



24 & 25 octobre 2026

39^{ème} édition

Règlement



1. ORGANISATION

- A. Les « **24 heures de Belgique de Puzzle** » sont organisées par l'asbl **A.P.I.C.** au profit de l'association « **La Passerelle** ».
- B. L'édition 2026 des « 24 heures de Belgique de Puzzle » se déroulera du samedi **24 octobre 2026 à 16 heures** (heure d'été) au dimanche **25 octobre 2026 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 samedi **18 avril 2026 à 11h00 (heure de Bruxelles, UTC +2)**.
- B. L'inscription s'effectuera **uniquement** à l'aide du **formulaire** qui sera disponible sur le **site Internet** (www.24hpuzzle.be) à partir du 18 avril à 11h00 et elle devra nous parvenir au plus tard **le samedi 9 mai 2026 à 23H59**.
- C. Le droit d'inscription est fixé à **195 € par équipe**.
Ce montant devra être versé sur le compte BELFIUS **BE34 0882 1910 3490**
(BIC : GKCCBEBB) de l'asbl **A.P.I.C.** avec, en communication, le nom de l'équipe.
- D. L'inscription sera validée uniquement après l'enregistrement du formulaire dûment complété et la réception du paiement, dans les délais impartis
- E. Si le paiement est effectué dans un délai de 15 jours calendrier à compter de l'enregistrement du formulaire, la date d'inscription sera celle de la réception du formulaire. Au-delà de ce délai, la date d'inscription correspondra à celle de la réception du paiement.
- F. Seuls les paiements enregistrés sur le compte de l'asbl avec une date-valeur égale ou antérieure au 16 mai 2026 seront pris en compte. Passé cette date, ils ne seront plus acceptés.

3. ENTREES

- A. L'inscription d'une équipe inclut **10 entrées** pour les membres de l'équipe (soit 2 de plus que les années précédentes). Les joueurs supplémentaires devront payer un droit d'entrée équivalent à celui des visiteurs (3€).

4. PARTICIPATION

- A. Les 164 équipes participantes seront désignées parmi les équipes en ordre d'inscription selon la répartition suivante :

- **10 places** seront réservées aux **10 équipes les mieux classées** à l'issue de la compétition 2025 qui auront validé leur inscription avant le 9 mai 2026 23:59.
- 10 places seront réservées à des **équipes invitées** par les organisateurs
- 20 places seront attribuées à des équipes « **repêchées de 2025** » selon les conditions définies à l'article 4-B
- Les 124 places restantes seront attribuées aux équipes en ordre d'inscription, ordonnées chronologiquement selon leur date et heure d'inscription.

La liste des 164 équipes retenues pour l'édition 2026 sera communiquée sur le site Internet et par courriel le lundi 1^{er} juin.

- B. Le 16 mai, soit à la clôture des inscriptions, une liste sera dressée des équipes inscrites mais non-qualifiées en 2025, et inscrites sous le même nom en 2026 et en ordre d'inscription. Un tirage au sort, au sein de cette liste, déterminera les 20 équipes « repêchées 2025 » qui participeront à l'édition 2026.
- Pour identifier ces équipes, le formulaire 2026 contiendra une option supplémentaire permettant au responsable d'équipe d'indiquer la référence d'inscription de son équipe lors de l'édition 2025. Cette liste « 2025 » sera accessible avant l'ouverture des inscriptions sur le site Internet de manière à ne pas pénaliser les équipes concernées lors de l'inscription 2026.**
- C. Une **liste d'attente** sera constituée avec les équipes en ordre d'inscription n'ayant pas été reprises. L'ordre sera déterminé par la **date et l'heure d'inscription**.
- D. En cas de désistement d'une équipe qualifiée, la première équipe de la liste d'attente se retrouvera qualifiée et sera contactée par les organisateurs pour confirmation.
- E. En cas de désistement d'une l'équipe, antérieur au 31 juillet 2026 et signalé par courriel aux organisateurs, le montant du droit d'inscription sera **remboursé**, par virement bancaire, dans **les 15 jours ouvrables**.
- F. En cas de désistement de l'équipe entre le 1^{er} août et le 1^{er} octobre 2026, le remboursement du droit d'inscription sera conditionné au fait qu'une équipe de la liste d'attente accepte de remplacer l'équipe qualifiée. Après cette période, il n'y aura plus de remboursement.
- G. Si aucun membre d'une équipe n'est présent au départ de la compétition, son emplacement sera réattribué à une équipe de réserve présente suivant la liste d'attente. (attention pas de remboursement)
- H. Les équipes qualifiées recevront, début octobre, un courriel reprenant les informations pratiques relatives à la compétition.

5. EMPLACEMENT

- A. 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.
- B. Les organisateurs fournissent un éclairage pour chaque emplacement. L'utilisation d'éclairages supplémentaires branchés sur le secteur n'est pas autorisé.

6. COMPETITION PAR EQUIPE

- A. Les équipes devront assembler 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. Il est demandé aux concurrents d'être présents le samedi 24 octobre 2026 dès 15 heures, soit une heure avant le début de la compétition. L'accès à la salle sera possible à partir de 14 heures.
- D. Le **départ** de la compétition sera donné à **16 heures**.
- E. Le **premier puzzle** sera remis aux équipes en **échange du coupon** distribué à l'entrée.
- F. 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.
- G. 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 ou 4.
 - 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.

7. 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, auquel sera ajouté 500 pièces si le joker n'a pas été utilisé.

8. REMISE DES PRIX

- A. Les meilleures équipes du classement final seront récompensées par un prix.
- B. Un prix spécial sera décerné à l'équipe qui aura fait preuve d'originalité dans sa présentation et la décoration de son emplacement ainsi que pour l'équipe belge la mieux classée.

9. 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 communiqué sur place lors de l'événement. Aucune inscription préalable n'est requise.
- E. Comptage final : un participant par équipe sera sollicité à la fin de la compétition pour compter les pièces du plus grand ensemble de pièces assemblé dans le puzzle en cours de l'équipe voisine. Plus d'informations sur ce point seront communiquées quelques jours avant la compétition. Vous saurez donc à l'avance le numéro de l'équipe que votre équipe devra contrôler. Les 10 équipes les mieux classées lors du classement provisoire établi 30 minutes avant la fin de la compétition seront assistées d'un membre de l'organisation pour ce comptage final.