

CAMPEONATO NACIONAL DE PUZZLES 2025

Pela Associação Portuguesa de Puzzles - APPZ

- **Data:** 10 e 11 de maio de 2025
- **Local:** Pavilhão dos Desportos de Vila Real, Vila Real

CALENDARIZAÇÃO DO CAMPEONATO

HORAS	CATEGORIA	Nº PEÇAS	PREÇO
10 DE MAIO DE 2025, SÁBADO			
10h00 - 12h00 (2h)	Semifinal A Individual (13+ anos)	500pc	17€
10h00 - 12h00 (2h)	Crianças (8 aos 12 anos)	200pc	10€
Entrega de prémios			
12h30 - 14h30 (2h)	Semifinal B Individual (13+ anos)	500pc	17€
15h30 - 17h15 (1h45)	Semifinal A e B de Pares (2 pessoas)	500pc	24€ (Par)
18h00 - 20h00 (2h)	Semifinal A e B de Equipas (3 a 4 pessoas)	1000pc	38€ (Equipa)
11 DE MAIO DE 2025, DOMINGO			
10h00 - 11h45 (1h45)	Final Individual (13+ anos)	500pc	
Entrega de prémios			
13h00 - 14h30 (1h30)	Final Pares (2 pessoas)	500pc	
Entrega de prémios			
15h30 - 17h30 (2h)	Final Equipas (3 a 4 pessoas)	1000pc	
Entrega de prémios			

Regulamento do Campeonato Nacional de Puzzles 2025

1 – O TORNEIO

O 2º **Campeonato Nacional de Puzzles, organizado pela APPZ** decorre em formato presencial no Pavilhão dos Desportos de Vila Real nos dias 10 e 11 de maio de 2025. É patrocinado pela *Ravensburger* e organizado em parceria com o Município de Vila Real, e a *World 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, sendo que os menores de idade devem estar acompanhados por um adulto com 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 4 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.***

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

2 – AS PROVAS

No campeonato existem 4 provas que vão decorrer no Pavilhão dos Desportos de Vila Real. Serão distribuídos puzzles novos em cada uma das provas e iguais para todos os participantes (que ficam para os concorrentes). As provas acontecem segundo a seguinte calendarização, horários, número de peças e valor de inscrição:

Prova Individual Crianças – crianças com entre 8 a 12 anos (inclusive)

- Inscrição: 10€
- 200 peças | Sábado: 10h00 – 12h
- 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 celebrar 8 anos, *pode participar na prova.*
- 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 – Participantes com mais de 13 anos (inclusive)

- Inscrição: 17€
- 500 peças | Sábado - SFA: 10h00 – 12h00/ SFB: 12h30-15h30/
Domingo - FINAL: 10h-11h45
- Passam à final metade dos participantes de cada semifinal. Sendo este um campeonato nacional, pelo menos 75% dos participantes que passarem a fase final tem que ser de nacionalidade portuguesa. *Exemplo: num total de 100 participantes, por ordem de tempos, dos 50 apurados, pelo menos 38 terão que ter nacionalidade portuguesa e os restantes de nacionalidade portuguesa ou estrangeira. Se por ordem de tempos ficarem apurados apenas 30 portugueses e 20 participantes de outra nacionalidade, iremos por ordem de tempos seleccionar mais 8 portugueses e passaram apenas 12 de outra nacionalidade à final.*

- Os participantes terão de montar um puzzle de 500 peças num tempo limite de 120 minutos nas semifinais e 105 minutos nas finais. 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 participantes, pelo menos um participante com mais de 13 anos e o outro com uma idade mínima de 8 anos. *(Exemplo: Par com uma participante de 13 anos e outra de 25 anos; par com dois participantes de 13 anos; par com duas pessoas de 30 anos; par com participante de 8 anos e um de 13 anos.)*

- Inscrição: 24€
- 500 peças | Sábado - SFA: 15:30h – 17:15h/ SFB: 15h30-17h15

Domingo - F: 13h00-14h30

- Passam à final metade dos pares de cada semifinal. Sendo este um campeonato nacional, pelo menos 75% dos participantes que passarem a fase final tem que ser de nacionalidade portuguesa. *Exemplo: num total de 100 pares, por ordem de tempos, dos 50 apurados, pelo menos 38 terão que ter nacionalidade portuguesa e os restantes de nacionalidade portuguesa ou estrangeira. Se por ordem de tempos ficarem apurados apenas 30 pares portugueses e 20 pares de outra nacionalidade, iremos por ordem de tempos seleccionar mais 8 pares portugueses e passaram apenas 12 pares de outra nacionalidade à final.*
- Consideram-se pares portugueses, todos os pares com pelo menos um participante de nacionalidade portuguesa (ou dupla nacionalidade). Um par com um português e um estrangeiro, é considerado par português.
- Os participantes terão de montar um puzzle de 500 peças num tempo limite de 90 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 Equipa – 3 a 4 participantes, pelo menos um participante com mais de 18 anos e os restantes com uma idade mínima de 8 anos. *(Exemplo: Equipa com um participante de 18 anos e dois de 8 e de 10 anos; Equipa com três ou quatro participantes com 18 ou mais anos)*

- Inscrição: 38€
- 1000 peças | Sábado - SFA: 18h00-20h00/ SFB: 18h00-20h00

Domingo - FINAL: 15h30-17h30

- Passam à final metade das equipas de cada semifinal. Sendo este um campeonato nacional, pelo menos 75% dos participantes que passarem a fase final tem que ser de nacionalidade portuguesa. *Exemplo: num total de 50 equipas, por ordem de tempos, dos 25 apurados, pelo menos 19 terão que ter nacionalidade portuguesa e as restantes de nacionalidade portuguesa ou estrangeira. Se por ordem de tempos ficarem apurados apenas 15 equipas de portugueses e 10 equipas de outra nacionalidade, iremos por ordem de tempos seleccionar mais 4 equipas de portugueses e irão passar apenas 6 equipas de outra nacionalidade à final.*
 - Consideram-se equipas portuguesas, todas as equipas com pelo menos dois participantes de nacionalidade portuguesa (ou dupla nacionalidade). Uma equipa com dois portugueses e dois estrangeiros, é considerada equipa portuguesa.
 - Na primeira semifinal, 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. Na final, a equipa terá de escolher entre dois puzzles de 1000 peças e montar um deles no menor tempo possível. Ambos os puzzles pertencem à equipa.
-
-

3 – INSCRIÇÕES

Individuais Adultos, Pares e Equipas: As inscrições serão feitas online, através do site da Federação Mundial de Puzzles <https://www.worldjigsawpuzzle.org/appz>. Nas provas individuais, cada participante deve fazer a sua inscrição. Nas provas de pares e equipas, a inscrição deve ser feita apenas por um elemento do par ou grupo, mencionando nos respectivos 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: a inscrição deverá ser feita pelo parente responsável, enviando para o email - associaçãoportuguesadepuzzles@gmail.com , o formulário disponível no site da associação - <https://appz.pt/> devidamente preenchido, junto com o comprovativo de transferência feita para o Iban indicado.

As inscrições decorrem do dia 3 de março até ao dia 12 de abril de 2025. Todas as provas requerem inscrição e pagamento da mesma até 3 dias após a inscrição.

Os recibos de pagamento das inscrições serão disponibilizados nos dias do evento, 10 e 11 de Maio junto da organização, devendo ser solicitados via email.

Os sócios da associação, com as quotas em dia, inclusive referente ao mês de Janeiro de 2025, terão direito aos seguintes descontos: (Ao realizar a transferência, deverá aplicar o desconto de 2€ e indicar no descritivo o respetivo número de sócio)

- Prova Individual (Crianças ou Adultos) - 2 euros
- Prova Pares - 2 euros por participante sócio
- Prova Equipas - 2 euros por participante sócio

Os puzzles das provas pertencem aos participantes após as provas.

