

1º CAMPEONATO NACIONAL DE PUZZLES

Pela Associação Portuguesa de Puzzles - APPZ

- **Data:** 29 e 30 de Junho de 2024
- **Local:** Pavilhão Multiusos de Paredes, Paredes

CALENDARIZAÇÃO DO CAMPEONATO

Horas	Categoria	Nº Peças	Preço
29 de Junho de 2024, Sábado			
10h00 (2h)	Crianças (8 aos 12 anos)	200pc	10€
14h00 (2h)	Individual (13+ anos)	500pc	15€
17h00 (2h)	Pares (2 Pessoas)	500pc	20€ (Par)
21h30	Desafio Gigante	ENTRADA GRATUITA	
30 de Junho de 2024, Domingo			
10h30 (2h00)	Equipa (3 a 4 Pessoas)	1000pc	30€ (Equipa)
12h45	Encerramento Final		

Regulamento do 1º Campeonato Nacional de Puzzles - APPZ

1 – O TORNEIO

O **1º Campeonato Nacional de Puzzles, organizado pela APPZ** decorre em formato presencial no Pavilhão Multiusos na Cidade de Paredes nos dias 29 e 30 de Junho. É patrocinado pela *Ravensburger* e organizado em parceria com a Camara de Paredes, e a *Wold Jigsaw Puzzle Federation*, representada pelo Alfonso Álvarez-Ossorio.

O campeonato é aberto à participação de todas as pessoas com mais de 8 anos, de qualquer nacionalidade ou país do mundo, sendo que os menores de idade devem estar acompanhados por um adulto que dê a respetiva autorização para participar.

Tratando-se de um campeonato nacional, há regras específicas na atribuição de prémios, lugares do pódio e recordes nacionais, que são esclarecidos no ponto 3 do presente regulamento.

Existirão 4 provas, uma para crianças entre os 8 e os 12 anos (12 inclusive) e três para adultos e jovens (com mais de 13 anos). O objetivo é montar o maior número de peças e ser o mais rápido a fazê-lo dentro do tempo de cada uma das provas.

Qualquer pessoa, pode ***gratuitamente assistir às provas***.

O evento conta ainda com a opção de:

- **“Noite Desafio Gigante” no Pavilhão Multiusos** – um evento gratuito na noite de sábado em que os participantes do torneio são convidados a montar um puzzle gigante com os outros participantes de uma forma descontraída e sem outro objetivo a não ser finalizar o puzzle em conjunto. (21:30h às 00:00)

Toda e qualquer questão que não fique respondida nas condições abaixo, pedimos que enviem email para geral@appz.pt indicando nome, contacto (email ou telemóvel) e dúvida em causa.

2 – AS PROVAS

No campeonato existem 4 provas que vão decorrer no Pavilhão Multiusos de Paredes na cidade de Paredes, Porto.

Serão distribuídos puzzles novos em cada uma das provas e iguais por todos os participantes (que ficam para os concorrentes). As provas acontecem segundo a seguinte calendarização, horários, número de peças e valor de inscrição:

29 DE JUNHO, SÁBADO

- **Prova Individual Crianças** – crianças com entre 8 a 12 anos (inclusive)
- Inscrição: 10€
- 200 peças | 10:00h – 12:00h
- Os participantes terão de montar um puzzle de 200 peças num tempo limite de 120 minutos. No caso de não terminar dentro do tempo limite, o número de peças corretamente colocadas será considerado para efeitos de classificação. Serão contados grupos de 3 ou mais peças corretamente encaixadas.

- **Prova Individual Adultos** – Indivíduos com mais de 12 anos (não inclusive)
- Inscrição: 15€
- 500 peças | 14:00h – 16:00h
- Os participantes terão de montar um puzzle de 500 peças num tempo limite de 120 minutos. No caso de não terminar dentro do tempo limite, o número de peças corretamente colocadas será considerado para efeitos de classificação. Serão contados grupos de 3 ou mais peças corretamente encaixadas.

- **Prova Pares** – 2 indivíduos, pelo menos um individuo com mais de 12 anos e o outro com uma idade mínima de 8 anos
- Inscrição: 20€
- 500 peças | 17:00h – 19:00h
- Os participantes terão de montar um puzzle de 500 peças num tempo limite de 120 minutos. No caso de não terminar dentro do tempo limite, o número de peças corretamente colocadas será considerado para efeitos de classificação. Serão contados grupos de 3 ou mais peças corretamente encaixadas.
- Exemplo: *Par com uma pessoa de 13 anos e outra de 25 anos; par com duas pessoas de 13 anos; par com duas pessoas de 30 anos; par com uma pessoa de 8 anos e uma pessoa de 13 anos.*

30 DE JUNHO, DOMINGO

- **Prova Equipa** – 3 a 4 indivíduos, pelo menos um individuo com mais de 18 anos e os restantes com uma idade mínima de 8 anos
- Inscrição: 30€
- 1000 peças | 10:30h – 12:30h
- Os participantes terão de montar um puzzle de 1000 peças num tempo limite de 120 minutos. No caso de não terminar dentro do tempo limite, o número de peças corretamente colocadas será considerado para efeitos de classificação. Serão contados grupos de 3 ou mais peças corretamente encaixadas.
- Exemplo: *Equipa com uma pessoa de 18 anos e dois de 8 e de 10 anos; Equipa com três ou quatro pessoas com 18 ou mais anos;*

3 – INSCRIÇÕES

Individuais Adultos, Pares e Equipas: As inscrições têm de ser feitas online, através do site da Federação Mundial de Puzzles - <https://www.worldjigsawpuzzle.org/portugalquebracabecas>. Nas provas individuais, cada individuo deve fazer a sua inscrição. Nas provas de pares e grupo, a inscrição deve ser feita apenas por um elemento do par ou grupo, mencionando nos respetivos campos os dados do(s) outro(s) elemento(s). De seguida, deve aguardar o envio da referência bancária e fazer o pagamento da mesma no prazo estipulado.

Individuais Crianças: deve ser o parente responsável a fazer a inscrição da mesma, enviando para o email - geral@appz.pt, o formulário disponível no site da associação - <https://appz.pt/> devidamente preenchido, junto com o comprovativo de transferência feita para o Iban indicado.

Considera-se para as crianças, a idade correspondente ao ano corrente legal. Exemplo: *Se a criança à data da prova tiver 7 anos, mas até Dezembro do ano corrente for celebrar 8 anos, pode participar na prova.*

Todas as provas requerem inscrição e pagamento da mesma até dia 26 de Maio de 2024.

Os recibos de pagamento das inscrições serão disponibilizados nos dias do evento, 29 e 30 de Junho junto da organização.

Os puzzles das provas pertencem aos participantes após as provas.

A Associação reserva-se ao direito, se considerar necessário, de ajustar horários ou incluir eliminatórias nos seguintes casos:

- Provas individuais, com mais de 225 inscrições
- Provas de Pares, com mais de 150 pares inscritos
- Provas de equipas, com mais de 100 equipas inscritas

Na condição de manter os dias, e horários inicial e final já definidos:

- Início - 29 de Junho de 2024 – 10h00
- Fim - 30 de Junho de 2024 – 14h00

Não existe um limite de inscrições previamente definido. No entanto, a associação reserva-se ao direito de encerrar inscrições antes do final previamente anunciado se tal for necessário.

4 – PRÉMIOS

Neste campeonato teremos um pódio, em que os vencedores serão os mais rápidos de cada prova, independentemente da nacionalidade.

- **Pódio do Campeonato** – serão vencedores deste pódio aqueles que, no final do tempo de cada prova, tiverem **concluído o puzzle no menor tempo possível, independentemente da nacionalidade:**
 - CRIANÇAS: Subirão ao pódio, as crianças que finalizarem os puzzles nos menores tempos possíveis;
 - INDIVIDUAL: Subirão ao pódio, os indivíduos que finalizarem os puzzles nos menores tempos possíveis;
 - PARES: subirão ao pódio, os pares que finalizarem os puzzles nos menores tempos possíveis;
 - EQUIPAS: subirão ao pódio, as equipas que finalizarem os puzzles nos menores tempos possíveis;

Ao mesmo tempo, iremos premiar os recordistas nacionais nas diferentes provas, que sendo este o primeiro campeonato nacional, serão os primeiros recordes reconhecidos pela associação.

- **Recordes Nacionais** - serão recordes nacionais os cidadãos portugueses, ou de dupla nacionalidade, que inclua a nacionalidade portuguesa.
 - CRIANÇAS: **Estabelecerão recordes nacionais**, as crianças de nacionalidade portuguesa que finalizarem os puzzles nos menores tempos possíveis;
 - INDIVIDUAL: **Estabelecerão recordes nacionais**, os indivíduos de nacionalidade portuguesa que finalizarem os puzzles nos menores tempos possíveis;
 - PARES: **Estabelecerão recordes nacionais**, os pares em que pelo menos um elemento tem nacionalidade portuguesa, que finalizarem os puzzles nos menores tempos possíveis;
 - EQUIPAS: **Estabelecerão recordes nacionais**, as equipas, em que pelo menos metade dos elementos (2/3 ou 2/4) possuam nacionalidade portuguesa, que finalizarem os puzzles nos menores tempos possíveis;

Serão atribuídos troféus e prémios aos vencedores do campeonato, 3 por prova.

Os recordistas nacionais serão também reconhecidos com medalhas ou equivalentes, bem como prémios. 3 por prova.

Tal permite que o mesmo concorrente, ou par ou equipa possa ganhar mais do que um prémio.

