un adhérent peut-être suppléé par un de ses ayant-droit.

Une adresse mail dédiée richard3.asce@gmail.com sera ouverte.

Elle est uniquement destinée à l'échange entre joueurs et maître du jeu suivant les modalités explicitées dans **l'article 7**.

Toute autre correspondance devra se faire auprès de Dominique Citron (FNASCE)

Le simple fait de participer implique l'acceptation et l'application du présent règlement.

Article 4 - Modifications éventuelles :

Les organisateurs se réservent le droit à tout moment, d'apporter toutes modifications au règlement, d'écourter, de reporter ou d'annuler ledit concours si les circonstances l'exigent. Ils peuvent également apporter toutes précisions ou modifications qui s'avèreraient nécessaires. Ces précisions ou modifications seraient dans ce cas immédiatement portées à la connaissance des Vice-présidents Culture et/ou Présidents des ASCE qui en informeront leurs adhérents.

Article 5 - Application du règlement, litiges :

L'interprétation et l'application du règlement sont de la compétence de la Commission Permanente Culture (CPC) de la FNASCE. Ses décisions sont sans appel.

Les litiges éventuels seront examinés par Comité Directeur de la Fédération après consultation de la CPC.

Article 6 – Jury :

Le jury est constitué des membres de la Commission Permanente Culture de la FNASCE.

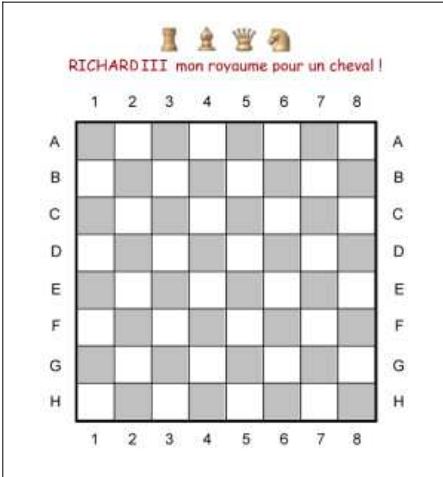
Article 7 – Présentation :

Et si vous faisiez gagner votre ASCE ?

La CPC propose un jeu inédit à résoudre par **un ou plusieurs participants** à savoir : un adhérent coordonnateur **délégué par le(la) Président(e) ou le(la) VP-Culture** de votre ASCE, secondé par 1 à 4 équipiers.

Celui-ci, que nous appellerons « **le pivot** », aura un rôle de rassembleur, collectera et redistribuera à ses équipiers les éléments obtenus du Maître du jeu.

Le total des participants d'une même ASCE est limité à **5 maxi, y compris le pivot**

		<p>Le principe :</p> <p>Aider le Roi à retrouver successivement sa Tour (T), son Fou (F), sa Dame (D) et son Cavalier (C), égarés sur son échiquier (tel que ci-contre présenté)</p> <p>En plaçant le Roi sur une case, celui-ci se trouve peut-être alors mis en échec par l'une ou plusieurs des 4 pièces, voire aucune d'entre elles.</p> <p>Poser la question au Maître du jeu, il y sera au plus tôt répondu, par =0,1,2,3 ou 4 (<i>sans précision de la ou des pièces faisant échec</i>) ou même T,F,D,C (<i>dans le cas d'une pièce ainsi repérée</i>).</p>
---	--	--

La découverte des 4 pièces se fait donc au fil des renseignements tour à tour obtenus, . *Bien évidemment toute pièce découverte garde sa place sur l'échiquier et reste donc susceptible de mettre en échec le Roi.*

La disposition des 4 pièces à découvrir font chaque fois l'objet d'un tirage au sort.

Annexes :

- un document complémentaire appelé B.A.-ba, peut aider les néophytes à appréhender les notions de « mise en échec »
- un support papier est également joint en bas du présent règlement.

Article 8 – Limitations

Deux limitations

- Nombre de coups **maxi par échiquier : 25**
 - Nombre **total de coups maxi** pour toute la durée du jeu : **200**
- le nombre d'échiquiers à « résoudre » (*4 pièces découvertes*) n'est pas limité.

Trois façons de passer d'un échiquier au suivant :

- 1- sitôt un échiquier résolu par l'ASCE
- 2- dès le quota de 25 coups réalisé, *quel que soit le nombre de pièces découvertes*
- 3- par abandon stratégique de l'échiquier en cours. (*pour préserver son quota de coups total par exemple*).

Le dernier joueur (celui qui a trouvé la 4^e pièce ou celui qui a effectué le 25^e coup ou celui qui annonce « Abandon ») est aussitôt averti de l'ouverture de l'échiquier suivant, ainsi que son pivot.

Aucun retour sur les échiquiers précédents n'est autorisé.

Pas d'inscription préalable. **La toute première question vaut inscription** de l'ASCE

Article 9 – Comment poser la question ?

Pas de bulletin à remplir.

