

2º TORNEIO 24H DE PUZZLES

Pela Associação Portuguesa de Puzzles - APPZ

- **Data:** 27 e 28 de Junho de 2026
- **Local:** Pavilhão Multiusos de Paredes

CALENDARIZAÇÃO DO EVENTO

HORAS		CATEGORIA	PREÇO
27 DE JUNHO 2026, SÁBADO			
10h00 - 11h30	Check-in e preparação do espaço de competição das equipas	Equipas (4 a 8 pessoas)	180€ (desconto de 5€ por sócio)
12h00	Início das 24h de Puzzles		
28 DE JUNHO 2026, DOMINGO			
12h00	Final das 24h de Puzzles		
Entrega de prémios			Todos os puzzles, quer tenham sido iniciados ou não, ficarão para a equipa.

Regulamento do II Torneio 24h de Puzzles

1 – O TORNEIO

O 2.º Torneio de 24 Horas de Puzzles, organizado pela APPZ, decorrerá em formato presencial no Pavilhão Multiusos da cidade de Paredes, distrito do Porto, nos dias 27 e 28 de junho de 2026. O evento conta com o patrocínio do Mundo do Puzzle e é organizado em parceria com o Município de Paredes e a World Jigsaw Puzzle Federation.

As equipas serão compostas por 4 a 8 elementos, podendo os participantes trocar entre si ao longo de toda a prova, desde que se mantenham sempre 4 participantes em competição. O objetivo é completar o maior número possível de puzzles durante um período contínuo de 24 horas.

Os puzzles serão entregues um de cada vez, em modo surpresa. Sempre que um puzzle for concluído, será imediatamente entregue um novo. Pela primeira vez num torneio desta dimensão, serão utilizados puzzles de marca portuguesa, havendo ainda puzzles inéditos.

Todos os puzzles fornecidos à equipa, mesmo os que não forem iniciados, ficarão na posse da mesma.

A assistência à prova é **gratuita e aberta ao público**.

2 – PARTICIPAÇÃO

A competição está aberta à participação de equipas constituídas por entre 4 a um **máximo de 8 elementos**, com idade igual ou superior a 8 anos.

Os participantes menores de idade (entre 8 e 17 anos) poderão participar no evento, desde que observadas as seguintes condições:

- Devem estar acompanhados e sob a responsabilidade de um adulto devidamente inscrito na mesma equipa;
- A sua participação no período da noite entre as 21h00 e as 08h00 é permitida mediante autorização escrita do ou dos responsáveis legais da criança. (Formulário a preencher no local);

Para efeitos de elegibilidade de participação de crianças, considera-se a idade legal correspondente ao ano civil em curso. Por exemplo, caso a criança tenha 7 anos na data da prova, mas que complete 8 anos até 31 de dezembro do mesmo ano, poderá participar no evento.

3 – INSCRIÇÕES

Equipas: As inscrições deverão ser efetuadas online, através do site da Federação Mundial de Puzzles <https://worldjigsawpuzzle.org/appz/24h/register>. A inscrição deve ser feita apenas por um membro da equipa, mencionando os dados dos restantes elementos nos campos indicados para o efeito.

As inscrições decorrem do dia 9 de Maio ao dia 7 de Junho e requerem pagamento da mesma até 3 dias após a inscrição.

O pagamento da inscrição poderá ser efetuado por **transferência bancária** ou, em alternativa, através de **MB WAY** para o número **917501620**.

Deverá ser indicada na descrição da transação, a designação da competição e o nome da equipa participante.

Os sócios da associação com quotas regularizadas, terão direito a um desconto no valor de **5€**. No momento da realização do pagamento, o valor do desconto (5€) deverá ser deduzido pelo próprio sócio, sendo obrigatório indicar no descritivo da transferência o respectivo número de sócio.

Os recibos de pagamento das inscrições serão disponibilizados nos dias do evento, 27 e 28 de junho junto da organização, devendo ser solicitados via email antecipadamente.

A Associação reserva-se o direito de, se assim o considerar necessário, ajustar os horários das provas, de acordo com o número de inscrições recebidas, sempre garantindo que os dias de início e término previamente estabelecidos sejam mantidos, podendo os horários ser ajustados até 2 horas para antes ou após aos aqui estabelecidos.

As inscrições estão limitadas a um número máximo de 30 equipas.

Até ao prazo de encerramento das inscrições, a equipa poderá cancelar a sua inscrição, com a devolução integral do valor pago.

Após o encerramento das inscrições, não será possível proceder à devolução do valor da inscrição. No entanto, os puzzles poderão ser enviados para uma única morada, mediante o pagamento dos respetivos portes de envio, ou levantados no local do evento por um dos elementos da equipa, no dia 28 de junho, a partir das 9h00.

Em caso de anulação ou adiamento do Torneio por motivos alheios à responsabilidade da Organização, a APPZ não será responsável por quaisquer despesas incorridas pelos participantes, exceto no que diz respeito às taxas de inscrição pagas, que serão devolvidas.

3 – PREPARAÇÃO COMPETIÇÃO

Pelo menos um membro de cada equipa deverá estar presente no sábado, dia 27 de Junho, entre as 10h00 e as 11h30, para proceder ao check-in da equipa.