A descrição dos prémios será divulgada até duas semanas antes do campeonato começar.

Os prémios serão entregues no final de cada prova.

5 – CONDIÇÕES GERAIS

- Cada participante pode utilizar até 2 tabuleiros de cartão, espuma ou outro tipo de material, com uma dimensão máxima de A3, para ajudar na montagem dos puzzles.

- Cada par pode utilizar até 2 tabuleiros de cartão, espuma ou outro tipo de material, com um tamanho máximo de A3, para ajudar na montagem dos puzzles.

- Cada equipa pode fornecer até 4 tabuleiros de cartão, espuma ou outro material, com um tamanho máximo de A3, para ajudar na montagem do puzzle. A Organização recomenda a utilização do mesmo modelo de camisola para todos os membros da equipa, com os nomes e o país de origem.

- Todas as mesas serão numeradas juntamente com os nomes, bem como a cidade ou país de origem do participante. A numeração das mesas estará afixada no local do evento.

- Os participantes devem chegar ao local, pelo menos 15 minutos antes do início de cada prova.

- Até que o apresentador indique o início da prova e inicie o cronómetro, os participantes não podem manipular, abrir ou desbloquear as caixas de puzzle que estiverem na mesa.

- Para abrir o plástico que cobre a caixa do puzzle, só podem ser utilizados abridores de cartas, chaves ou outros objetos não afiados. Nada afiado, como tesouras ou x-atos, pois pode ser perigoso manuseá-los durante uma competição de velocidade

- Durante a prova, os vigilantes identificados irão monitorizar o progresso da montagem, de modo que, quando um participante estiver perto de terminar um puzzle. Se nenhum elemento da Organização se tiver apercebido dessa situação, levantará a mão para que um vigilante registre o tempo de conclusão do puzzle. O vigilante, após considerar a montagem correta, anotará o tempo em ata de participação e procederá à entrega do mesmo na mesa principal.

- Todos os participantes que terminem os puzzles dentro do tempo limite, depois de um vigilante registar o tempo alcançado, devem recolher os seus pertences e abandonar a área de competição para facilitar a preparação para a prova seguinte.

- Só os vigilantes e membros organização devidamente credenciados poderão tomar nota dos tempos de puzzle concluídos.

- Se, uma vez decorrido o tempo limite, o participante não tiver conseguido terminar o puzzle, os vigilantes contarão as peças colocadas do puzzle inacabado, adicionando apenas os grupos de 3 ou mais peças unidas corretamente.

- Se faltarem peças no final do puzzle, serão adicionados 10 segundos ao tempo final por cada peça perdida. Se a última peça aparecer após 10 segundos de procura, será tido em conta o tempo da penúltima peça mais a penalização. No caso de se perderem mais de 10 peças, a participação será considerada nula. Se houver 2 ou mais peças adjacentes e em falta, não será aplicada qualquer penalização, uma vez que é considerado um erro de fabrico.
- Se, devido a um defeito de fabrico, o puzzle não tiver o número correto de peças e causar danos ao participante, a Organização pode adotar as medidas necessárias para corrigir os danos causados, sem prejudicar os direitos dos outros participantes.
- Apenas os participantes, e pessoal autorizado podem entrar na área de competição.
- Não é permitida a utilização de suportes ou de qualquer objeto que altere a altura ou a disposição das mesas.
- São permitidos suportes para manter a tampa da caixa na vertical e facilmente visualizável durante a montagem do puzzle.
- É permitido o uso de auscultadores, desde que não perturbem os restantes participantes.
- Não é permitido cantar ou vocalizar. A organização pode desclassificar os participantes repreendidos em várias ocasiões por comportamentos que causem incómodo aos outros participantes.
- Não é permitido trazer iluminação extra ou utilizar modelos impressos ou digitais nos quais se possa ver qualquer tipo de padrão de corte do fabricante.
- Qualquer ajuda prestada durante o concurso por outra pessoa que não os participantes pode ser motivo de desclassificação.
- Nos pares e nos individuais, se forem utilizadas mesas partilhadas não é permitido invadir a área do participante adjacente ou dificultar a construção, e pode ser desclassificado se um participante prejudicar gravemente outro participante.
- A organização fará registo de imagens em fotografia e vídeo que serão divulgados publicamente com o objetivo de promover o evento e as entidades organizadoras. Ao realizar a inscrição todos os participantes e encarregados de educação estarão a concordar com esta divulgação pública.
- A organização não se responsabiliza por objetos perdidos durante o campeonato.
- Qualquer questão ou dúvida que decorra no decorrer da prova será decidida pela Organização do Evento no decorrer do mesmo.
- As decisões durante as provas são definitivas.
- Em caso de anulação ou adiamento do Campeonato por razões alheias à Organização, a APPZ não é responsável pelas despesas incorridas pelos participantes, com exceção das taxas de inscrição pagas.