

## Règlement général du tournoi de puzzle 3d 2016

\*Sera déclaré vainqueur, la personne ayant, dans sa catégorie, réaliser le montage le plus rapidement des pièces imposées des puzzles en 3d lors d'une manche,

\*Le concours peut se gagner en participant à une seule manche; néanmoins, si l'on estime que l'on peut améliorer le résultat obtenu, on peut préalablement s'inscrire à plusieurs manches en s'acquittant du droit d'inscription pour chacune d'elles; lors de la compétition, il vous sera toujours loisible de vous réinscrire pour les manches suivantes, mais le choix de la manche et la disponibilité de participation restera du ressort de l'organisateur et la préemption sera toujours donnée aux pré-inscrits,

\*Chaque manche commencera à l'heure précise prévue, le concurrent prendra place à sa table prévue au plus tôt 5 minutes avant le début de celle-ci et ne pourra débuter la reconstruction qu'au coup de départ donné par l'organisateur, à sa table, le concurrent ne pourra avoir ni crayon, ni calculatrice, ni sac à sa table,

\*Le concurrent pourra commander une consommation durant l'épreuve en cours au garçon de service,

\*Le compétiteur en retard pourra prendre l'épreuve en cours, mais le temps de référence de départ sera toujours celui du début de manche en cours,

\*La manche est considérée comme terminée lorsque 25% des participants de chacune des catégories à terminer les puzzles imposés de la manche,

\*Pour annoncer la réalisation quasi terminée, le compétiteur pré-annonce son état de chose au contrôleur, Annonce comme ceci: Contrôle demandé table N°... et quand l'ensemble est effectivement terminé et correctement positionner, Annonce comme ceci: Stop table N°... Catégorie:...,

\*Le temps est alors arrêté pour cette table et le compétiteur signe son temps sur la feuille de contrôle,

\*Le compétiteur peut seulement, dès lors, quitter sa chaise et sortir du "ring",

\*Les temps obtenus sont enregistrés par le huissier: contrôleur en chef, et répercuter sur le tableau général,

\*Les concurrents ne peuvent se parler, ni échanger de conseils entre eux, ni avec le public hors «ring», sous peine de disqualification immédiate prononcée par le huissier, contrôleur en chef,

\*Si une pièce de puzzle tombe au sol, seul le contrôleur n'a le droit de la ramasser, et annote une pénalité de 60 secondes,

\*Si lors de l'épreuve, le concurrent bloque une pièce de puzzle dans une autre, celui-ci prévient de suite le contrôleur qui débloque si possible les pièces emmêlées et annote une pénalité de 180 secondes,

\*Si le concurrent casse une pièce de puzzle, malheureusement , la manche est considérée comme nulle, mais pourra refaire une manche suivante qu'il aura ou aurait préalablement acquittée,

\*Si le concurrent casse une pièce de puzzle et ne la déclarerait pas au terme de la manche ,le concurrent serait disqualifié pour les manches qu'il aurait déjà faites ainsi que de celles à venir ou il aurait été inscrit, sans pouvoir prétendre à un quelconque remboursement,

\*Un compétiteur peut s'inscrire à autant de manche qu'il veut, moyennant l'acquiescement du montant de 10 euros pour chacune d'elles, mais seul, son meilleur résultat sera pris en compte pour le classement général,

\*Un compétiteur, qui s'inscrit pour 6 manches de son choix, recevra gratuitement un puzzle 3d pour s'entraîner; il en sera de même pour toutes inscriptions simultanées, par exemple de 6 personnes différentes la personne chargée de l'inscription recevra aussi un puzzle 3d,( aussi ,si par exemple, 2 personnes s'inscrivent pour 3 manches chacune, ou 3 personnes pour 2 manches chacune, etc...),

\*Les concurrents inscrits les premiers ou les plus rapides auront tout loisir de choisir les manches auxquels ils veulent participer, et ce ,jusqu'à ce que la manche rendue soit complète,....

\*Si une manche est réputée complète en concurrents, l'inscription ira directement à la manche suivante non encore complète,