

CAMPEONATO NACIONAL DE PUZZLES 2026

Pela Associação Portuguesa de Puzzles - APPZ

- **Data:** 25 e 26 de abril de 2026
- **Local:** Panorama - Multiusos de Alcobaca

CALENDARIZAÇÃO DO CAMPEONATO

HORAS	CATEGORIA	Nº PEÇAS	PREÇO
25 DE ABRIL DE 2026, SÁBADO			
9h30 - 11h30 (2h)	Semifinal A e B de Pares (2 pessoas)	500pc	24€ (Par)
13h00 - 15h00 (2h)	Semifinal A Individual (13+ anos)	500pc	17€
15h30 - 17h30 (2h)	Semifinal B Individual (13+ anos)	500pc	17€
15h30 - 17h30 (2h)	Crianças (8 aos 12 anos)	200 pc	10€
Entrega de Prémios - Categoria Crianças			
18h30 - 20h30 (2h)	Semifinal A e B de Equipas (3 a 4 pessoas)	1000pc	38€ (Equipa)
26 DE ABRIL DE 2026, 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 2026

1 – O TORNEIO

O **3.º Campeonato Nacional de Puzzles**, organizado pela APPZ, irá realizar-se em formato presencial nos dias 25 e 26 de abril de 2026, no Panorama – Multiusos de Alcobaça. O evento conta com o patrocínio da Ravensburger e é organizado em parceria com o Município de Alcobaça e com a World Jigsaw Puzzle Federation, representada por Alfonso Álvarez-Ossorio.

O campeonato é aberto à participação de todas as pessoas com idade superior a 8 anos, de qualquer nacionalidade. Os menores de idade deverão estar acompanhados por um adulto.

Tratando-se de um campeonato nacional, aplicam-se regras específicas relativas à atribuição de prémios, à definição dos lugares do pódio e ao reconhecimento de recordes nacionais, as quais se encontram devidamente esclarecidas no ponto 4 do presente regulamento.

Existirão quatro provas: uma destinada a crianças com idades compreendidas entre os 8 e os 12 anos (inclusive) e três destinadas a jovens e adultos com idade igual ou superior a 13 anos. O objetivo consiste em montar o maior número possível de peças, no menor tempo possível, dentro do período estabelecido para cada prova.

Qualquer pessoa poderá ***gratuitamente assistir às provas.***

Qualquer questão que não se encontre esclarecida nas condições abaixo deverá ser remetida por correio eletrónico para associaçãoportuguesadepuzzles@gmail.com, indicando o nome, o contacto (endereço de correio eletrónico ou número de telemóvel) e a dúvida em causa.

2 – AS PROVAS

No âmbito do campeonato decorrerão quatro provas. Em cada uma delas serão distribuídos puzzles novos, iguais para todos os participantes, os quais ficarão na posse dos concorrentes. As provas realizam-se de acordo com a seguinte calendarização, horários, número de peças e valores de inscrição:

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

- Inscrição: 10€
- 200 peças | Sábado: 09h30 – 11h30
- Para efeitos de participação desta categoria, considera-se a idade correspondente ao ano civil em curso. *Exemplo: uma criança que, à data da prova, tenha 7 anos, mas que complete 8 anos até dezembro do respetivo ano civil, poderá participar na prova.*
- Os participantes deverão montar um puzzle de 200 peças, dispondo de um tempo limite de 120 minutos. Caso não conclua o puzzle dentro desse período, será considerado, para efeitos de classificação, o número de peças corretamente colocadas. Serão contabilizados grupos de três ou mais peças corretamente encaixadas.

Prova Individual Adultos – Participantes com mais de 13 anos (inclusive)

- Inscrição: 17€
- 500 peças | Sábado - SFA: 13h00 – 15h00/ SFB: 15h30-17h30/
Domingo - FINAL: 10h-11h45
- Os participantes deverão montar um puzzle de 500 peças, dispondo de tempo limite de 120 minutos nas semifinais e 105 minutos nas finais. Caso não conclua o puzzle dentro desse período, será considerado, para efeitos de classificação, o número de peças corretamente colocadas. Serão contabilizados grupos de três ou mais peças corretamente encaixadas.
- Para a final do campeonato apuram-se **entre 50% a 75% dos participantes** de cada semifinal (mediante número de participantes). Sendo este um campeonato nacional, pelo menos 75% dos participantes que avançam para a fase final são de nacionalidade portuguesa. *Por exemplo, no caso de um total de 100 participantes, considerando os 50 apurados pela ordem dos tempos, pelo menos 38 deverão ser de nacionalidade portuguesa, sendo os restantes participantes de nacionalidade portuguesa ou estrangeira. Caso, pela ordem*

dos tempos, apenas 30 portugueses e 20 participantes de outra nacionalidade se encontrem inicialmente apurados, proceder-se-á à seleção, por ordem dos tempos, de mais 8 participantes portugueses, passando apenas 12 participantes de outra nacionalidade à final.

Prova Pares – Constituída por dois participantes, sendo que pelo menos um deverá ter idade superior a 13 anos e o outro idade mínima de 8 anos. *Exemplos de formações válidas incluem: um participante de 13 anos com outro de 25 anos; dois participantes de 13 anos; dois participantes de 30 anos; ou um participante de 8 anos com outro de 13 anos.*

- Inscrição: 24€
- 500 peças | Sábado - SFA e SFB: 09h30 – 11h30
Domingo - Finais: 13h00-14h30
- Consideram-se pares portugueses todos aqueles em que pelo menos um dos participantes possua nacionalidade portuguesa (ou dupla nacionalidade). Assim, um par constituído por um participante português e outro estrangeiro será considerado par português.
- Os participantes deverão montar um puzzle de 500 peças, dispondo de tempo limite de 120 minutos nas semifinais e 90 minutos nas finais. Caso não conclua o puzzle dentro desse período, será considerado, para efeitos de classificação, o número de peças corretamente colocadas. Serão contabilizados grupos de três ou mais peças corretamente encaixadas.
- No final do campeonato apuram-se **entre 50% a 75% dos participantes** de cada semifinal (mediante número de participantes). Sendo este um campeonato nacional, pelo menos 75% dos participantes que avançam para a fase final são de nacionalidade portuguesa. *Por exemplo, no caso de um total de 100 participantes, considerando os 50 apurados pela ordem dos tempos, pelo menos 38 deverão ser de nacionalidade portuguesa, sendo os restantes participantes de nacionalidade portuguesa ou estrangeira. Caso, pela ordem dos tempos, apenas 30 portugueses e 20 participantes de outra nacionalidade se encontrem inicialmente apurados, proceder-se-á à seleção, por ordem dos tempos, de mais 8 participantes portugueses, passando apenas 12 participantes de outra nacionalidade à final.*

Prova Equipas – Constituída por três a quatro participantes, sendo que pelo menos um deverá ter idade superior a 18 anos e os restantes idade mínima de 8 anos. *Exemplos de formações válidas incluem: uma equipa com um participante de 18 anos e dois participantes de 8 e 10 anos; ou uma equipa com três ou quatro participantes com idade igual ou superior a 18 anos.*

- Inscrição: 38€
- 1000 peças | Sábado - SFA e SFB: 18h30-20h30

Domingo - FINAL: 15h30-17h30

- Consideram-se equipas portuguesas todas aquelas em que pelo menos dois participantes possuam nacionalidade portuguesa (ou dupla nacionalidade). Assim, uma equipa constituída por dois participantes portugueses e dois estrangeiros será considerada equipa portuguesa.
- Nas semifinais, os participantes deverão montar um puzzle de 1000 peças, dispondo de um tempo limite de 120 minutos. Na final, a equipa deverá escolher entre dois puzzles de 1000 peças e montar um deles no menor tempo possível. Ambos os puzzles permanecerão na posse da equipa. Caso não conclua o puzzle dentro desse período, será considerado, para efeitos de classificação, o número de peças corretamente colocadas. Serão contabilizados grupos de três ou mais peças corretamente encaixadas.
- Na final do campeonato apuram-se entre **50% a 75% dos participantes** de cada semifinal. Sendo este um campeonato nacional, pelo menos 75% dos participantes que avançam para a fase final são de nacionalidade portuguesa. *Por exemplo, no caso de um total de 100 participantes, considerando os 50 apurados pela ordem dos tempos, pelo menos 38 deverão ser de nacionalidade portuguesa, sendo os restantes participantes de nacionalidade portuguesa ou estrangeira. Caso, pela ordem dos tempos, apenas 30 portugueses e 20 participantes de outra nacionalidade se encontrem inicialmente apurados, proceder-se-á à seleção, por ordem dos tempos, de mais 8 participantes portugueses, passando apenas 12 participantes de outra nacionalidade à final.*

3 – INSCRIÇÕES

- **Individuais Crianças, Adultos, Pares e Equipas:** As inscrições deverão ser efetuadas online, através do site da Federação Mundial de Puzzles: <https://www.worldjigsawpuzzle.org/appz>.

Nas provas individuais, cada participante é responsável por realizar a sua própria inscrição. Na categoria Crianças, a inscrição deverá ser efetuada pelo encarregado de educação ou responsável legal do participante. Nas provas de pares e equipas, a inscrição deverá ser efetuada apenas por um dos elementos do par ou grupo, devendo este indicar, nos campos próprios, os dados dos restantes participantes. Posteriormente, o participante receberá os dados necessários para a realização da **transferência bancária** ou, em alternativa, poderá efetuar o pagamento através de **MB WAY** para o número **917501620**. **Em ambos os casos, deverá ser mencionado no descritivo o código de inscrição ou o nome do(s) participante(s).**

- **As inscrições decorrem entre 14 de Fevereiro a 22 de Março de 2026. A participação em todas as provas está condicionada à inscrição prévia, sendo obrigatório o pagamento da mesma no prazo máximo de três dias após a realização da inscrição.**

- Os recibos de pagamento das inscrições serão disponibilizados nos dias do evento, 25 e 26 de Abril, junto da organização, devendo ser previamente solicitados por e-mail.

- Os sócios da associação, com as quotas regularizadas, incluindo a quota referente ao mês de janeiro de 2026, terão direito aos seguintes descontos. No momento da transferência bancária, deverá ser aplicado o desconto indicando, no descritivo, o respetivo número de sócio:

- **Prova Individual (Crianças ou Adultos):** desconto de 2 €
- **Prova de Pares:** desconto de 2 € por participante sócio
- **Prova de Equipas:** desconto de 2 € por participante sócio

- Os puzzles das provas pertencem aos participantes após as provas.

- A Associação reserva-se o direito de, se considerar necessário, ajustar os horários em função do número de inscrições, desde que sejam mantidos os dias, bem como os horários de início e de término previamente definidos:

- **Início:** 25 de abril de 2026 – 9h00
- **Fim:** 26 de abril de 2026 – 18h30

- Não existe um limite máximo de inscrições definido. No entanto, a Associação reserva-se o direito de encerrar as inscrições antes da data final anunciada, caso se revele necessário.

- Até ao fecho das inscrições, o participante poderá cancelar a sua inscrição, sendo-lhe devolvido o respetivo valor. Após o fecho das inscrições, a devolução do valor de inscrição apenas será efetuada mediante apresentação de justificação médica ou outra de natureza equivalente.

- Caso o participante não compareça à prova em que se encontrava inscrito, poderá levantar o(s) puzzle(s) da(s) respetiva(s) prova(s), bem como o kit de boas-vindas, no local do evento, durante os dias de realização do mesmo. Se não comparecer ao evento em nenhum dos dias, poderá solicitar, via e-mail, o envio do kit de boas-vindas e do(s) puzzle(s) da(s) prova(s), mediante o pagamento dos respetivos portes de envio (válido para Portugal Continental, Ilhas e Espanha).

- Em caso de anulação ou adiamento do Campeonato por motivos alheios à Organização, a APPZ não se responsabiliza por quaisquer despesas incorridas pelos participantes, com exceção das taxas de inscrição já pagas.

NOTA PARA PARTICIPANTES COM DUPLA NACIONALIDADE:

- Os participantes com dupla nacionalidade podem escolher sob qual nacionalidade pretendem participar, devendo mantê-la de forma consistente em todas as categorias nas quais se inscrevem. Assim, no momento da inscrição, deverão assegurar que a nacionalidade selecionada é a mesma para todas as provas.