A Associação reserva-se ao direito, se considerar necessário, de ajustar horários consoante o números de inscrições, na condição de manter os dias, e horários inicial e final já definidos:

- Início - 10 de maio de 2025 – 9h00
- Fim - 11 de maio de 2025 – 18h00

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

Até ao fecho de inscrições, o participante pode cancelar a sua inscrição, sendo devolvido o valor da mesma. Após o fecho de inscrições, e até uma semana antes do evento, apenas será devolvido o valor de inscrição mediante justificação médica ou outro equivalente.

Se o participante não comparecer à prova em que estava inscrito, pode levantar o(s) puzzle(s) da(s) prova(s) e respectivo kit de boas vindas no local do evento durante os dias do evento. Se não comparecer de todo ao evento, pode solicitar (via email) o envio do kit de boas vindas e do(s) puzzle(s) da(s) prova(s) mediante pagamento dos portes de envio dos mesmos (válido para Portugal Continental, Ilhas e Espanha)

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.

4 – PRÉMIOS

Iremos premiar os recordistas nacionais nas diferentes provas:

- **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 participantes de nacionalidade portuguesa que na final finalizarem os puzzles nos menores tempos possíveis;
 - PARES: Estabelecerão recordes nacionais, os pares em que pelo menos um elemento tem nacionalidade portuguesa, que na final 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 na final finalizarem os puzzles nos menores tempos possíveis;

De modo a premiar os nossos participantes de outras nacionalidades, iremos atribuir prémio e troféu aos participantes de outras nacionalidades (excluindo a nacionalidade portuguesa) mais rápidos de cada uma das categorias:

- **CRIANÇAS:** Será premiada a criança de nacionalidade estrangeira mais rápida a finalizar o puzzle;
- **INDIVIDUAL:** Será premiado o participante de nacionalidade estrangeira mais rápido a finalizar o puzzle;
- **PARES:** Será premiado o par de nacionalidade estrangeira mais rápido a finalizar o puzzle;
- **EQUIPAS:** Será premiada a equipa de nacionalidade estrangeira mais rápida a finalizar o puzzle;

Um par composto por um participante de nacionalidade portuguesa e outro participante de nacionalidade estrangeira, será considerado para o pódio nacional. Do mesmo modo, uma equipa composta por pelo menos dois participantes portugueses será considerada para o pódio nacional e não poderá ser vencedora destes últimos prémios.

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

Serão atribuídos troféus ou equivalente e prémios aos vencedores estrangeiros, 1 por prova.

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

A descrição dos prémios será divulgada até uma semana antes do campeonato começar, podendo até à data do campeonato sofrer alterações.

Os prémios da categoria infantil serão entregues no final da prova. Os restantes prémios das categorias individual, pares e equipas serão entregues após cada uma das finais.

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. A Organização recomenda a utilização do mesmo modelo de camisola, com os nomes e o país de origem.
- 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. Não são permitidos, por questão de segurança, tesouras e/ou x-atos.

- Durante a prova, os vigilantes identificados irão monitorizar o progresso da montagem, de modo que estejam perto quando um participante estiver perto de terminar um puzzle. Se nenhum elemento da Organização se tiver apercebido dessa situação, o participante deverá levantar 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 incômodo 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.

6 - PARCERIA HOTEL MIRACORGÓ (VILA REAL)

Para este campeonato, estabelecemos uma parceria com o Hotel Miracorgo. Abaixo, encontra toda a informação relevante.

Preços 2º CAMPEONATO NACIONAL DE PUZZLES – 10 E 11 DE MAIO 2025

- Sgl – 85.50 eur / quarto / noite / apa / pequeno almoço
- Dbl/Twin – 117.00 eur / quarto / noite / apa / pequeno almoço
- Twin c/ cama extra – 139.50 eur / quarto / noite / apa / pequeno almoço
- Suite : 148.50 eur / quarto / noite / apa / pequeno almoço

Ref para reserva : 2º CAMPEONATO NACIONAL DE PUZZLES – 10 E 11 DE MAIO 2025

Site: <https://www.hotelmiracorgo.com/pt/index.html>

Número de telefone: 259325001 (chamada para rede fixa nacional)

Email: reservas@hotelmiracorgo.com



Organizado em Parceria com:



Com o Apoio:

