



**24<sup>+1</sup> Heures**  
**de Belgique**  
**de PUZZLE**  
**2010**

**Règlement**

# 25ème édition

Voici le règlement des  
« 24 Heures de Belgique de Puzzle »  
des 30 et 31 octobre 2010.

**25ème édition ... édition exceptionnelle !**

Nous vous offrons cette année, et pour le même prix:

1. Une 25ème heure !
2. Un puzzle inédit !
3. Un joker pour vous permettre de prendre un raccourci !
4. Et un programme d'animations à la hauteur de ce demi jubilé !

**Bon puzzle à vous !!!**



- 01** Les **24(+1) heures de Belgique de Puzzle** sont organisées par l'ASBL A.P.I.C. au profit de  
*la Passerelle,*  
*d'Inter-Actions et de la Croisette.*
- 02** L'édition 2010 des  
" **24 (+1) HEURES DE BELGIQUE DE PUZZLE** "  
se déroulera du samedi **30/10/10 à 15 h.** (heure d'été) au  
dimanche **31/10/10 à 15 h.** (heure d'hiver)  
au Marché Couvert de **HANNUT.**
- 03** Il est demandé aux concurrents d'être présents le samedi 30  
dès **14 heures,** soit une heure avant le début de la compétition.
- 04** Le **droit d'inscription** est de **120 €** par équipe.
- 05** Les formulaires d'inscription devront parvenir au plus tard le  
**6 septembre 2010 à minuit**
- soit par courrier adressé par la poste à « l'APIC »  
**Rue de Wasseiges, 12**  
**4280 Hannut,**
  - ou transmis par courriel à l'adresse: **24hpuzzle@gmail.com**  
ou encore par fax **au 019/51.61.58.**
  - soit en remplissant le formulaire d'inscription en ligne sur  
notre site **www.24hpuzzle.be** (un accusé de réception vous  
est transmis automatiquement).
- 06** Le **droit d'inscription** sera versé au compte de la banque  
**DEXIA :**
- 088-2191034-90 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 06/09/2010.***
- Les paiements arrivés après cette date ne seront pas pris en  
considération.*

**Nouveau !!!**

**07** L'inscription nécessite impérativement la réunion des **deux conditions** préalables:

1 - réception du formulaire **ET** 2 - réception du paiement dans les délais.

**08** **110 équipes** seront désignées selon la procédure suivante :

- Maximum **10** places seront réservées aux équipes les mieux classées à l'issue des « 24 Heures de Puzzle 2009 »,
- Maximum **10** places seront réservées à des équipes invitées par les organisateurs.

**Nouveau !!!**

- **50 places** seront réservées aux **50 premières équipes inscrites** (inscription valable = réunion des deux conditions citées à l'article 7)

- Minimum **40 places**, ou plus si les deux premières catégories ne sont pas complètes, seront tirées au sort, le vendredi 10 septembre.

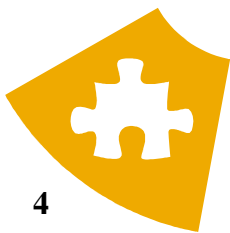
**09** Le tirage au sort désignera également la numérotation des **110 emplacements**.

**10** Il sera procédé, lors du même tirage au sort, à l'établissement d'un ordre de priorité, parmi les équipes non-retenues. Une **liste d'attente** sera ainsi constituée, en vue du remplacement d'éventuels désistements.

**11** En cas de non-participation, le montant du droit d'inscription sera remboursé, par virement bancaire, dans le mois qui suit les "24 (+ 1) Heures".

Seuls les **désistements** antérieurs au 10/09/10, 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.

- 12** Si aucun membre d'une équipe n'est présent au départ de la compétition, son emplacement sera attribué, à une équipe réserve présente suivant la liste d'attente.  
L'article 11 sera également d'application.
- 13** 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 €** en dessous de 18 ans).
- 14** Les concurrents devront assembler, par équipes de **4 personnes**, un maximum de pièces parmi les sept puzzles qui leur seront proposés dans l'ordre suivant : un premier **puzzle** sélectionné par JUMBO, puis un puzzle de **1.000, 1.500, 1.500, 2.000, 2.000 et 1.000 pièces**. Cet ordre est donné à titre indicatif et susceptible de légères modifications.  
Le premier puzzle sera remis au moment du départ, et les suivants dès que la réalisation du précédent aura été constatée par un contrôleur.  
Des puzzles de **1.000, 1.500 ou 2.000 pièces** seront ajoutés à cette série pour les équipes qui termineront avant la fin du délai de 24 (+1) heures.
- 15** Il sera tenu compte, pour établir le **classement final**, du nombre total de pièces assemblées en 24 (+1) 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 (+1) heures).