4 – PRÉMIOS

Iremos premiar os recordistas nacionais nas diferentes provas:

Recordes Nacionais — serão considerados recordes nacionais os resultados obtidos por cidadãos portugueses ou por cidadãos com dupla nacionalidade.

- **CRIANÇAS:** Serão considerados recordes nacionais os obtidos por crianças de nacionalidade portuguesa ou dupla nacionalidade que concluírem os puzzles nos menores tempos possíveis.
- **INDIVIDUAL:** Serão considerados recordes nacionais os obtidos por participantes de nacionalidade portuguesa ou dupla nacionalidade que, na final, concluírem os puzzles nos menores tempos possíveis.
- **PARES:** Serão considerados recordes nacionais os obtidos por pares em que pelo menos um dos elementos possua nacionalidade portuguesa, que, na final, concluírem os puzzles nos menores tempos possíveis.
- **EQUIPAS:** Serão considerados recordes nacionais os obtidos por equipas em que pelo menos metade dos elementos (2/3 ou 2/4) possuam nacionalidade portuguesa, que, na final, concluírem os puzzles nos menores tempos possíveis.

De forma a reconhecer os nossos participantes de outras nacionalidades, será atribuído prémio e troféu aos participantes não portugueses mais rápidos de cada uma das categorias.

- **CRIANÇAS:** Será premiada a criança de nacionalidade estrangeira que concluir o puzzle no menor tempo.
- **INDIVIDUAL:** Será premiado o participante de nacionalidade estrangeira que concluir o puzzle no menor tempo.

- **PARES:** Será premiado o par de nacionalidade estrangeira que concluir o puzzle no menor tempo.
- **EQUIPAS:** Será premiada a equipa de nacionalidade estrangeira que concluir o puzzle no menor tempo.

- Um par composto por um participante de nacionalidade portuguesa e outro de nacionalidade estrangeira será considerado para o pódio nacional. Da mesma forma, uma equipa composta por pelo menos dois participantes portugueses será elegível para o pódio nacional e não poderá ser contemplada com os prémios destinados aos participantes de outras nacionalidades.

- Os recordistas nacionais serão distinguidos com medalhas ou equivalentes, assim como com prémios, sendo atribuídos três prémios por prova.

- Serão atribuídos troféus ou equivalentes, bem como prémios, aos vencedores estrangeiros, sendo concedido um por prova.

- A descrição dos prémios será divulgada até uma semana antes do início do campeonato, podendo sofrer alterações até à data de realização do evento.

- Os prémios da categoria infantil serão entregues ao término da respetiva prova. Os prémios das categorias individual, pares e equipas serão entregues após a realização de cada uma das finais.

5 – CONDIÇÕES GERAIS

- Cada participante poderá utilizar até dois tabuleiros, em cartão, espuma ou outro material, com dimensão máxima de A3, para auxiliar na montagem dos puzzles.
- Cada par poderá utilizar até dois tabuleiros, em cartão, espuma ou outro material, com dimensão máxima de A3, para auxiliar na montagem dos puzzles. A Organização recomenda a utilização do mesmo modelo de camisola, incluindo os nomes e o país de origem.
- Cada equipa poderá fornecer até quatro tabuleiros, em cartão, espuma ou outro material, com dimensão máxima de A3, para auxiliar na montagem dos puzzles. A Organização recomenda que todos os membros da equipa utilizem o mesmo modelo de camisola, indicando os nomes e o país de origem.
- Todas as mesas serão numeradas e identificadas com os nomes dos participantes, bem como a sua cidade ou país de origem. A numeração estará afixada no local do evento.
- Os participantes deverão chegar ao local com pelo menos 15 minutos de antecedência em relação ao início de cada prova.
- Até que o apresentador indique o início da prova e ative o cronómetro, os participantes não poderão manipular, abrir ou desbloquear as caixas de puzzle disponíveis na mesa.
- Para abrir o plástico que envolve a caixa do puzzle, só poderão ser utilizados abridores de cartas, chaves ou outros objetos não cortantes. Por razões de segurança, não são permitidas tesouras ou x-atos.
- Durante a prova, os vigilantes identificados irão monitorizar o progresso da montagem, garantindo proximidade quando um participante estiver prestes a concluir um puzzle. Caso nenhum elemento da Organização repare nessa situação, o participante deverá levantar a mão para que um vigilante registre o tempo de conclusão do puzzle. Após verificar que o puzzle foi corretamente montado, o vigilante anotará o tempo na ata de participação e entregará a mesma na mesa principal.

