

PUZZLE BATTLE

PUZZLE BATTLE

Reglamento oficial de la prueba

Elementos de la modalidad de Puzzle Battle:

Modalidad Puzzle Battle: competición compuesta por diferentes fases con varios enfrentamientos directos. En cada enfrentamiento participaran dos equipos de los cuales uno quedará eliminado y el otro pasará a la siguiente fase. Así hasta que dos equipos se enfrenten en la Fase Final de la modalidad Puzzle Battle.

Puzzle Battle: producto de educa con unas características específicas que se utiliza en los diferentes enfrentamientos para esta competición que tiene el mismo nombre: Modalidad Puzzle Battle

Enfrentamiento: Cada una de las “batallas” donde se enfrentarán dos equipos, realizando el mismo Puzzle Battle y compitiendo ‘para ver quien lo completa en menos tiempo, siguiendo las normas específicas del enfrentamiento y pasando así a la siguiente fase.

1. Formato de la competición

La modalidad de **Puzzle Battle** es una prueba por equipos basada en enfrentamientos directos en el que se deberá completar antes que el equipo rival el Puzzle Battle designado de cada enfrentamiento.

Cada equipo estará formado por **un mínimo de 3 personas y un máximo de 4**, debiendo haber **al menos una persona mayor de edad** entre sus integrantes.

La competición tendrá **un máximo de 32 equipos participantes** y se desarrollará mediante **fases eliminatorias**.

1a Fase – 32 equipos – 16 enfrentamientos

2a fase – 16 equipos – 8 enfrentamientos

3a fase – 8 equipos – 4 enfrentamientos

Cuartos de Final - 4 equipos – 2 enfrentamientos

Fase final:

- Un enfrentamiento para determinar **primer y segundo puesto**.
- Un enfrentamiento para determinar **tercer y cuarto puesto**.

Antes del evento se realizará **un sorteo para determinar los enfrentamientos de la primera fase**. Este sorteo se llevará a cabo unos días antes de la prueba y **se retransmitirá en directo a través del canal de YouTube de AEPUZZ**.

PUZZLE BATTLE

El enlace y la información para seguir esta retransmisión se enviarán previamente a **todos los participantes y socios de AEPuzzZ**, para que puedan conocer los enfrentamientos iniciales.

Tras disputarse la primera fase, **los resultados se publicarán en la web aepuzz.es**, y los participantes podrán conocer la **información sobre la mesa asignada y el equipo rival para su siguiente enfrentamiento**.

En cada fase, **el equipo vencedor de cada enfrentamiento avanzará a la siguiente fase**, hasta llegar a cuartos de final.

En los cuartos de final los dos equipos vencedores pasaran a competir por el 1er y 2o puesto. Los dos equipos perdedores pasarán a competir por el 3er y 4o puesto.

En estas rondas finales se verá la posibilidad de usar **puzzles inéditos de Puzzle Battle**.

2. Descripción del Puzzle Battle

Cada Puzzle Battle está compuesto por:

- 12 imágenes independientes de 42 piezas (504 piezas en total), todas vienen mezcladas dentro de una sola bolsa
- 12 cartas con las imágenes representativas de cada puzzle

3. Resumen de los enfrentamientos del Campeonato Puzzle Battle

En cada enfrentamiento, **los dos equipos recibirán exactamente el mismo Puzzle Battle**, con las mismas imágenes.

Las piezas de los 12 puzzles se colocarán **mezcladas sobre la mesa**, sin ningún tipo de organización previa.

El objetivo del enfrentamiento es **completar las 12 imágenes, en el orden que indiquen las cartas, antes que el equipo rival**.

4. Preparación del enfrentamiento

Antes de comenzar cada enfrentamiento:

- Un juez abrirá la caja del Puzzle Battle.
- Las piezas se **colocarán sobre la mesa mezcladas**, tal y como se extraen de la caja.
- No se permitirá realizar ninguna organización previa de las piezas.

PUZZLE BATTLE

A continuación, el juez repartirá **una carta con imagen boca abajo, sin verse la imagen, a cada participante del equipo.**

- Si el equipo está formado por **3 jugadores**, se repartirán **3 cartas**.
- Si el equipo está formado por **4 jugadores**, se repartirán **4 cartas**.

El resto de las cartas con imagen se quedarán en una pila, boca abajo.

Las cartas se entregarán **boca abajo** y deberán mantenerse así **hasta que el juez indique el inicio del enfrentamiento.**

No es necesario que todos los equipos comiencen al mismo tiempo. Cada enfrentamiento **comenzará cuando ambos equipos estén preparados**, momento en el que el juez dará la señal de inicio.

5. Desarrollo del juego

Cada miembro del equipo intentará completar el Puzzle asignado, el que aparece indicado en su carta. Seleccionando de la pila central únicamente las piezas que crea que necesite.

Cuando un jugador complete el puzzle que tiene asignado deberá:

- 1 Avisar al **juez de su mesa**.
- 2 El juez comprobará que la imagen está correctamente completada.
- 3 Una vez validado, el puzzle terminado será retirado de la mesa, o apartado a un lugar donde no moleste, bien por el juez de mesa o por el jugador/a.

Tras la validación, el jugador podrá **tomar una nueva carta con otra imagen para montar**, siempre que queden cartas disponibles.

Cuando ya no queden cartas disponibles:

- Los jugadores que hayan terminado su puzzle **podrán ayudar directamente a otros compañeros en el montaje de las imágenes restantes.**

A medida que más jugadores queden libres, podrán colaborar en los puzzles pendientes. Cuando solo quede **una imagen por completar, todos los miembros del equipo podrán trabajar conjuntamente en su montaje** hasta finalizar el Puzzle Battle.

PUZZLE BATTLE

6. Reglas de juego / Normas

Durante el desarrollo del enfrentamiento se deberán respetar las siguientes normas:

- Solo se podrán **separar o preparar piezas correspondientes a las imágenes que estén activas en ese momento** (es decir, aquellas para las que ya se ha repartido carta).
- **No se podrá preparar ni organizar piezas de imágenes que todavía no estén en juego.**

Cada jugador deberá **montar el puzzle correspondiente a la carta que tiene asignada.**

Los jugadores del mismo equipo **no podrán montar directamente el puzzle asignado a otro participante** mientras todos los miembros del equipo tengan un puzzle en curso.

Sin embargo, sí está permitido:

- **Pasar piezas a otros compañeros** si pertenecen a la imagen que están montando.
- Indicar posibles ubicaciones de piezas.
- **Comunicarse libremente** durante todo el enfrentamiento.

La comunicación entre jugadores es parte natural de la dinámica de la prueba y puede resultar clave para el progreso del equipo.

*Si un jugador separa por error piezas que no pertenecen a ninguna de las imágenes activas, no se aplicará sanción directa. **La reiteración de este tipo de acciones podrá ser penalizada por el juez, ya que altera el desarrollo normal de la prueba. Tan pronto el jugador se da cuenta del error, devolverá al montón central las piezas mal clasificadas, de no hacerlo será penalizado.***

7. Control del tiempo

Cada equipo dispondrá de **un cronómetro en su mesa.**

El juez será el encargado de **activar el cronómetro al inicio del enfrentamiento, cuando el equipo confirme que está preparado.**

Cuando el equipo complete el **último puzzle**, uno de sus jugadores deberá **detener el cronómetro, una vez validado por el juez.** De esta forma se registrará el tiempo total empleado en completar el Puzzle Battle.

El equipo que complete las 12 imágenes; en el orden que indiquen las cartas; y en **menor tiempo en cada duelo**, será el vencedor del enfrentamiento.

PUZZLE BATTLE

8. Procedimiento en caso de empate

En caso de que ambos equipos registren el mismo tiempo:

- Se facilitarán **4 nuevas imágenes a cada equipo**.
- Cada jugador recibirá **una imagen para montar**.
- El enfrentamiento se desarrollará siguiendo **las mismas normas que el formato principal**.

El equipo que complete antes las **4 imágenes** será declarado vencedor.

Si el empate persiste, el procedimiento se repetirá con **otras 4 imágenes diferentes** hasta determinar un ganador.

9. Clasificación

Cada Enfrentamiento, el equipo que **complete antes las 12 imágenes** será declarado vencedor del enfrentamiento y **pasará a la siguiente ronda**.

El número de puzzles completados por cada jugador **no está limitado**. La distribución del trabajo queda a criterio de cada equipo, pudiendo un jugador completar más imágenes que otros según la estrategia adoptada.

10. Penalizaciones

El incumplimiento de las normas básicas de la prueba podrá conllevar **penalizaciones o la descalificación del equipo**.

Entre las infracciones se incluyen:

- Separar o preparar piezas de puzzles **que no estén activos en ese momento**.
- **Montar directamente el puzzle asignado a otro jugador** mientras todos los miembros del equipo tengan aún un puzzle en juego.

El juez asignado a la mesa será el responsable de **valorar las incidencias y aplicar las penalizaciones correspondientes**, pudiendo llegar a la descalificación en caso de incumplimientos graves o reiterados

Nivel de Penalización	Tiempo Extra de la Infracción	Tiempo Total Añadido (Acumulado)	Fórmula Final
Primera	10 segundos	10 seg	Tiempo prueba + 10 seg
Segunda	20 segundos	30 seg	Tiempo prueba + 30 seg
Tercera	60 segundos	90 seg	Tiempo prueba + 90 seg

PUZZLE BATTLE

11. Procedimiento en caso de Pieza extraviada

En el hipotético caso que al terminar la prueba uno de los puzzles le falte una pieza, se añadirán 10 segundos por pieza extraviada al tiempo total de la prueba.

Por lo que si se tienen varias piezas extraviadas distribuidas en el mismo puzzle (imagen de uno de los 12 puzzles) o en diferentes puzzles, se acumularán los 10 segundos por cada pieza al tiempo de la prueba.

Ejemplo : 3 piezas perdidas = 10 seg x 3 = 30 seg + Tiempo de prueba

En caso de que el equipo pare el tiempo de la prueba con piezas faltantes, y posteriormente se encontraran se seguirá aplicando el tiempo de Piezas extraviadas (10 seg por pieza) + el Tiempo de la prueba. No pudiendo ser reclamado el descontar los tiempos extra.

No se podrá solicitar finalizar un puzzle por pieza extraviada mientras queden piezas en juego.