- 16 Des **classements intermédiaires** seront communiqués, mais n'entreront pas en considération pour le classement final. Ce dernier sera annoncé le dimanche après décompte final.

17

**Nouveau !!!**

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 ni pour le premier puzzle, ni 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.

- 18 Les puzzles commencés seront la propriété des concurrents à la fin de l'épreuve.

- 19 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**.

- 20 Un **éclairage** sera mis à la disposition de chaque équipe par les organisateurs. Aucun éclairage supplémentaire ne sera autorisé.



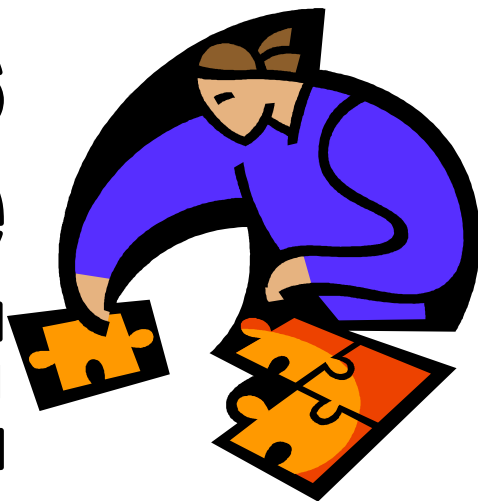
- 21 L'emplacement réservé à l'équipe pourra être décoré par ses soins, pour autant que le matériel ne dépasse pas la hauteur des barrières et ne porte pas atteinte à la visibilité et à la sécurité des concurrents et des visiteurs. De plus, il est demandé de ne pas encombrer les allées par du matériel.
- 22 En marge des 24 Heures Puzzle sera organisée une **COMPETITION INDIVIDUELLE**. Voir règlement ci-après.



# Règlement Compétition individuelle

- 1** Des épreuves individuelles seront organisées à partir du **samedi 30/10/10 à 15 h** (heure d'été) jusqu'au **dimanche 31/10/10 à 15 h** (heure d'hiver). Les départs seront donnés individuellement, en fonction des inscriptions et des places disponibles. Il ne sera plus organisé de départ après 12h00, le dimanche 31.
- 2** Le montant de l'**inscription** est de **15 euros** (en plus du droit d'entrée). Il donne droit à la participation à l'épreuve et à la propriété du puzzle utilisé.
- 3** Le concurrent s'inscrit auprès du préposé à l'épreuve. Celui-ci lui indiquera une place, lui remettra le puzzle et enregistrera son temps de réalisation. Si toutes les places sont occupées au moment de l'inscription, il sera enregistré sur une liste d'attente.
- 4** Le concurrent disposera de **trois heures** maximum pour assembler un puzzle de **500 pièces**.
- 5** Le temps de réalisation le plus court déterminera le gagnant. Les autres participants seront classés par ordre croissant de temps d'assemblage du puzzle pour ceux qui l'ont terminé dans le temps imparti. Les suivants seront classés par ordre décroissant du nombre de pièces placées. Le gagnant sera celui qui a assemblé le plus grand nombre de pièces de puzzle dans le temps le plus court.
- 6** Le classement général sera annoncé le dimanche lors de la proclamation des résultats.
- 7** Le concurrent ne pourra pas se faire remplacer. Il sera seul dans l'emplacement prévu pour la compétition.

24<sup>+1</sup> Heures  
de Belgique  
de PUZZLE  
2010



## Organisation

A.P.I.C. asbl  
Rue de Wasseiges 12  
4280 Hannut

**019/51.31.25**

Fax: 019/51.61.58

Courriel: [24hpuzzle@gmail.com](mailto:24hpuzzle@gmail.com)

Site: [www.24hpuzzle.be](http://www.24hpuzzle.be)