- Todos os participantes que concluírem os puzzles dentro do tempo limite, após o registo do tempo por um vigilante, deverão recolher os seus pertences e desocupar a área de competição, de modo a permitir a preparação da prova seguinte.
- Apenas os vigilantes e os membros da Organização devidamente credenciados estão autorizados a registar os tempos de conclusão dos puzzles.
- Se faltarem peças no final da montagem, serão adicionados 10 segundos ao tempo final por cada peça em falta. Se a última peça for encontrada após 10 segundos de procura, será considerado o tempo da penúltima peça acrescido da penalização. No caso de se perderem mais de 10 peças, a participação será considerada nula. Se houver duas ou mais peças adjacentes em falta, não será aplicada qualquer penalização, por se tratar de erro de fabrico.
- Caso, devido a um defeito de fabrico, o puzzle não contenha o número correto de peças e cause danos ao participante, a Organização poderá adotar as medidas necessárias para reparar os danos, sem prejuízo dos direitos dos demais participantes.
- Apenas os participantes e o pessoal autorizado estão autorizados a aceder à área de competição.
- Não é permitida a utilização de suportes ou de quaisquer objetos que alterem a altura ou a disposição das mesas.
- São permitidos suportes apenas para manter a tampa da caixa na vertical, de forma a ser facilmente visualizada durante a montagem do puzzle.
- É permitido o uso de auscultadores, desde que não perturbem os restantes participantes.
- Não é permitido cantar ou vocalizar durante a prova. A Organização poderá desclassificar participantes que sejam advertidos repetidamente por comportamentos que causem incómodo aos outros competidores.

- Não é permitido trazer iluminação adicional nem utilizar modelos impressos ou digitais que revelem qualquer tipo de padrão de corte do fabricante.
- Qualquer assistência prestada durante o concurso por pessoa que não seja participante poderá resultar em desclassificação.
- Nos pares e nas provas individuais, caso sejam utilizadas mesas partilhadas, não é permitido invadir a área do participante adjacente ou dificultar a sua montagem. Um participante poderá ser desclassificado se prejudicar gravemente outro competidor.
- A Organização fará registo fotográfico e videográfico do evento, sendo as imagens divulgadas publicamente para promoção do campeonato e das entidades organizadoras. Ao efetuar a inscrição, todos os participantes e encarregados de educação concordam com esta divulgação.
- A Organização não se responsabiliza por objetos perdidos durante o campeonato.
- Qualquer questão ou dúvida que surja durante a prova será decidida pela Organização do Evento.
- As decisões tomadas durante as provas são definitivas.

6 - PARCERIAS HOTÉIS

- **YOUR HOTEL & SPA ALCobaça**

- Reservas diretamente no site: <https://www.yourhotelspa.com/>
- Código de Desconto de 10%: PUZZLES
- Período com o Código ativo para reservas: 12/01/26 até 25/04-26
- Período passível de usufruir do desconto associado ao código: 19/04/26 a 30/04/2026
- Número de telefone: (+351) 262 505 370 (chamada para rede fixa nacional)

- **REAL ABADIA CONGRESS AND SPA HOTEL**

- Reservas diretas por telefone ou email - 262580370 ou geral@realabadiahotel.pt
- Preços: 1 Noite: Quarto Duplo 113€; Quarto Single 87€
2 Noites: Quarto Duplo 100€/noite; Quarto Single 77€/noite
- Estadia com pequeno almoço buffet e acesso à Zona Wellness (piscina interior aquecida, sauna e banho turco).

- **MONTBELO MOSTEIRO DE ALCobaça**

Reservas diretamente no site: <https://montebelohotels.com/en/home>

Código de Desconto de 15%: CNPUZZLES26

Organizado em Parceria com:



Com o Apoio:

