



REGLAMENTO DE COMPETENCIA

NORMAS PARA LOS CONCURSOS:

- **Artículo 1:** El concurso tendrá una capacidad máxima de 15 concursantes en el total de las categorías.
- **Artículo 2:** Cada concursante podrá presentarse en todas las categorías tanto de escena, salón o de cerca pero con programas totalmente distintos y acordes a la especialidad.
- **Artículo 3:** La duración del número presentado por el participante tendrá un mínimo de duración de 5 (cinco) minutos y un máximo de 10 (diez) minutos. El concursante a los 9 (nueve) minutos tendrá un aviso previo, en el caso de que el efecto haya comenzado antes de la señal preliminar se le otorgará 1 (un) minuto más llevando el tope a 11 (once) minutos. Pasado ese tiempo y si el participante no terminó su acto se lo descalificará automáticamente sin necesidad de cortar el acto o cerrarle el telón, haciéndole saber su descalificación una vez finalizado el acto. Para los concursantes de MAGIA INFANTIL se le otorgarán 2 minutos luego del aviso de los 9 minutos transcurridos.
- **Artículo 4:** El orden de presentación de los competidores para cada una de las categorías, será sorteado previamente antes de la competencia. En casos especiales en que el acto técnicamente lo requiera el director de competencias podrá modificar el orden del sorteo.
- **Artículo 5:** Cada concursante deberá presentarse 15 (quince) minutos antes de la hora citada por el director de competencias tanto para la marcación como para el concurso. El tiempo máximo para la marcación de cada acto será de 7 minutos.
- **Artículo 6:** El concursante que no esté preparado a tiempo para iniciar su actuación podrá ser descalificado, pudiendo los organizadores estudiar casos excepcionales.
- **Artículo 7:** Los concursantes no podrán presentarse con una rutina que copie de forma evidente, el número de un mago conocido.

SISTEMA DE LAS CATEGORÍAS

- **Artículo 1:** Las categorías se dividirán en tres grupos:
 - a) Escena (abarcando:
 - A) MAGIA ARGUMENTADA
 - B) GRANDES ILUSIONES
 - C) MANIPULACION
 - b) Salón (abarcando
 - A) MENTALISMO
 - B) MAGIA INFANTIL
 - C) MAGIA COMICA
 - D) MAGIA GENERAL
 - c) Magia de Cerca (abarcando
 - A) CLOSE UP
 - B) CARTOMAGIA

