CAMPEONATO NACIONAL ESCOLAR DE PUZZLES 2027

Pela Associação Portuguesa de Puzzles - APPZ

- **Data:** 23 de abril de 2027
- **Local:** Panorama - Multiusos de Alcobaça

Enquadramento:

O Campeonato Nacional Escolar de Puzzles é uma iniciativa da Associação Portuguesa de Puzzles (APPZ) e visa promover o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais através de desafios de raciocínio lógico e trabalho colaborativo. Mais do que uma competição, trata-se de uma experiência de aprendizagem ativa, cuidadosamente estruturada para proporcionar aos participantes um ambiente estimulante, inclusivo e motivador.

No seguimento do Campeonato Nacional de Puzzles que já vai para a sua 4ª Edição agendado para os dias 24 e 25 de Abril de 2027, vamos promover o 1º Campeonato Nacional Escolar de Puzzles no dia 23 de Abril de 2027, sexta-feira, no Panorama na cidade de Alcobaça.

Regulamento

1 – O TORNEIO

O **1.º Campeonato Nacional Escolar de Puzzles**, organizado pela APPZ, irá realizar-se em formato presencial no dia **23 de abril de 2027**, 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 crianças e jovens de todas as escolas do país continental e ilhas.

Nesta primeira competição vai existir apenas uma modalidade: Prova de Equipas e a mesma estará dividida por 4 escalões de idades:

- Categoria 1: Equipas com alunos do 2º, 3º e 4º Ano
- Categoria 2: Equipas com alunos do 5º e 6º Ano
- Categoria 3: Equipas com alunos do 7º, 8º e 9º Ano
- Categoria 4: Equipas com alunos do 10º, 11º e 12º Ano

O objetivo consiste em montar o maior número possível de peças, no menor tempo possível, dentro do período estabelecido para a prova.

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

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

---

2 – A PROVA

Em cada prova serão distribuídos puzzles novos, iguais para todas as equipas participantes, os quais ficarão na posse dos concorrentes. As provas realizam-se de acordo com a seguinte calendarização, horários e número de peças.

Prova Equipas – Equipas constituídas por três a quatro participantes (dentro da escolaridade recomendada, dentro de cada categoria):

- Categoria 1: Horário: *10h30-12h30 → Puzzle de 200 ou 300 peças*
- Categoria 2: Horário: *10h30-12h30 → Puzzle de 200 ou 300 peças*
- Categoria 3: Horário: 14H30-16H30 → *Puzzle de 300 ou 500 peças*
- Categoria 4: Horário: 14H30-16H30 → *Puzzle de 500 peças*

- Cada prova tem a duração máxima de 2 horas;

- Caso não concluam 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.

_____

_____

_____

3 – INSCRIÇÕES

A inscrição é gratuita. Cada escola tem um máximo de 5 equipas por categoria para inscrever. Os limites são por escola e não por município.

As inscrições são contabilizadas por ordem de receção do email.

As inscrições estão limitadas a 50 equipas por categoria de idades.

É responsabilidade das escolas/municípios fazerem a inscrição das suas equipas através do email geral@appz.pt, enviando o formulário disponível no site preenchido.

Cada equipa deve incluir alunos dentro dos anos de escolaridade previstos na mesma categoria. Alunos que estejam a repetir o ano, têm até dois anos de tolerância de idade para integrarem equipas com alunos mais novos (do ano que frequentam). Caso a idade ultrapasse os limites devem ser incluídos em equipas correspondentes de idade.

As inscrições decorrem até ao dia 31 de Janeiro de 2027. A participação no campeonato está condicionada a inscrição prévia.

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

- **Início:** 23 de abril de 2026 – 10h00 - 17h00

A **inscrição no campeonato é gratuita** e inclui o seguinte:

- Os **puzzles das provas** pertencem aos participantes (alunos/escolas) após as provas.
- Cada aluno participante terá direito a um **Kit de Boas-Vindas** a ser levantado obrigatoriamente no local nos horários previstos.
- Os alunos e professores/responsáveis que acompanham os alunos têm direito a uma **Visita Guiada no Centro Histórico**.
- Cada escola inscrita **receberá gratuitamente 1 a 2 puzzles** até Fevereiro de 2027, que poderá colocar à disposição dos alunos para treino e outras atividades.

Caso algum participante não compareça, perde o direito ao Kit de Boas Vindas.

Em caso de anulação ou adiamento do Campeonato por motivos alheios à Organização, a APPZ não se responsabiliza por quaisquer despesas incorridas pelos participantes.

Sugestão de Plano de Visita de Estudo (Exemplo):

7H00 - 9H00 – Saída da Escola

10h00 - Receção no Pavilhão Panorama e Entrega dos Kits de Boas Vindas

10h30-12h30 – Prova de Equipas

Categoria 1 e Categoria 2

11H00 – Visita ao Mosteiro de Alcobaça e Centro Histórico (Turno 1)

12H30 - 14H00 – Pausa para Almoço

14h00 - Receção no Pavilhão Panorama e Entrega dos Kits de Boas Vindas

14H30-16H30 – Prova de Equipas

Categoria 3 e Categoria 4

14H30 – Visita ao Mosteiro de Alcobaça e Centro Histórico (Turno 2)

16H30 – Encerramento e Entrega de Prémios

4 – PRÉMIOS

Serão premiadas as três equipas mais rápidas de cada categoria, que concluírem os puzzles nos menores tempos possíveis..

Serão atribuídas medalhas ou equivalentes, bem como prémios, aos vencedores mencionados.

_____

_____

5 – CONDIÇÕES GERAIS

- Qualquer alteração a este regulamento resultará na sua alteração no site e os já inscritos serão notificados.

- 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 20 minutos de antecedência em relação ao início de cada prova.

- Há uma tolerância de 30 minutos para iniciar a prova. Equipas que cheguem após este tempo, já não podem participar;

- 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. Caso contrário, o mesmo deve ser informado à Organização.

- 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.

Sobre as provas:

- 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.

- Até que o apresentador indique o início da prova e ative o cronômetro, 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 registe 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.

- 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.

_____

_____

_____

Organizado em Parceria com:

Ravensburger

ALCOBAÇA
Terra de Paixão

Com o Apoio:

WORLD JIGSAW PUZZLE FEDERATION

CA Crédito Agrícola

Aveleda

MÓVEIS Bessa Sousa

CASA del PUZZLE

MUNDO do PUZZLE

fnac

REAL ABADIA
CONGRESS & SPA HOTEL
★★★★

DEVIR

CEERIA