Wedstrijdreglement

Valkenswaards Open Legpuzzelkampioenschap

Samen puzzelen, een gezellige middag beleven en geld ophalen voor het goede doel staan centraal. Deze regels zorgen dat ieder team weet hoe de wedstrijd verloopt en hoe de uitslag wordt bepaald.

1 Doel en deelname

1.1 Kiwanis Valkenswaard/Dommelland organiseert het kampioenschap. Teams proberen dezelfde legpuzzel zo snel mogelijk te leggen. De opbrengst gaat naar een of meer door Kiwanis gekozen goede doelen.

1.2 Een team bestaat uit minimaal twee en maximaal vier deelnemers. Individueel aanmelden is mogelijk. De organisatie helpt individuele aanmelders een team te vormen. Deelname wordt bevestigd zodra een team van twee tot vier personen is gevormd en er een plek beschikbaar is. Er hoeven niet minimaal twee teamleden aanwezig te zijn om te starten; zie artikel 1.4.

1.3 Wijzigt de hoofdinschrijver? Geef dit dan vóór de start door aan de organisatie, zodat zij goed kan bijhouden of alle teams aanwezig zijn. Tijdens de wedstrijd mogen deelnemers niet worden vervangen of met andere teams wisselen.

1.4 Een team mag beginnen zodra minimaal één teamlid aanwezig is. Bij te late aankomst krijgt het team geen tijdcompensatie. Andere teamleden mogen later aansluiten, tot maximaal vier deelnemers. Dit geldt niet als een wissel.

2 Puzzel, tafel en hulpmiddelen

2.1 Op elke tafel ligt een identieke, ingepakte en ongeopende legpuzzel van 1.000 stukjes.

2.2 De organisatie wijst elk team een puzzeltafel toe. Alleen de organisatie mag tafels verplaatsen. Voor de editie van 2026 zijn de tafelnummers vooraf bekendgemaakt.

2.3 De puzzel, doos en het deksel blijven op de toegewezen tafel. De doos en het deksel mogen worden gebruikt om te sorteren of als voorbeeld. Stoelen, de vloer en andere oppervlakken mogen niet als extra werkruimte worden gebruikt. Gevallen stukjes mag je uiteraard oprapen.

2.4 Zelf meegebrachte puzzelhulpmiddelen, zoals puzzelmatten, sorteerbakjes en extra werkbladen, zijn niet toegestaan. Digitale apparaten mogen niet helpen bij het oplossen van de puzzel. Ervaar je een beperking bij het puzzelen? Meld dit bij de wedstrijdleiding. Die bekijkt samen met jou welke aanpassing mogelijk is.

2.5 Zittend en staand puzzelen mag. Houd doorgangen vrij en hinder andere teams niet. Zet drinken zo neer dat het niet gemakkelijk over een puzzel kan vallen.

2.6 Op iedere tafel staat een tafellampje. Je team mag zelf kiezen of het dit gebruikt of van tafel haalt voor meer puzzelruimte. Zet het lampje zo weg dat het niemand hindert.

3 Start, puzzeltijd en onderbrekingen

3.1 De wedstrijd heeft één gezamenlijk startsein. Pas na dat sein mag het team de puzzel uitpakken, openen en bekijken.

3.2 De maximale puzzeltijd is 2 uur en 30 minuten. Eén verantwoordelijke uit de wedstrijdleiding beheert de officiële klok. De officiële tijd is zichtbaar voor iedereen. Eindtijden worden in hele seconden geregistreerd.

3.3 Een deelnemer mag tijdelijk van tafel, bijvoorbeeld voor toiletbezoek. De puzzeltijd loopt gewoon door.

3.4 Bij een gezamenlijke onderbreking besluit de wedstrijdleiding wanneer iedereen moet stoppen en hervatten. De klokbeheerder zet de officiële klok stil en hervat deze op het gezamenlijke hervattingssignaal, met behoud van de al verstreken puzzeltijd.

3.5 Begint een team te vroeg met uitpakken, openen of puzzelen, dan laat de wedstrijdleiding het team stoppen. Zij kan een wachttijd opleggen die in verhouding staat tot het vastgestelde voordeel. Deze wachttijd begint bij het officiële startsein; de wedstrijdklok loopt ondertussen door. Er worden hiervoor niet ook nog strafseconden bij de eindtijd opgeteld. De wedstrijdleiding licht de maatregel toe. Bij opzet of herhaling kan ook artikel 9.1 worden toegepast.

4 Klaar melden en controleren

4.1 Is de puzzel klaar? Een of meerdere teamleden steken een hand op en roepen duidelijk “klaar”. Laat de puzzel daarna onaangeroerd totdat deze is gecontroleerd. Vooraf waarschuwen dat je bijna klaar bent mag, maar geldt niet als gereedmelding.

4.2 Meld je uiterlijk bij het eindsignaal klaar. De controle mag daarna plaatsvinden; bij goedkeuring geldt het meldmoment als finishtijd. De wedstrijdleiding registreert het duidelijke meldmoment en controleert de puzzel. De wachttijd voor de controle telt niet mee. De geregistreerde tijd wordt aan één teamlid getoond.

4.3 Een puzzel is correct gelegd als alle stukjes op de juiste plek aan elkaar passen, met uitzondering van de regeling voor ontbrekende stukjes in artikel 5. Blijkt bij controle dat er nog een fout zit of de puzzel niet voldoet aan artikel 5, dan vervalt de melding. Het team mag binnen de resterende puzzeltijd herstellen en zich opnieuw klaar melden. De tijd wordt gerekend vanaf de oorspronkelijke wedstrijdstart, inclusief de verstreken controletijd.

4.4 Wordt een gereedmelding na het eindsignaal afgekeurd, dan mag het team niet meer herstellen. De puzzel geldt als onvoltooid en er vindt volgens artikel 6 beoordeling plaats.

5 Ontbrekende stukjes

5.1 Ontbreken er stukjes bij het klaar melden? Meld je dan zoals bij artikel 4.1 en zeg erbij hoeveel stukjes ontbreken. De wedstrijdleiding controleert de puzzel en het aantal ontbrekende stukjes.

5.2 Bij maximaal elf ontbrekende stukjes kan de wedstrijdleiding de puzzel als afgerond accepteren, mits alle gelegde stukjes correct op hun plaats liggen en op de juiste manier verbonden zijn. Een stukje dat op de verkeerde plek ligt, geldt niet als correct gelegd, zelfs niet als het met kracht zetten toch is gelukt om het passend te krijgen. De gereedmelding wordt dan afgekeurd volgens artikel 4.3. Per ontbrekend stukje worden 11 seconden bij de goedgekeurde finishtijd opgeteld.

5.3 Bij meer dan elf ontbrekende stukjes geldt de puzzel als onvoltooid en wordt de score volgens artikel 6 bepaald. Bij een uitzonderlijke situatie waarin deze regels niet voorzien, geldt artikel 9.3.

6 Eindsignaal en telling

6.1 Na 2 uur en 30 minuten geeft de wedstrijdleiding het eindsignaal. Als alle teams eerder zijn gecontroleerd en klaar zijn, kan zij de wedstrijd eerder beëindigen. Bij het eindsignaal stopt iedereen direct: geen stukjes meer plaatsen, verbinden of verschuiven. Een stukje dat nog in de hand wordt gehouden, telt niet als gelegd.

6.2 Bij een niet afgeronde puzzel tellen alleen de correct verbonden stukjes van het grootste aaneengesloten puzzeldeel als gelegd. Losse stukjes en afzonderlijke eilandjes tellen niet mee, hoe groot die ook zijn. Het grootste deel hoeft niet aan de rand te liggen. Alleen tegen elkaar schuiven is geen verbinding.

6.3 Laat alles liggen totdat de wedstrijdleiding het grootste correct aaneengesloten puzzeldeel heeft aangewezen. Maak pas op haar aanwijzing alle overige stukjes los, ook die van afzonderlijke eilandjes, en leg deze in stapeltjes van tien. De wedstrijdleiding telt deze overige aanwezige stukjes en trekt dat aantal af van 1.000 om de score te bepalen. De telling wordt aan één teamlid getoond.

6.4 Na vrijgave door de wedstrijdleiding mag ieder team zijn eigen puzzel meenemen of voor het plezier verder puzzelen. Verder puzzelen heeft geen invloed op de uitslag. Houd rekening met de aanwijzingen van de organisatie over het vrijmaken van de tafels.

7 Klassement, gelijke standen en prijzen

7.1 Een team dat zich uiterlijk bij het eindsignaal klaar meldt en wordt goedgekeurd, eindigt vóór de teams met een onvoltooide puzzel. De volgorde van de goedgekeurde teams wordt bepaald door de eindtijd inclusief eventuele toeslagen volgens artikel 5. De laagste eindtijd wint. Ook als de eindtijd door strafseconden voor ontbrekende stukjes boven 2 uur en 30 minuten uitkomt, eindigt een goedgekeurd team vóór de teams met een onvoltooide puzzel. Die seconden worden alleen bij de geregistreerde finishtijd opgeteld: niemand krijgt extra tijd om de puzzel af te maken. Bij het eindsignaal stopt iedereen met puzzelen. Pas na controle en vrijgave door de wedstrijdleiding mag je voor je plezier verder puzzelen; dit verandert de uitslag niet.

7.2 Na de teams met een goedgekeurde gereedmelding volgen de teams met een onvoltooide puzzel. Hun berekende eindtijd is 2:30:00 plus 11 seconden voor ieder stukje dat volgens de telmethode van artikel 6.3 ontbreekt aan het grootste correct aaneengesloten puzzeldeel. De laagste berekende eindtijd staat het hoogst. Als geen enkel team de puzzel voltooit, bepaalt deze berekening ook de winnaar.

7.3 Teams met dezelfde geregistreerde eindtijd inclusief toeslagen, of hetzelfde aantal meetellende stukjes bij een onvoltooide puzzel, delen hun plaats. Daarna wordt de passende plaats overgeslagen: bijvoorbeeld 1, 1, 3.

7.4 Er zijn prijzen voor de eerste drie plaatsen. Bij een gedeelde prijsplaats bepaalt de wedstrijdleiding ter plaatse een passende en creatieve oplossing voor de prijsuitreiking.

7.5 Daarnaast zijn er prijzen voor het gezelligste team en de origineelste teamnaam. De wedstrijdleiding kiest de ontvangers. Deze prijzen staan los van het wedstrijdklassement.

8 Sportiviteit en hulp van buitenaf

8.1 Behandel andere deelnemers, bezoekers, het cafépersoneel, de organisatie en de wedstrijdleiding vriendelijk en respectvol.

8.2 Gezelligheid delen we met iedereen; puzzelen doe je alleen aan de puzzel van je eigen team. 😉 Bezoekers mogen kijken en aanmoedigen, maar niet meehelpen. Ook andere teams mogen geen puzzelhulp geven. Dit betekent geen stukjes sorteren, aanreiken of aanwijzen en geen mondelinge puzzeltips geven.

8.3 Stukjes opzettelijk verbergen, vervormen of beschadigen, de telling beïnvloeden of een ander team hinderen is niet toegestaan. Meld schade, gemorste drank en andere incidenten direct aan de wedstrijdleiding.

9 Wedstrijdleiding en slotbepalingen

9.1 De wedstrijdleiding bewaakt het verloop, registreert tijden, controleert puzzels en stelt de uitslag vast. Volg haar aanwijzingen op. Bij een overtreding kan zij waarschuwen en herstel verlangen. Bij opzettelijk valsspelen, ernstige hinder of herhaalde overtredingen kan zij een team diskwalificeren.

9.2 De wedstrijdleiding controleert de uitslag en behandelt eventuele vragen of geconstateerde fouten voordat zij de uitslag definitief vaststelt. Daarna worden de definitieve uitslag en de prijswinnaars bekendgemaakt.

9.3 Bij een situatie waarin deze regels niet voorzien, beslist de wedstrijdleiding zo eerlijk mogelijk, met aandacht voor het karakter van de middag. Zij licht haar besluit toe.

9.4 Wijzigingen in deze regels worden vóór de start aan alle teams bekendgemaakt.