

¡Hola!

Aquí tenéis el **reglamento** del concurso de las
« 24 Horas de Bélgica del Puzzle »
del 28 al 29 de octubre del 2017.

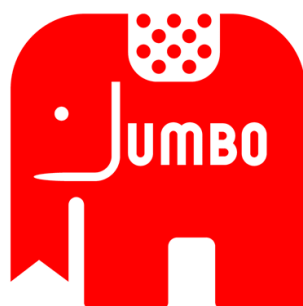
Un evento que aúna competición y solidaridad.
Juntar lo más rápido posible las piezas para reunir fondos necesarios
para la creación, el funcionamiento y el desarrollo
de servicios de acogida y de acompañamiento
para personas minusválidas :
La Passerelle, servicios residenciales
e **Inter-Actions**, servicios de acompañamiento individual, colectivo y comunitario.

Leed con detenimiento todos los puntos del reglamento
Antes de rellenar el formulario adjunto.

32 edición

Con el apoyo de...

puzzle



juegos

1. Las **24 horas de Bélgica del Puzzle** están organizadas por una entidad sin ánimo de lucro, llamada A.P.I.C. en beneficio de las entidades sin ánimo de lucro **La Passerelle** y **Inter-Actions**.
2. La edición 2017 de las "**24 HORAS DE BÉLGICA DEL PUZZLE**" empezará el sábado **28/10/2017 a las 16 horas** (horario de verano), y finalizará el domingo **29/10/2017 a las 15 horas** (horario de invierno) en el « Marché Couvert » de HANNUT.
3. Los competidores tienen que presentarse en el « Marché Couvert » el sábado 28 a las **15 horas**, o sea una hora antes del comienzo de la competición. El acceso a la sala "Marché Couvert" solo será posible a partir de las 14 horas.
4. **Precio de inscripción: 140 €** por equipo.
5. Los formularios de inscripción hemos de recibirlos a más tardar el **6 de septiembre del 2017 a las 12 horas de la noche**.
 - Por medio de nuestro sitio web (formulario de inscripción online):
www.24hpuzzle.be (recibís automáticamente una confirmación de recepción).
 - Por correo postal : **« APIC »**
 Rue de Wasseiges, 12
 4280 Hannut
 - Por correo electrónico : inscription@24hpuzzle.be
 - Por fax : **+32 19 51 61 58**
6. El **derecho de inscripción** se tiene que pagar mediante transferencia bancaria a BELFIUS :
BE34 0882 1910 3490 (BIC: GKCCBEBB) de «L’A.P.I.C. asbl»
Se ha de mencionar el nombre del equipo.
La fecha del pago debe ser anterior o el mismo 06/09/2017. Los pagos recibidos después de esta fecha no serán considerados.
7. Las **dos condiciones imprescindibles** para que un equipo pueda ser inscrito son: recibo del formulario de inscripción **Y** recibo del pago en el plazo establecido.
8. **Los equipos** participantes serán designados entre los equipos cuya inscripción sea válida, de la siguiente manera :
 - Máximo **10** lugares serán reservados para los equipos que obtuvieron los mejores resultados al final de las « 24 Horas de Bélgica de Puzzle 2016 » con la condición de que no cambie el nombre del equipo o del responsable.
 - Máximo **10** lugares serán reservados para equipos invitados por los organizadores.
 - Un lugar será reservado al equipo que ganó el premio de la originalidad durante la edición 2016.
 - Los primeros **60** equipos inscritos tienen la participación asegurada (formulario

y pago).

- Si el número de equipos inscritos al 6 de septiembre es superior al aforo, un **sorteo** seleccionará los participantes. Este tendrá lugar el 8 de septiembre a las 10 horas. El sorteo designará también la **colocación** de cada equipo.

9. Se constituirá una lista de espera con los equipos cuya inscripción es válida pero que no fueron seleccionados durante el sorteo. El orden de prioridad será determinado por la fecha de inscripción (formulario y pago).

Si un lugar se libera, el primer equipo en la lista de espera será contactado.

10. Si un equipo renuncia a presentarse, se puede reembolsar el pago, mediante transferencia bancaria, dentro del mes siguiente de las « 24 Horas del Puzzle ».

Se reembolsará la entrada únicamente a las **renuncias** anunciadas por escrito antes del 06/09/17. Después del sorteo se reembolsará un equipo a condición de que sea sustituido por un equipo de la lista de espera.

11. Si ningún miembro del equipo está presente al comienzo de la competición, el equipo será reemplazado por un equipo de recambio presente, según la lista de espera. El artículo 10 también será de aplicación.

12. Cada equipo recibirá **8 entradas** para sus competidores. Los **competidores suplementarios** pagarán derechos de entrada como **espectadores**. Un equipo puede reservar entradas suplementarias de espectadores durante su inscripción con precio preferente de **2 €**. También puede reservar tickets de bebida y comida: **4 €** para los 10 tickets, en lugar de 5 €.

Derecho de entrada para los **espectadores** (válido los 2 días del concurso): **3 €** para adultos, **1 €** para niños y jóvenes entre 3 y 18 años.

Los pedidos de tickets y entradas suplementarias con precio preferente deben hacerse antes de la fecha que pone fin a las inscripciones. Después de esta fecha, no se aceptará ni se considerará ninguna solicitud.

13. Los competidores tienen que realizar, por equipo de **4 personas**, un máximo de piezas entre los puzzles a proponer.

El orden y el número de piezas de los rompecabezas serán difundidos en la página de internet antes de la competición.

Cada equipo recibirá el primer rompecabezas al principio de la competencia. Recibirán los siguientes rompecabezas cada vez que la realización del anterior haya sido confirmada por un controlador.

14. Para la clasificación final será tenido en cuenta el número total de piezas colocadas durante las 24 horas (adición de los puzzles completados y del conjunto más grande de piezas del puzzle en curso al final del concurso).

Clasificaciones intermedias serán comunicadas durante los dos días, pero no

valdrán para la clasificación final. Esta será anunciada el domingo después del conteo final.

- 15.** Un **premio** será otorgado al equipo que presentará **originalidad** en la presentación y en la decoración del espacio suyo. Un boletín de voto será distribuido a cada equipo y a cada espectador. El equipo que obtiene más votos ganará este premio.
- 16.** Cada equipo dispondrá de un **JOKER** el cual permite dejar un puzzle sin terminar y pasar al siguiente. Las piezas colocadas del puzzle abandonado no serán tenidas en cuenta.
 - El joker sólo se puede utilizar una vez. En este momento tiene que ser entregado al interventor.
 - El joker sólo se puede utilizar para los puzzles n° 2, 3, 4, 5 y 6.
 - El joker no se puede utilizar durante las 3 últimas horas del concurso.
 - Para dejar un puzzle, tiene que haber sido abierto, con las piezas fuera de la bolsita. Eso debe ser verificado por un interventor.
 - En el caso de no utilizar el joker: los equipos que no lo utilicen recibirán 500 puntos más en su puntuación final.
- 17.** Los puzzles empezados son propiedad de los competidores al final del concurso.
- 18.** Los competidores se pueden turnar y ser sustituidos en todo momento. Sin embargo, solo pueden hacer el puzzle **4 personas a la vez**.
- 19.** Cada equipo dispondrá de una **lámpara**. No se puede utilizar otra iluminación distinta a esta lámpara.
- 20.** Cada equipo puede decorar su colocación; la altura del material no puede interferir en la visibilidad y la seguridad de los competidores y espectadores. También se debe evitar obstruir los pasillos con material.
- 21.** Los organizadores del evento se reservan el derecho de hacer cualquier modificación útil al presente reglamento, y se comprometen a informar los participantes lo antes posible.
- 22.** Los problemas que no están previstos en este reglamento y que puedan surgir durante la competición serán resueltos y juzgados por los organizadores.