

**Bonjour !**  
Voici le règlement des  
**« 24 Heures de Belgique de Puzzle »**  
des 28 et 29 octobre 2017.

Une manifestation qui allie compétition et solidarité.  
Assembler au plus vite un maximum de puzzles pour réunir les fonds nécessaires  
à la création, au fonctionnement et au développement  
de services d'accueil et d'accompagnement  
pour des personnes en situation de handicap :

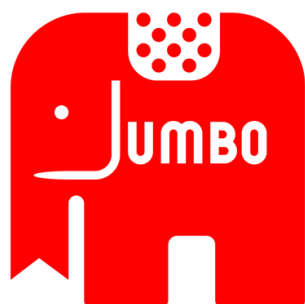
**La Passerelle**, services résidentiels  
et **Inter-Actions**, service d'accompagnement individuel, collectif et communautaire

Prenez bien connaissance de tous les points du règlement...  
avant de vous inscrire au moyen du bulletin joint.

**32<sup>ème</sup> édition**

Avec le soutien de...

**puzzle**



**jeux**

1. Les **24 heures de Belgique de Puzzle** sont organisées par l'ASBL A.P.I.C. au profit des ASBL *La Passerelle* et *Inter-Actions*.
2. L'édition 2017 des " **24 HEURES DE BELGIQUE DE PUZZLE** " se déroulera du samedi **28/10/2017 à 16 heures** (heure d'été) au dimanche **29/10/2017 à 15 heures** (heure d'hiver) au Marché Couvert de **HANNUT**.
3. Il est demandé aux concurrents d'être présents le samedi 28 dès **15 heures**, soit une heure avant le début de la compétition. L'accès à la salle ne sera possible qu'à partir de 14 heures.
4. Le **droit d'inscription** est de **140 €** par équipe.
5. Les formulaires d'inscription devront nous parvenir au plus tard le **6 septembre 2017 à minuit**
  - soit en remplissant le formulaire d'inscription en ligne sur notre site **www.24hpuzzle.be** (un accusé de réception vous est transmis automatiquement)
  - soit par courrier adressé par la poste à l' « APIC » **Rue de Wasseiges, 12 4280 Hannut**
  - ou transmis par courriel à l'adresse : **inscription@24hpuzzle.be**
  - ou encore par fax au **019/51.61.58**
6. Le **droit d'inscription** sera versé au compte **BELFIUS** :  
**BE34 0882 1910 3490 (BIC: GKCCBEBB) de «L'A.P.I.C. asbl»**  
avec la mention du nom de l'équipe.  
*La date-valeur du paiement sur le compte de l'ASBL devra absolument être antérieure ou égale au 06/09/2017.*  
*Les paiements arrivés après cette date ne seront pas pris en considération.*
7. L'inscription nécessite impérativement la réunion des **deux conditions** préalables : réception du formulaire **ET** réception du paiement dans les délais.
8. **Les équipes** participantes seront désignées parmi les équipes en ordre d'inscription selon la procédure suivante :
  - Maximum **10** places seront réservées aux équipes les mieux classées à l'issue des « 24 Heures de Belgique de Puzzle 2016 » pour autant que le nom de l'équipe et/ou du responsable reste le même.
  - Maximum **10** places seront réservées à des équipes invitées par les organisateurs.
  - Une place sera réservée à l'équipe ayant remporté le prix de l'originalité lors de l'édition 2016.
  - Les **60** premières équipes inscrites seront retenues d'office (formulaire et paiement).
  - Si le nombre d'équipes inscrites au 6 septembre dépasse la capacité d'accueil, un **tirage au sort** déterminera les participants. Celui-ci aura lieu le 8 septembre à 10h. Le tirage au sort désignera également la numérotation des

## **emplacements.**

- 9.** Une **liste d'attente** sera constituée des équipes en ordre d'inscription qui n'ont pas été tirées au sort. L'ordre sera déterminé par la date d'inscription (formulaire et paiement).

Si une place se libère, l'équipe en tête de la liste d'attente sera contactée.

- 10.** En cas de non-participation, ou d'inscription tardive, le montant du droit d'inscription sera remboursé, par virement bancaire, dans le mois qui suit les "24 Heures".

Seuls les **désistements** antérieurs au 06/09/17, signalés par écrit, donneront droit au remboursement d'office du droit d'inscription. Après la désignation des équipes, plus aucun remboursement ne sera effectué, sauf si une équipe en attente peut assurer le remplacement.

- 11.** Si aucun membre d'une équipe n'est présent au départ de la compétition, son emplacement sera attribué, à une équipe de réserve présente, suivant la liste d'attente.

L'article 10 sera également d'application.

- 12.** Chaque équipe recevra **8 entrées** pour ses joueurs. Les **joueurs supplémentaires** paieront leur droit d'entrée comme **spectateurs**.

L'équipe peut réserver des entrées supplémentaires lors de son inscription au prix préférentiel de **2 €**. Elle peut également réserver des tickets de consommation (bar & restauration) : 10 tickets pour **4 €** au lieu de 5 €.

Le droit d'entrée pour les **spectateurs** (valable pour les deux jours) sera de **3 €** pour les adultes (**1 €** entre 3 ans et 18 ans).

Les commandes de tickets et entrées supplémentaires au tarif préférentiel doivent se faire avant la date de fin des inscriptions. Au-delà de cette date, plus aucune commande ne sera prise en compte.

- 13.** Les concurrents devront assembler, par équipes de **4 personnes**, un maximum de pièces parmi les puzzles qui leur seront proposés.

- L'ordre et la taille des puzzles seront diffusés sur le site Internet avant la compétition.

Le premier puzzle sera remis au moment du départ, et les suivants dès que la réalisation du précédent aura été constatée par un contrôleur.

- 14.** Il sera tenu compte, pour établir le **classement final**, du nombre total de pièces assemblées en 24 heures (addition des puzzles terminés, et du plus grand ensemble de pièces assemblé dans le puzzle en cours au moment de la fin des 24 heures).

Des **classements intermédiaires** seront communiqués, mais n'entreront pas en

considération pour le classement final. Ce dernier sera annoncé le dimanche après décompte final.

15. Un **prix** sera décerné à l'équipe qui aura fait preuve **d'originalité** dans sa présentation et la décoration de son espace. Un bulletin de vote sera remis à chaque équipe ainsi qu'à chaque spectateur. Ce prix sera attribué à l'équipe ayant remporté le plus de votes.
16. Chaque équipe disposera d'un **JOKER** qui lui sera remis au début de la compétition. Celui-ci lui permettra d'abandonner un puzzle en cours de réalisation et d'entamer le suivant. Les pièces du puzzle abandonné ne seront pas comptabilisées.
  - Le joker ne pourra être utilisé qu'une seule fois. Il sera remis au contrôleur lors de l'échange.
  - Il ne pourra être utilisé que pour les puzzles n° 2, 3, 4, 5 et 6.
  - Il ne pourra pas être utilisé durant les trois dernières heures de compétition.
  - Avant d'abandonner un puzzle, sa boîte doit au minimum avoir été ouverte et les pièces sorties du sachet. Ceci sera constaté par un contrôleur, avant la remise du bon pour le puzzle suivant.
  - Il n'y a aucune obligation à utiliser le joker : les équipes qui ne l'utiliseront pas verront leur résultat final augmenté de 500 pièces.
17. Les puzzles commencés seront la propriété des concurrents à la fin de l'épreuve.
18. Les concurrents pourront se relayer et se faire remplacer à tout moment. Cependant, le nombre de joueurs présents dans l'emplacement réservé à l'équipe ne pourra jamais excéder **4 personnes**.
19. Un **éclairage** sera mis à la disposition de chaque équipe par les organisateurs. Aucun éclairage supplémentaire ne sera autorisé.
20. L'emplacement réservé à l'équipe pourra être décoré par ses soins, pour autant que le matériel ne porte pas atteinte à la visibilité et à la sécurité des concurrents et des visiteurs. De plus, il est demandé de ne pas encombrer les allées par du matériel.
21. Les organisateurs se réservent le droit d'apporter toute modification utile au présent règlement, et s'engagent à en informer les participants dans les plus brefs délais.
22. Les problèmes non prévus par le règlement et survenant durant la compétition seront tranchés et résolus par les organisateurs.