

24H DE BELGIQUE PUZZLE 2024

26 & 27 octobre 2024

37^{ème} édition

Règlement



1. ORGANISATION

- A. Les « **24 heures de Belgique de Puzzle** » sont organisées par l'asbl **A.P.I.C.** au profit des associations « **La Passerelle** » et « **Inter-Actions** ».
- B. L'édition 2024 des « 24 heures de Belgique de Puzzle » se déroulera du samedi **26 octobre 2024 à 16 heures** (heure d'été) au dimanche **27 octobre 2024 à 15 heures** (heure d'hiver) au Marché Couvert de Hannut (Rue des Combattants 1, 4280 Hannut).

2. INSCRIPTION

- A. L'inscription des équipes pour la compétition débutera le **1^{er} février 2024 à 11 heures**.
- B. L'inscription s'effectuera **uniquement** grâce au **formulaire** qui sera disponible sur le **site Internet** (www.24hpuzzle.be) à partir de cette date et qui devra nous être envoyé au plus tard le **15 juillet 2024 à 23H59**.
- C. Le droit d'inscription est de **175 €**.
Ce montant devra être versé sur le compte BELFIUS **BE34 0882 1910 3490**
(BIC : GKCCBEBB) de l'asbl **A.P.I.C.** avec la mention du nom de l'équipe.
- D. L'inscription ne sera validée qu'une fois ces **deux conditions** réunies : réception du **formulaire** et réception du **paiement** dans les délais.
- E. Si le paiement arrive dans un délai de **15 jours** calendrier à dater de l'envoi du formulaire, c'est la date de réception du formulaire qui fera office de date d'inscription. Passé ce délai, c'est la date de réception du paiement qui sera considérée comme date d'inscription.
Dans tous les cas, la date-valeur du paiement sur le compte de l'asbl devra absolument être antérieure ou égale au **16 juillet 2024**. Les paiements arrivés après cette date ne seront pas pris en compte.

3. ENTREES

- A. L'inscription de base comprend **8 entrées** pour les membres de l'équipe. Les joueurs supplémentaires devront payer un droit d'entrée équivalent à celui des spectateurs (3€).

4. PARTICIPATION

- A. Les 116 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 de la compétition 2019 (dernière compétition en présentiel) pour autant que l'inscription ait eu lieu avant le **1^{er} mars 2024**.

- Maximum **10 places** seront réservées aux **équipes dont le montant total des parrainages était le plus élevé** lors de l'édition virtuelle de 2020 pour autant que l'inscription ait eu lieu avant le 1^{er} mars 2024.
 - Maximum 10 places seront réservées à des **équipes invitées** par les organisateurs.
 - Si le nombre d'équipes dont l'inscription a été validée dépasse la capacité d'accueil, c'est la date d'inscription du formulaire qui permettra d'ordonner et donc de sélectionner les x premières équipes retenues pour la compétition. Il n'y a donc PAS de tirage au sort cette année.
- B. Une **liste d'attente** sera constituée des équipes en ordre d'inscription n'ayant pas été reprises suivant la capacité d'accueil. L'ordre sera déterminé par la **date d'inscription**. En cas de désistement d'une équipe, la première équipe de la liste d'attente sera contactée.
- C. En cas de non-sélection de l'équipe le montant du droit d'inscription sera **remboursé**, par virement bancaire, dans **le mois qui suit la compétition**.
- D. Néanmoins, en cas de désistement de l'équipe antérieurs au 31 juillet 2024 et signalés par écrit, le montant du droit d'inscription sera **remboursé**, par virement bancaire, dans **les 15 jours**.
- E. En cas de sélection de l'équipe, plus aucun remboursement ne sera effectué, sauf si une équipe en attente peut assurer le remplacement et que le désistement de l'équipe sélectionnée ait eu lieu avant le 30 septembre 2024. Après cette date, il n'y aura pas de remboursement.
- F. 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. (attention pas de remboursement)
- G. Les équipes sélectionnées recevront, début octobre, un **courrier** reprenant les informations pratiques relatives à la compétition, ainsi qu'un coupon à échanger contre le premier puzzle.
- H. L'**emplacement** à disposition de chaque équipe comprendra **deux tables et deux bancs**. Cet emplacement pourra être décoré par les équipes 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.
- I. Un **éclairage** est également mis à disposition de chaque équipe par les organisateurs. Aucun éclairage supplémentaire ne sera autorisé.

5. COMPETITION PAR EQUIPE

- A. Les concurrents devront assembler, par équipes de 4 personnes, un maximum de pièces parmi les puzzles qui leur seront proposés. 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.
- B. Les puzzles commencés seront la propriété des concurrents au terme de l'épreuve.
- C. L'ordre et la taille des puzzles seront diffusés sur le site Internet quelques jours avant le début de la compétition.
- D. Il est demandé aux concurrents d'être présents le samedi 26 octobre 2024 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.
- E. Le **départ** de la compétition sera donné à **16 heures**.
- F. Le **premier puzzle** sera remis aux équipes en **échange du coupon** envoyé par courrier.
- G. A chaque puzzle terminé, l'équipe doit :
- Se manifester auprès d'un contrôleur.
 - Donner au contrôleur l'étiquette correspondant au puzzle terminé.
 - Se rendre au poste de contrôle avec le carton remis par le contrôleur et l'échanger contre le puzzle suivant.
- H. 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 lors des 3 dernières heures de la compétition.
 - Avant d'abandonner un puzzle, sa boîte doit au minimum avoir été ouverte et les pièces sorties du sachet.
 - 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.

6. CLASSEMENT

- A. Un classement en direct sera affiché dans le Marché Couvert tout au long de la compétition. Il se basera sur les puzzles terminés par les équipes, sans tenir compte du bonus JOKER.
- B. Le classement final sera établi au terme de la compétition, après le décompte final.

- C. Il sera tenu compte, pour établir ce 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 de la compétition.

7. REMISE DES PRIX

- A. Les équipes aux 10 premières places du classement final seront récompensées par un prix.
- B. Un prix spécial sera également décerné à l'équipe qui aura fait preuve d'originalité dans sa présentation et la décoration de son emplacement.

8. DIVERS

- A. 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.
- B. Les problèmes non prévus par le règlement et survenant durant la compétition seront tranchés et résolus par les organisateurs.
- C. Les données personnelles collectées lors de l'inscription des participants ne seront utilisées que dans le cadre strict des « 24 heures de Belgique de Puzzle ». Elles ne seront pas transmises à des tiers et elles pourront être consultées, modifiées ou effacées sur simple demande de l'intéressé.
- D. Une compétition individuelle sera organisée pendant les 24 heures et fera l'objet d'un règlement spécifique et aucune inscription préalable n'est requise.