

1º TORNEIO ARCHITOYS

Pela Associação Portuguesa de Puzzles - APPZ

- **Data:** 8 de fevereiro de 2025
- **Local:** Colégio São José Ramalhão - Sintra

CALENDARIZAÇÃO DO TORNEIO

Horas	Categoria	Nº peças	Preço
10h00 (3h)	Equipas (3 a 4 pessoas)	540+540	35€
13h15	Entrega de prémios		
15h00 (2h)	Pares (2 pessoas)	540 (Puzzle inédito)	25€
17h15	Entrega de prémios		

REGULAMENTO DO TORNEIO

1 – O TORNEIO

O 1º Torneio Architoys, organizado pela APPZ decorre em formato presencial no Colégio São José Ramalhão em Sintra. É organizado em parceria com a Architoys - Architecturaltoys.

O torneio é aberto à participação de todas as pessoas de qualquer nacionalidade ou país do mundo, sendo que os menores de idade devem estar acompanhados por um adulto.

Existirão duas provas, uma de pares (2 pessoas) e uma de grupos (3 a 4 pessoas). 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.***

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 torneio existem duas provas que vão decorrer no Colégio São José Ramalhão em Sintra.

Serão distribuídos puzzles 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:

8 DE FEVEREIRO DE 2025

- **Prova Equipa** – 3 a 4 indivíduos, pelo menos um participante com mais de 18 anos e os restantes com uma idade mínima de 7 anos.

- Inscrição: 35€
- 540+540 peças | 10:00h – 13h00
- Os participantes terão de escolher dois dos três puzzles de 540 peças apresentados e fazê-los num tempo limite de 3h. Apenas poderão começar o segundo puzzle após terminar o primeiro. 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 de equipas: *Equipa com uma pessoa de 18 anos e dois de 7 anos e de 10 anos; Equipa com três ou quatro pessoas com 18 ou mais anos*)

- **Prova Pares** – 2 indivíduos, pelo menos um participante com mais de 13 anos e o outro com uma idade mínima de 7 anos.

- Inscrição: 25€
- 540 peças | 15:00h – 17:00h
- Os participantes terão de montar um puzzle de 540 peças num tempo limite de 2h. 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 de par: *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 7 anos e uma pessoa de 13 anos*)

3 – INSCRIÇÕES

Pares e Equipas: As inscrições serão feitas online, através formulário google forms <https://forms.gle/PnogfJsEQhJv1RvS8>. A inscrição deve ser feita apenas por um elemento do par ou equipa, mencionando nos respetivos campos os dados do(s) outro(s) elemento(s). De seguida, deve efectuar o pagamento da mesma no prazo estipulado de 48h.

Considera-se para as crianças, a idade correspondente ao ano corrente legal. Exemplo: *Se a criança à data da prova tiver 6 anos, mas até Dezembro do ano corrente for celebrar 7 anos, pode participar na prova.*

Todas as provas requerem inscrição e pagamento da mesma até dia 12 de janeiro de 2025.

Os recibos de pagamento das inscrições serão disponibilizados no dia do evento, junto da organização.

O puzzle da prova de pares pertence aos participantes após a prova.

Os dois puzzles escolhidos na prova de equipas pertencem aos participantes após a prova.

A Associação reserva-se ao direito, se considerar necessário, de ajustar horários, na condição de manter o dia, e horário inicial e final já definidos:

- Início - 8 de fevereiro de 2025 – 10h00
- Fim - 8 de fevereiro de 2025 – 17h30

Existirá um limite de inscrições para ambas as categorias, desta forma, a associação reserva-se ao direito de encerrar inscrições antes do final previamente anunciado:

- Pares - 80
- Equipas - 50

4 – PRÉMIOS

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

- PARES: subirão ao pódio, os 3 pares que finalizarem os puzzles nos menores tempos possíveis;
- EQUIPAS: subirão ao pódio, as 3 equipas que finalizarem os puzzles nos menores tempos possíveis;

Serão atribuídos prémios aos vencedores do torneio, 3 por prova.

Os prémios serão entregues no final de cada prova.

5 – CONDIÇÕES GERAIS

- 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 do par ou equipa equipa.
- 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.
- No caso de os puzzles terem plástico que cobre a caixa, 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 quando um participante estiver perto de terminar um puzzle. Se nenhum elemento da Organização se tiver apercebido dessa situação, o participante 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 terminarem 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 da 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 a prova por outra pessoa que não os participantes pode ser motivo de desclassificação.
- Nos pares, 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 torneio.
- 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 torneio por razões alheias à Organização, a APPZ não é responsável pelas despesas incorridas pelos participantes, com exceção das taxas de inscrição pagas.