-
- **Artículo 2:** En cada una de las categorías se valorará
 - A) **PRESENTACIÓN** en cuanto se refiere al vestuario, cuidado personal y elegancia, a la calidad y presencia de los accesorios y aparatos y a su cantidad y colocación estética , la forma de actuar y presentar los efectos , la marcha general de la actuación incluida la de los ayudantes si los hubiera , la charla , su contenido y forma de dirigirse al público, la amenidad y naturalidad y[*o* la música , su relación con el espectáculo y la armonización y ambientación con ella obtenida , los adornos , decorados , luces y[*o* efectos especiales.
 - B) **TÉCNICA** considerando la ejecución , habilidad , perfección de pases, funcionamiento de los accesorios, agilidad, la correcta realización de las cargas, el neto estudio de cada maniobra, la diversión empleada, la limpieza de los pases, así como el clímax mágico logrado.
 - C) **ORIGINALIDAD** tomando en cuenta el aporte personal al efecto, presentación o técnica.
 - D) **PROGRAMA** valorando la secuencia de efectos y ligazón de las rutinas en forma progresiva, lógica y el empleo de todos los elementos presentes.
En el caso de **MAGIA PARA NIÑOS** se tendrá en cuenta la **COMUNICACIÓN** lograda por el artista con el público infantil presente en la sala y la respuesta de éste a su actuación y el impacto de los números mágicos ejecutados.
- **Artículo 3:** En la categoría **MENTALISMO** el participante tendrá posibilidad de acceso a la sala, pudiendo intervenir los espectadores y se basará en un acto mágico relacionado con las propiedades o pseudo propiedades de la mente como ser la mnemotécnica, sugestión, transmisión del pensamiento, etc. Ante la necesidad de público colaborador del artista el jurado elegirá a los participantes. Los miembros del Jurado calificarán hasta 40(cuarenta) puntos por la **PRESENTACIÓN**, 20 (veinte) puntos por la **TECNICA**, 30 (treinta) puntos por la **ORIGINALIDAD** y 10 (diez) por el **PROGRAMA**.
- **Artículo 4:** En **MAGIA CÓMICA** se tendrán en cuenta los chistes (gags) visuales basados, en efectos mágicos no así los verificados por palabras y/o mímica. Será criticable descubrir un secreto mágico buscando comicidad. Los miembros del Jurado calificarán hasta 40(cuarenta) puntos por la **PRESENTACIÓN**, 20 (veinte) puntos por la **TECNICA**, 30 (treinta) puntos por la **ORIGINALIDAD** y 10 (diez) por el **PROGRAMA**.
- **Artículo 5:** **MAGIA ARGUMENTADA** se desarrollará sobre escenario y estará basada en efectos mágicos mediante los cuales se relate una historia o una historia en cuyo transcurso se presenten efectos mágicos. En ambos casos con un argumento fácilmente comprensible de principio a fin. Los miembros del Jurado calificarán hasta 40 (cuarenta) puntos por la **PRESENTACIÓN**, 20 (veinte) puntos por la **TECNICA**, 30 (treinta) puntos por la **ORIGINALIDAD** y 10 (diez) por el **PROGRAMA**.
- **Artículo 6:** En **GRANDES ILUSIONES** se consideraran aquellas en las que participe como figura central del juego una persona o elemento cuyo volumen sea equivalente o mayor. Los miembros del Jurado calificaran hasta 50 (cincuenta) puntos por la **PRESENTACION**, 10 (diez) puntos para la **TECNICA**, 30 (treinta) puntos por la **ORIGINALIDAD** y 10 (diez) puntos por el **PROGRAMA**.
- **Artículo 7:** **MAGIA PARA NIÑOS** se desarrollara sobre escenario y se tratara de lograr la mayor asistencia de público infantil que podrá participar del espectáculo con el fin de lograr el mayor lucimiento del artista.
Se tendrá especialmente en cuenta la comunicación lograda con el público infantil y la participación de este en el espectáculo.
Los miembros del Jurado calificaran hasta 50 (cincuenta) puntos la **PRESENTACION** – que incluye la comunicación con el público - , 10 (diez) puntos para la **TECNICA**, 30 (treinta) puntos por la **ORIGINALIDAD**, 10 (diez) puntos por el **PROGRAMA**.
- **Artículo 8:** En **MAGIA GENERAL** se podrán presentar todo tipo de juegos sin discriminación de aparatos, es decir desde manipulación hasta grandes ilusiones. Los miembros del Jurado calificaran

hasta 40 (cuarenta) puntos la PRESENTACION, 20 (veinte) puntos la TECNICA, 30 (treinta) puntos por la ORIGINALIDAD y 10 (diez) puntos por el PROGRAMA.

- **Artículo 9:** MANIPULACION se efectuara en escenario y comprenderá exclusivamente los efectos en los que prevalezca la habilidad y ligereza de manos real o aparente, así como la variedad de los elementos utilizados.

Los miembros del Jurado calificarán hasta 30 (treinta) puntos PRESENTACION, 40 (cuarenta) puntos la TECNICA, 20 (veinte) por la ORIGINALIDAD y 10 (diez) puntos por el PROGRAMA.

- **Artículo 10:** MAGIA de CERCA se desarrollara en un salón especialmente seleccionado y el artista presentara sus juegos estando sentado frente a una mesa o parado pero teniendo sus manos a la altura de la mesa, sobre, debajo o dentro del perímetro de esta.

Los miembros del Jurado calificarán hasta 30 (treinta) puntos por la PRESENTACION, 35 (treinta y cinco) puntos por la TECNICA, 25 (veinticinco) puntos por la ORIGINALIDAD y 10 (diez) puntos por el PROGRAMA.

- **Artículo 11:** CARTOMAGIA se desarrollara en un salón especialmente seleccionado y el artista presentara juegos realizados con naipes trucados o no como eje central, pudiendo usar otros elementos siempre que estos sean accesorios y no protagonistas. Presentara sus juegos estando sentado dentro del perímetro de esta. Los miembros del Jurado calificarán hasta 30 (treinta) puntos por la PRESENTACION, 35 (treinta y cinco) puntos por la TECNICA, 25 (veinticinco) puntos por la ORIGINALIDAD y 10 (diez) puntos por el PROGRAMA

PREMIOS

- **Artículo 1:** Los premios de cada categoría (Escena, Salón y Magia de Carca) serán los siguientes:
- **1ª puesto:** Beca como asistente para un congreso nacional o internacional – no incluye pasajes, gastos ni estadía
- 2º puesto: Trofeo y obsequio
- 3º puesto: Trofeo y obsequio

NORMAS PARA LOS MIEMBROS DEL JURADO

- **Artículo 1:** Habrá un equipo de jurados integrado por 3 (tres) miembros. Los candidatos saldrán del JURADO CALIFICADOR IDÓNEO y merecerán el trato y respeto que corresponde a su honorable función.
- **Artículo 2:** Las decisiones del Jurado serán imparciales e inapelables. Por el solo hecho de participar los concursantes declaran aceptar el presente Reglamento y los fallos del Jurado Calificado Idóneo.
- **Artículo 3:** Tanto el Presidente del Jurado como los demás integrantes del mismo guardarán estricto secreto sobre las calificaciones otorgadas. Los premiados serán revelados únicamente en el momento de la entrega de premios.
- **Artículo 4:** El Organizador del Congreso facilitará los formularios de calificaciones, los sobres y los útiles necesarios para el trabajo de los miembros del Jurado.
- **Artículo 5:** Después de la actuación los jurados se reunirán para deliberar los resultados y puntajes de los competidores.
- **Artículo 6:** El jurado deberá estar 15 minutos antes del comienzo de la competencia.

PROCEDIMIENTO PARA EL OTORGAMIENTO DE PREMIOS.

- **Artículo 1:** Dentro de cada una de las categorías indicadas se otorgará PRIMER (1er.) SEGUNDO (2do.) y TERCER (3er.) PREMIO a quienes hayan obtenido la puntuación necesaria para cada uno de ellos. El Jurado podrá entregar menciones especiales cuando lo crea oportuno.
- **Artículo 2:** Para los casos en que más de un competidor obtenga el puntaje requerido para un premio si la no existiera diferencia será PREMIO COMPARTIDO.
- **Artículo 3:** La proclamación de los resultados y entrega de premios se hará en una reunión especial antes de la última gala de Mágica Buenos Aires 2017 y los diplomas, trofeos y premios a entregar serán facilitados por el Organizador del Congreso.
- SI EL COMPETIDOR LO REQUIERE, PODRA DISPONER DE SU COACH O ASISTENTE EN LA CABINA DE LUCES Y SONIDO DURANTE SU ACTO A FIN DE INDICAR LAS APRECIACIONES TECNICAS.
- PARA INSCRIBIRSE COMO COMPETIDOR, DEBERA ESTAR ACREDITADO TAMBIEN COMO CONGRESISTA.
- UNA VEZ INSCRIPTO DEBERAN REMITIR FOTO Y DATOS BIOGRAFICOS BREVE A FIN DE PUBLICITARLOS.
- NOTA: ESTE REGLAMENTO PODRÁ SER MODIFICADO, DEBIÉNDOSE INFORMAR A LOS CONCURSANTES CON ANTELACION A LA COMPETENCIA.
- Queda entendido que al acreditarse como competidor, el mago acepta el reglamento precedente.

Es otra producción de Natalia Cahiza y Adrián Garde para ADRIAN GARDE PRODUCCIONES

