



— EDUCA · ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE PUZZLES

GUÍA OFICIAL CAMPEONATO DE PUZZLES

PUZZLE PASSION ACADEMY

Todo lo que necesitas para organizar un campeonato de puzzles exitoso, desde la convocatoria hasta la entrega de premios.

ÍNDICE

01	CATEGORÍAS OFICIALES Pequeños Exploradores · Jóvenes Campeones · Reto Junior · Desafío Individual · Duelo en Pareja · Gran Equipo	03
02	COMUNICACIÓN E INSCRIPCIONES Convocatoria, recogida de datos, confirmación y RGPD	04
03	ESPACIO Y MATERIALES Mesas, iluminación, temperatura, cronómetro y check-list	05
04	SELECCIÓN DE PUZZLES E IMPREVISTOS Criterios de imagen, bolsas opacas, gestión de incidencias	06
05	EQUIPO ORGANIZADOR Coordinador general, maestro de ceremonias, jueces y voluntarios	07
06	FLUJO DEL EVENTO Los 8 pasos del día del campeonato, de la bienvenida al cierre	08
07	ANIMACIÓN, DATOS Y PREMIOS Ambiente, protección de imagen, consentimiento y reconocimientos	09
08	CONTACTO COMERCIAL Cómo contactar con tu asesor Educa Borràs y acceder a más recursos	10

COMPITE EN TU NIVEL

Seis categorías para jugadores de todas las edades. Cada una tiene su propio puzzle, tiempos y reglas.



4-6 AÑOS

PEQUEÑOS EXPLORADORES

Piezas **100**

Tiempo **1h30-2h**

* Inscripción sugerida: 10 €



7-9 AÑOS

JÓVENES CAMPEONES

Piezas **200**

Tiempo **1h30-2h**

* Inscripción sugerida: 10 €



10-12 AÑOS

RETO JUNIOR

Piezas **300**

Tiempo **1h30-2h**

* Inscripción sugerida: 10 €



13+ AÑOS

DESAFÍO INDIVIDUAL

Piezas **500**

Tiempo **2h-2h30**

* Inscripción sugerida: 15 €



DOS JUGADORES

DUELO EN PAREJA

Piezas **500**

Tiempo **1h30-2h**

* Inscripción sugerida: 20 €



3-4 JUGADORES

GRAN EQUIPO

Piezas **1000**

Tiempo **2h30-3h**

* Inscripción sugerida: 30 €

Nota: en Parejas y Equipos, un menor puede participar si al menos uno de los integrantes tiene 13 años o más.

02

COMUNICACIÓN E INSCRIPCIONES

Publica la convocatoria con mínimo 1 mes de antelación. Una buena comunicación previa garantiza la participación y evita confusiones el día del evento.



02 · ANTES DEL EVENTO —

CONVOCATORIA E INSCRIPCIONES

- Publica la convocatoria con mínimo 1 mes de antelación, en tienda y canales digitales.
- Gestiona inscripciones presencialmente o mediante formulario online con plazas limitadas.
- Recoge: nombre y apellidos, edad, categoría, email, teléfono y dirección.
- Lleva un registro en Excel con todos los datos: número de inscripción, mesa asignada, categoría.
- Confirma la inscripción por correo y mantén comunicación activa hasta el día del evento.

⚠ RGPD — PROTECCIÓN DE DATOS

La recogida de datos debe realizarse conforme al Reglamento General de Protección de Datos. Informa claramente del uso que se dará a los datos y conserva los registros durante el tiempo legalmente establecido.

03

ESPACIO Y MATERIALES

El entorno importa tanto como el reglamento. Sin sombras, sin frío, sin distracciones — los participantes deben poder concentrarse al máximo.



03 · LOGÍSTICA —

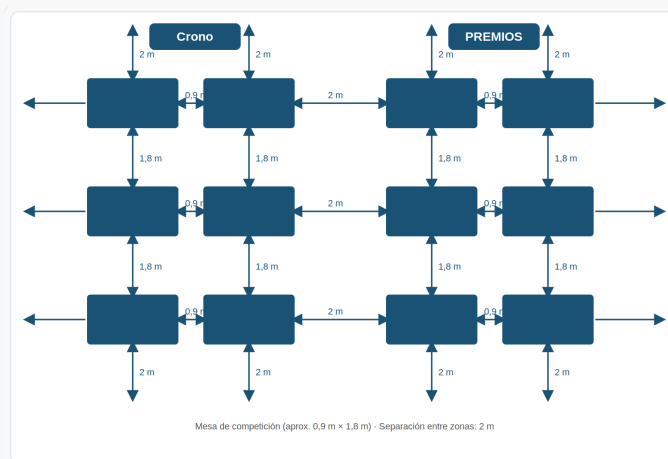
EL ESPACIO IDEAL

- Mesas de 1,80 m × 74-80 cm, máximo 2 personas/mesa, con vinilo blanco en la superficie.
- Mínimo 1 metro de separación entre mesas para la circulación fluida de los jueces.
- Cronómetro digital obligatorio, perfectamente visible desde todos los puntos de la sala.
- Iluminación adecuada: luz directa y uniforme sobre todas las mesas, sin sombras ni reflejos que dificulten ver las piezas.
- Temperatura confortable durante toda la duración — revisa la climatización antes de abrir.
- Agua (categorías adultas), señalética clara, hojas de reglas, diplomas y material promocional.

