

Règlement Officiel des Compétitions Éducatives de Puzzle

1. Objectifs de la compétition

Les compétitions de puzzle visent à promouvoir la concentration, la coopération, la gestion du temps et des émotions, tout en développant des compétences cognitives et sociales dans un cadre ludique et stimulant.

2. Catégories d'âge et niveaux

Les compétitions sont adaptées en fonction de l'âge et du niveau des participants, comme suit:

Niveaux	Âge	Nombre de pièces	Durée maximale	Type de compétition
Niveau 1	5 à 7 ans	50 à 100	45 minutes	Équipe de 2 à 4 élèves
Niveau 2	8 à 10 ans	100 à 200	1 heure	Équipe de 2 à 4 élèves
Niveau 3	11 à 14 ans	200 à 300	1 h 30 min	Équipe de 2 à 4 élèves
Niveau 4	15 à 18 ans	300 à 500	2 heures	Équipe de 2 à 4 élèves

Ce tableau est indicatif. Les paramètres peuvent être ajustés en fonction des besoins et préférences des établissements.

3. Matériel requis et dispositions

- ❖ Les compétitions se déroulent dans l'établissement scolaire.
- ❖ Chaque compétition dispose de puzzles identiques pour tous les participants (un choix de puzzle par catégorie).
- ❖ Chaque équipe dispose d'un espace clairement délimité avec une table d'assemblage de taille identique aux autres, des chaises et un puzzle face cachée.
- ❖ Un chronomètre "à laps" est nécessaire pour enregistrer les temps intermédiaires pour les équipes qui terminent leur puzzle dans le temps imparti, sans interrompre le chronomètre principal.

4. Déroulement de la compétition

❖ Préparation

- Les participants s'installent à leur table assignée dans le calme.
- Les puzzles ne doivent pas être ouverts avant le début officiel de la compétition. Tout manquement à cette règle entraînera la disqualification de l'équipe concernée.
- L'arbitre rappelle la durée, le nombre de pièces, les règles aux participants et les stratégies possibles, et les surveillants prennent leur place dans les allées.
- Il est strictement interdit de poser des liquides (bouteilles d'eau, jus, etc.) ou de la nourriture sur la table d'assemblage pour éviter tout risque de renversement sur les pièces du puzzle.

❖ Lancement

- Le chronomètre démarre au signal de l'arbitre.
- Chaque équipe retourne la boîte de puzzle pour découvrir l'image, l'ouvre et commence l'assemblage des pièces.

❖ Assemblage

- Les participants doivent rester à leur place pendant la compétition.
- Ils quittent leur place et la zone de compétition uniquement lorsque leur puzzle est complet et que leur temps d'exécution a été enregistré par l'arbitre ou un surveillant, à l'intérieur du temps imparti.
- Il est interdit de toucher ou manipuler les pièces des autres équipes, y compris échanger ou déplacer des pièces entre les tables.
- Toute forme de tricherie ou comportement antisportif entraîne une disqualification immédiate.
- Les équipes doivent travailler avec un esprit de collaboration et de respect mutuel.

❖ Fin de l'activité

- La compétition s'arrête lorsque le temps réglementaire est écoulé.
- L'arbitre signale la fin de l'épreuve.
- Après l'arrêt du chronomètre, toutes les équipes restantes doivent lever les mains pour signaler qu'elles ont arrêté l'assemblage. Elles doivent rester à leur place jusqu'à l'enregistrement de leur classement.

5. Classement par compétition et par catégorie

- Les équipes qui terminent leur puzzle dans le temps imparti seront classées en premier, selon leur temps d'assemblage (du plus rapide au moins rapide).
- Pour les équipes n'ayant pas terminé le puzzle dans le temps imparti, ou si aucune équipe n'a terminé le puzzle complet, le classement se fera en fonction du nombre de pièces restantes. Moins il reste de pièces, plus l'équipe sera classée haut.

- Les assemblages de 3 pièces ou plus non rattachées à l'ensemble principal du puzzle ne sont pas pris en compte pour le calcul des pièces restantes.
- Pour chaque pièce de puzzle perdue ou manquante, une pénalité de 10 secondes sera ajoutée au chrono.

6. Attribution des prix

- Les trois premières équipes du classement reçoivent des prix spéciaux (médailles, trophées, certificats, cadeaux).
- Tous les autres participants peuvent recevoir des prix ou des certificats de participation pour valoriser leur engagement.

7. Arbitrage et supervision

- ❖ Chaque compétition est supervisée par un arbitre et plusieurs surveillants.
- ❖ **L'arbitre** est responsable de lancer, chronométrer la durée de l'épreuve, enregistrer les temps intermédiaires, arrêter la compétition et trancher en cas de litige.
- ❖ **Les surveillants** sont responsables de:
 - Vérifier l'état des puzzles terminés.
 - Veiller au respect des règles et au bon comportement des participants.
 - Intervenir en cas de problème ou litige.
 - Enregistrer le résultat de chaque équipe.

8. Gestion des litiges

- ❖ En cas de litige, l'arbitre prendra une décision finale après consultation des surveillants. La décision de l'arbitre est irrévocable.

9. Groupes multiples

Si plusieurs groupes participent dans une même école, l'établissement peut choisir d'étaler les compétitions sur différentes journées ou de les organiser successivement au cours d'une même journée.

10. Adaptation

Ce règlement peut être adapté en fonction des spécificités locales ou des besoins particuliers des établissements scolaires. Toute modification doit être validée par l'organisateur avant la compétition.