Adresser simplement un mail conjointement à

- le maître du jeu : richard3.asce@gmail.com (adresse mail dédiée)
- le pivot (rèfèrent, chef d'équipe, coordonnateur) : *son adresse mail*

et ainsi libellé **sur une seule ligne** (sans formule de politesse *ni signature*)

exemple pour un « clic » en D3 :

Envoi N°1 de AUBAIN Marie ASCE28 pour Échiquier N°1 : D3

*question à laquelle il sera ainsi répondu dans les meilleurs délais avec un **simple complément en bout de ligne***

*la réponse est effectuée via la rubrique : **répondre à tous** (le joueur et le pivot seront donc informés)*

Envoi N°1 de AUBAIN Marie ASCE28 pour Échiquier N°1 : D3 = 1

(ou 0,2,3,4 ou C,D,F,T)

cet exemple pour le cas où le Roi situé en D3 soit en échec d'une seule des 4 pièces

*Concernant l'abandon stratégique : remplacer les coordonnées du coup par : **Abandon** (cette opération sera comptabilisée comme une question)*

Important: UNE SEULE QUESTION PAR MAIL, UN NOUVEAU MAIL PAR QUESTION,
(Ne pas s'appuyer sur un mail précédent, ne pas utiliser « répondre »)

Il sera répondu aux questions dans l'ordre d'arrivée de celles-ci.

En cas de libellé ou question non conforme, le signe = pourra être agrémenté d'un commentaire succinct. Il ne sera répondu à aucune « démarche » effectuée à l'adresse « richard3»

Les mails auxquels il aura été répondu seront versés périodiquement à la corbeille, et celle-ci régulièrement vidée.

Article 10 – Classement :

A l'issue du temps imparti, le départage se fera sur la base :

- du plus grand nombre d'échiquiers totalement résolus, (les 4 pièces trouvées),
- puis du plus petit nombre total des coups effectués pour les échiquiers résolus,
- enfin du nombre total de pièces découvertes dans les échiquiers « non résolus »

Après application des modalités de classement prévues au présent règlement, si des ex æquo subsistent, le jury statuera.

Article 11 – Récompenses :

Une récompense globale de 1225 euros (par virement sur le compte des ASCE lauréates) sera répartie pour les 5 premières :

1^{er} prix : 300 €

2^e prix : 275 €

3^e prix : 250 €

4^e prix : 225 €

5^e prix : 175 €



pour découpage



RICHARD III: mon royaume pour un cheval !

	1	2	3	4	5	6	7	8	
A	■	□	■	□	■	□	■	□	A
B	□	■	□	■	□	■	□	■	B
C	■	□	■	□	■	□	■	□	C
D	□	■	□	■	□	■	□	■	D
E	■	□	■	□	■	□	■	□	E
F	□	■	□	■	□	■	□	■	F
G	■	□	■	□	■	□	■	□	G
H	□	■	□	■	□	■	□	■	H
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Aidez le roi à retrouver sa Tour, son Fou, sa Dame et son "Cheval"

Chaque clic sur une case de l'échiquier indique le nombre de ces pièces qui lui font "échec"

B.A.-ba des mises en échec du Roi

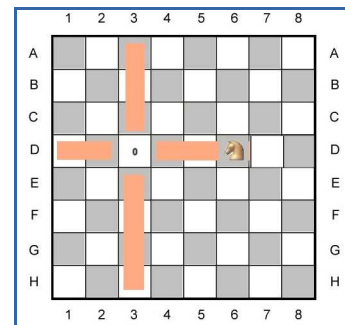
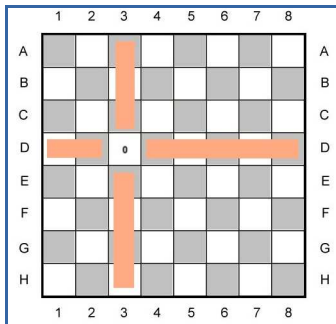
1- mise en échec par la Tour

La Tour met le Roi en échec si celui-ci est placé sur la même horizontale ou la même verticale qu'elle **ET** qu'aucun obstacle ne se trouve sur le parcours.

Exemple :

figure 1 : l'information **0** en D3 signifie que la Tour ne peut se trouver sur les cases roses

figure 2 : la Tour pourrait néanmoins se trouver en D7 ou D8, le Cavalier faisant écran



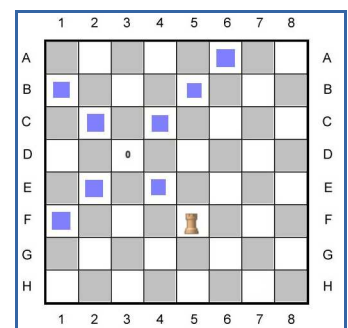
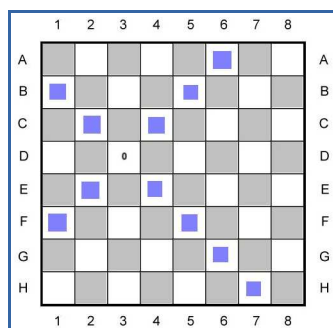
2- mise en échec par le Fou

Le Fou met le roi en échec si celui-ci est placé sur les mêmes diagonales que lui **ET** qu'aucun obstacle ne se trouve sur le parcours.

Exemple :

figure 1 : l'information **0** en D3 signifie que le Fou ne peut se trouver sur les cases bleues

figure 2 : le Fou pourrait néanmoins se trouver en G6 ou H7, la Tour faisant écran



3- mise en échec par la Dame

La Dame est une combinaison de la Tour et du Fou.

L'information **0** en D3 signifie que la Dame ne peut se trouver ni sur les cases roses ni sur les cases bleues, sauf obstacle, bien sûr.

4- mise en échec par le Cavalier

figure 1 : le Cavalier met le roi en échec si celui-ci est placé sur une des huit cases rouges de l'exemple ci-après. Pour lui : aucun obstacle possible.

figure 2 : rappel du déplacement du Cavalier et donc des mises en échec correspondantes