CHECK-LIST DE MATERIALES

Puzzles extra de repuesto · Cronómetro de reserva · Fotocall · Material promocional · Botiquín básico · Contactos de emergencia del recinto

DISTRIBUCIÓN DEL ESPACIO



04

SELECCIÓN DE PUZZLES E IMPREVISTOS

El puzzle elegido determina la experiencia. El secreto hasta el inicio garantiza igualdad y añade emoción al arranque.



04 · EL PUZZLE —

CRITERIOS Y PROTOCOLO

- Elige imágenes claras con bloques de color bien diferenciados — facilitan la organización y hacen la competición más justa.
- Evita imágenes muy oscuras, abstractas o uniformes que dificulten identificar las piezas.
- Prueba el puzzle previamente para ajustar dificultad, nitidez y tiempos de cada categoría.
- Todos los participantes de una misma categoría compiten con el mismo puzzle.
- Guarda los puzzles en bolsas opacas hasta el inicio — garantiza igualdad de condiciones y añade expectativa al evento.

⚠ GESTIÓN DE IMPREVISTOS

Decide el protocolo antes del evento: ¿qué ocurre si falta una pieza? ¿Se para el tiempo? ¿Se sustituye el puzzle? Ten siempre puzzles de repuesto. Los jueces deben estar en alerta constante. Prepara también protocolos para empates y disputas.

LOS ROLES ESENCIALES

Un campeonato bien organizado depende de un equipo con responsabilidades claras. Estos son los cuatro roles imprescindibles para cualquier evento.



COORDINADOR GENERAL

Supervisión completa del evento, gestión de imprevistos y resolución de incidencias. Centro de mando y máxima autoridad del campeonato.



MAESTRO DE CEREMONIAS

Presenta el evento, explica las reglas con claridad y mantiene la energía. Es la cara visible y la voz del campeonato durante todo el día.



JUECES

Controlan tiempos, supervisan el avance y resuelven empates con total imparcialidad. Deben estar en alerta constante durante toda la prueba.



VOLUNTARIOS

Apoyo en registro, entrega de materiales y asistencia logística general. El motor invisible que hace que todo funcione sin problemas.

FLUJO DEL CAMPEONATO

Ocho fases para un evento sin fisuras. Sigue este orden y cada categoría tendrá la misma experiencia de calidad.

① REGISTRO Y BIENVENIDA

Verifica inscripciones, asigna mesas y entrega material. Primer contacto con la experiencia del campeonato.

② EXPLICACIÓN DE REGLAS

El maestro de ceremonias explica normas y tiempos. Todos deben entender las reglas antes de empezar.

③ ENTREGA DE PUZZLES

En bolsas opacas, boca abajo. Nadie puede tocarlos hasta la señal oficial de inicio.

④ INICIO CON CRONÓMETRO

Cuenta atrás oficial simultánea. El cronómetro debe ser perfectamente visible desde cualquier punto de la sala.

⑤ SUPERVISIÓN

Los jueces circulan entre mesas, controlan tiempos y anuncian hitos para mantener la tensión del evento.

⑥ FIN Y RECOGIDA DE RESULTADOS

Los jueces recogen y verifican los puzzles. Registran resultados de forma objetiva e imparcial.

⑦ CLASIFICACIÓN Y PREMIOS

Anuncio de ganadores y entrega de trofeos, diplomas y premios celebrando el esfuerzo de todos.

⑧ CIERRE DEL EVENTO

Fotos en el photocall, agradecimientos y difusión en redes con el hashtag oficial del evento.

DETALLES QUE MARCAN LA DIFERENCIA

ANIMACIÓN

- Música ligera de fondo durante toda la prueba.
- Anuncia hitos: "queda una hora", "queda media hora".
- Photocall para fotos de ganadores y participantes.
- Comparte en redes con el hashtag oficial.

PROTECCIÓN DE DATOS E IMAGEN

- Recogida de datos conforme al RGPD, con información clara sobre su uso.
- Formulario de consentimiento obligatorio para fotografías, especialmente de menores.
- No publicar imágenes en redes sin consentimiento firmado por el tutor legal.
- Conserva los formularios durante el tiempo legalmente establecido.



GANADORES

Trofeo (opcional), diploma oficial de campeón y premio exclusivo: puzzle Educa, vale de tienda u otro obsequio especial.



TODOS LOS PARTICIPANTES

Certificado oficial de participación. En el mundo del puzzle, competir ya es un logro en sí mismo.

¿LISTO PARA ORGANIZAR TU CAMPEONATO?

Contacta con tu equipo comercial Educa Borràs.
Estamos aquí para ayudarte a organizar el evento perfecto.

CONTACTO COMERCIAL

Nombre

Teléfono

Email

sales.iberia@educaborras.com

DESCUBRE MÁS EN NUESTRAS WEBS



www.puzzlepassion.com



www.educaborras.com