A cada equipa será atribuído um espaço, que incluirá uma mesa e quatro cadeiras. Este espaço poderá ser decorado como desejarem, desde que o material utilizado não comprometa a visibilidade nem a segurança dos concorrentes, voluntários e visitantes, e que não ultrapasse os limites do espaço atribuído. As equipas terão até às 11h30 para concluir a decoração e a organização do seu espaço.

4 – COMPETIÇÃO

No máximo cada equipa poderá ter 4 elementos a montar o puzzle simultaneamente. No entanto, durante as 24 horas de competição, os elementos de toda equipa poderão revezar-se a qualquer momento, sem limite de vezes, conforme desejarem.

No local do torneio haverá um espaço destinado ao descanso dos participantes, podendo os mesmos trazer sacos-cama, almofadas ou artigos equivalentes. Embora não existam dimensões máximas definidas para estes artigos, apelamos ao bom senso na utilização deste espaço.

Cada equipa poderá trazer o material que considerar necessário para a realização dos seus puzzles (cartolinas, tabuleiros, k-lines, e outro material de triagem ou suporte de caixas).

As equipas são incentivadas a trazer peças de roupa e decorações para ajudar o público e os voluntários a identificá-los visualmente.

Apenas os jogadores devidamente inscritos poderão participar na competição. As equipas não deverão receber qualquer tipo de ajuda de outras pessoas ou visitantes.

Todas as equipas terão puzzles idênticos, a serem montados na mesma ordem.

Todos os puzzles colocados na mesa para montagem serão para a equipa, bem como os puzzles não iniciados previstos para o torneio.

A cada puzzle concluído, a equipa deverá informar um juiz, que verificará a correta execução do puzzle, irá registar o número de peças montadas e entregará o próximo puzzle.

Para fins de classificação, será considerado o número total de peças montadas ao longo das 24 horas de competição, ou seja, a soma das peças dos puzzles montados. Após o término do período de 24 horas, caso a equipa não tenha concluído o puzzle que está a realizar, serão contabilizados todas as peças montadas, incluindo grupos mínimos de 3 peças.

5 – PRÉMIOS

As equipas que obtiverem as três primeiras posições na classificação final serão distinguidas com um prémio.

“*Prémio Criatividade*” será concedido a uma equipa que se destaque, pelas suas roupas, decoração de mesa, bom humor e fair-play durante o torneio. O prémio será atribuído pela organização mediante votação das equipas participantes.

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

6 – CONDIÇÕES GERAIS

- Todas as mesas estarão devidamente numeradas e identificadas com o nome da respetiva equipa, bem como com a indicação da cidade ou país de origem. A numeração das mesas será afixada no local do evento e poderá, igualmente, ser consultada através do site <https://worldjigsawpuzzle.org/appz/24h/register>

- Até que o apresentador anuncie oficialmente o início da prova e o cronómetro seja acionado, os participantes não podem manusear, abrir ou iniciar o primeiro puzzle colocado sobre a mesa.

- Para a abertura do plástico que envolve a caixa do puzzle, apenas será permitido o uso de abridores de cartas, chaves ou outros objetos não cortantes. Por razões de segurança, não será permitida a utilização de tesouras, x-atos ou quaisquer instrumentos afiados.

- Durante a competição, os juízes devidamente identificados irão monitorizar o progresso da montagem dos puzzles, de forma a estarem presentes nas proximidades sempre que uma

equipa estiver prestes a concluir um puzzle. Caso nenhum elemento da organização se aperceba da situação, a equipa deverá levantar a mão para solicitar a presença de um juiz.

- Só os juízes e membros da organização devidamente credenciados poderão tomar nota dos números puzzle concluídos.

- Caso, em virtude de um defeito de fabrico, o puzzle não contenha o número correto de peças e tal situação cause prejuízo ao participante, a Organização poderá adotar as medidas que considerar adequadas para corrigir os danos verificados, salvaguardando, em qualquer circunstância, os direitos e a equidade entre todos os participantes.

- O acesso à área de competição será restrito exclusivamente aos participantes e ao pessoal devidamente autorizado pela Organização.

- Não é permitida a utilização de suportes ou de qualquer objeto que altere a altura ou a disposição das mesas.

- É permitida a utilização de suportes destinados a manter a tampa da caixa do puzzle na vertical, de forma a facilitar a sua visualização durante a montagem.

- É permitido o uso de auscultadores, desde que não perturbem os restantes participantes.

- A organização pode desclassificar os participantes repreendidos em várias ocasiões por comportamentos que causem incômodo aos outros participantes.

- É permitido o uso de qualquer tipo de iluminação externa, desde que não exija estar ligada à corrente.

- A Organização efetuará o registo de imagens em formato fotográfico e em vídeo, as quais poderão ser divulgadas publicamente com a finalidade de promover o evento e as entidades organizadoras. Ao proceder à inscrição, todos os participantes, bem como os respetivos encarregados de educação, estarão a autorizar expressamente essa divulgação pública.

- A Organização não se responsabiliza por quaisquer objetos perdidos durante o decorrer do campeonato.

- A Organização reserva-se o direito de proceder a quaisquer alterações necessárias a este regulamento e compromete-se a informar os participantes o mais rapidamente possível.
- 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.

Para quaisquer questões não contempladas nas condições acima, solicitamos que os participantes enviem um e-mail para **geral@appz.pt**, indicando o nome, o contacto (e-mail ou número de telemóvel) e a dúvida em questão.

Organizado em Parceria com:



Com o Apoio:

