

REGOLE E PROCEDURE PER LA PARTECIPAZIONE AI CONCORSI
PREVISTI NEL CORSO DELLA MANIFESTAZIONE DENOMINATA:
MASTERS OF MAGIC CONVENTION 2020

Masters of Magic Convention 2020

PREMESSA: Le regole seguenti sono relative ai seguenti Concorsi:

- Grand Prix VICTOR BALLI (stage – close up)
- Campionato Italiano di Magia (stage – close up)

ARTICOLO 1 – La partecipazione ed i concorrenti

a) I concorsi di magia sono organizzati sotto l'auspicio e la supervisione della MOM e sono aperti a :

Ogni mago che abbia raggiunto il livello Fism (vedi articolo 7d)

b) Il numero massimo dei concorrenti ammessi alla gara è 15, deve essere un numero di circa 10 per il palcoscenico e circa 5 per il close up

c) Non sono ammessi al concorso gli artisti ingaggiati dal comitato organizzativo per esibirsi o fare conferenze alla Convention. Il comitato organizzativo deve ricevere il modulo di iscrizione debitamente firmato, inclusa la/le richiesta/e autorizzazione/i, l'accettazione delle clausole, il pagamento della quota per l'iscrizione al Concorso, al minimo 4 settimane prima l'apertura dei Concorsi.

d) Tutti i concorrenti, partecipando al concorso, accettano di attenersi e di osservare tutte queste regole e procedure .

ARTICOLO 2 - - La giuria

a) Per determinare tutti i premi ed i riconoscimenti (vedi articolo 6), vengono formate due giurie, una per le performances sul palcoscenico ed una per le performances tenute con le condizioni del close-up. Ambedue sono composte da 7 a 9 giudici, uno dei quali è il Presidente. Un Presidente non giudicante presiede le due giurie

b) Tutti i giudici, incluso il Presidente di giuria, sono scelti dall'Organizzazione. Queste scelte devono essere basate sulla buona preparazione dei candidati sia delle arti magiche che in quella di giudicare performances magiche.

c) Per la seconda fase del concorso (vedi articolo 7a) l' Organizzazione deve, di comune accordo, aggiungere un non-mago alla giuria, preferibilmente una autorità nel mondo del teatro o dell'intrattenimento commerciale.

d) Il Presidente della giuria, anche se assisterà a quanti più numeri in concorso riesce a vedere, non giudicherà i numeri come fanno gli altri giudici. Lei/Lui presiede le riunioni comuni e partecipa al maggior numero di meeting che può. Lei/Lui conclude e riassume le decisioni finali ed è, insieme con il Presidente, responsabile dell'osservanza delle regole del concorso Fism.

In caso di pareggio, il Presidente della giuria arbitrerà, e la decisione sarà definitiva.

e) I giudici saranno esentati dal pagare la quota di partecipazione al convegno, ed avranno pasti e rinfreschi gratis quando sono impegnati a giudicare i concorrenti.

ARTICOLO 3 –LE CATEGORIE

a) Il concorso sarà possibile in queste categorie :

Numeri da Palcoscenico :

Manipolazione : un numero magico da palcoscenico integralmente o largamente basato sulla destrezza di mano

Magia generale : un numero magico da palcoscenico che è, nella maggioranza dei casi, un mix di molte delle altre categorie. Gli oggetti utilizzati sono generalmente più piccoli di quelli utilizzati in un numero da grandi illusioni. Alcuni numeri che utilizzano alta tecnologia moderna o tecnologia con l'utilizzo dei video possono anche essere catalogati sotto questa denominazione

Grandi Illusioni : un numero magico da palcoscenico dove attrezzi molto grandi sono utilizzati (anche quando questi non sono mostrati al pubblico, che ne ignora quindi l'esistenza). Spesso più persone o animali sono impiegati nel numero.

Magia Comica : un numero magico da palcoscenico dove il fine principale è di far ridere il pubblico. Può essere basato su una qualsiasi delle su menzionate categorie, purché sia data grande importanza alla natura magica del numero

Mentalismo : Branca della magia che comprende dimostrazioni di apparenti poteri mentali straordinari o sovranaturali, quali telepatia, chiaroveggenza, precognizione, telecinesi, una memoria supr, capacità di fare calcoli alla velocità della luce e simulazioni di fenomeni di medium.

Numeri da Close-up : Numeri, nati per essere eseguiti per piccoli numeri di persone in condizioni di prossimità. Il concorrente può essere seduto o in piedi vicino al tavolo, spesso con alcuni spettatori seduti al tavolo, ma il numero può essere presentato anche in piedi senza alcun utilizzo del tavolo. Gli oggetti utilizzati sono spesso piccoli e la maggior parte degli effetti coinvolgono direttamente gli spettatori o persone presenti allo show

Ci sono tre categorie diverse :

Cartomagia : il numero è esclusivamente basato su effetti in cui vengono utilizzate carte da gioco

Micromagia : anche se le carte da gioco non sono escluse, il numero è di natura più generica.

Magia da salotto : Un numero, a mezza strada fra close up e magia da palcoscenico, che viene eseguito per un gruppo di persone che può essere contenuto bene all'interno di una stanza

b) Se i giudici condividono l'opinione che sia nel migliore interesse del concorrente cambiare la sua categoria, hanno la possibilità di fare questo cambiamento

ARTICOLO 4 - PERFORMANCES nel concorso

a) Ogni concorrente è responsabile della sua performance. Lui garantisce all' Organizzazione che lui si è assicurato i diritti necessari per eseguire in modo completo e totale il numero che presenta in concorso, (anche noto con il nome di "act").

b) Le garanzie del concorrente includono il diritto di eseguire il numero in questione e comprendono le rassicurazioni del concorrente di aver regolarizzato tutti i diritti accessori e licenze di ogni tipo di musica o altra forma d'arte applicabili a terzi soggetti, qualora sia richiesto.

c) Il concorrente controfirmerà in modo specifico la rassicurazione all' Organizzazione che egli ha il diritto di utilizzarlo ed è titolare esclusivo del permesso ad eseguire il suo numero e che il suo numero non infrange i diritti di nessun soggetto terzo.

Commento all'art. 4°,4b e 4c : solo il concorrente e nessun altro è responsabile per il numero che esegue al WCM. Egli deve avere tutti i requisiti (legali).

Si deve notare che questi paragrafi non si riferiscono al diritto del concorrente di competere al WCM, ma enfatizzano solo le responsabilità del concorrente quando viene a concorrere.

d) Nel caso in cui il concorrente risulta aver violato le sopramenzionate rassicurazioni, deve accettare tutte le conseguenze e responsabilità. Se il concorrente ha violato disposizioni di diritti riguardanti la musica nel suo numero , se necessario il Comitato organizzativo ha il diritto esclusivo, dopo aver conferito con il concorrente, sia di ottenere i necessari diritti riguardanti la musica o la performance a spese del concorrente o di sostituire la musica in questione.

Commento : se il concorrente (malgrado le sue responsabilità/obbligazioni, come indicato nei paragrafi precedenti) non prende le sue responsabilità seriamente, deve accettare le conseguenze e le responsabilità. Se queste sono relative ai diritti riguardanti la musica utilizzata nel suo numero, se necessario, gli organizzatori del congresso aiuteranno il concorrente a risolvere la questione come è indicato nel regolamento

e) Ogni concorrente deve presentare un numero intero (non un singolo trucco) che duri :

1) Per il CAMPIONATO ITALIANO un massimo di min. 4.30

2) Per GRAN PRIX VICTOR BALLI da un minimo di min. 5 ad un massimo di min.10.

3) I tempi indicati sono validi sia per lo stage che per il close up.

f) Un concorrente può presentare solo un numero nella categoria dei numeri da palcoscenico ed uno nella categoria dei numeri da close-up.

g) Un concorrente che presenta un numero che è chiaramente una copia del numero di un altro concorrente, o di una sua parte significativa o tipica, sarà squalificato.

h) Esibizioni che, consistono prevalentemente sul fatto da dipendere su di un accordo preventivo tra il concorrente e un volontario o assistente, non vengono considerate come performances magiche. Trattandosi di un concorso di performances magiche, la giuria può decidere di squalificare il concorrente. In caso dubbio al concorrente può essere chiesto di spiegare il metodo usato e, se necessario, di ripetere l'effetto di fronte alla giuria.

Commento : l'inclusione di un "paragrafo anti compare" è stata suggerita dalla Giuria del Fism WCM2006 a Stoccolma che ha notato che in assenza di un paragrafo "anti compare" nelle regole del concorso e delle procedure, significa che noi continueremo ad accettare il fatto di non essere in grado di squalificare un concorrente che ovviamente fa uso di un compare. Il Presidio concorda con la giuria del FISM WCM2006 che è meglio accettare il fatto che noi non possiamo scoprire TUTTI i casi in cui viene utilizzato un compare, così dover accettare di non avere la possibilità di squalificare un concorrente che ovviamente utilizza un compare non è accettabile in un numero di magia. Una regola del concorso non deve considerarsi un mezzo per rilevare e coprire tutti i modi di fare uso di un compare, ma in più e principalmente deve essere visto come un segnale chiaro che l'utilizzo chiaro di un compare non è consentito e che è una violazione che, se scoperta, può portare alla squalifica. Dovrebbe essere enfatizzato il fatto che siamo anzitutto in un concorso magico dove si è giudicati e che i concorrenti che ovviamente violano la regola largamente accettata dalla confraternita magica che l'uso di comparari non dà un contributo all'Arte Magica, può portare alla squalifica. Poiché ci potrebbero essere circostanze che comunque non giustificerebbero la squalifica, noi lasciamo la decisione di squalificare un concorrente alla giuria

i) Un concorrente deve essere pronto a eseguire il suo numero al minimo 10 minuti prima del tempo previsto per l'esibizione. Ogni concorrente che non sia pronto entro questi 10 minuti può essere squalificato dalla giuria.

j) Un numero inizia quando il concorrente entra in palcoscenico o quando inizia a sentirsi la musica del numero, qualunque delle due venga prima

k) Davanti al palcoscenico saranno poste 2 lampadine elettriche: una gialla e una rossa. Ad 1 minuto del tempo consentito si accenderà una lampadina gialla; trascorso tale minuto si accenderà una lampadina rossa, mostrando all'Artista che è andato oltre il tempo consentito e di conseguenza squalificato.

l) Nel presentare un concorrente, il presentatore del concorso non dovrà fare alcun commento sul numero, limitandosi a pronunciare il nome del concorrente, la categoria, il paese.

ARTICOLO 5 – I DIRITTI DEL CONCORSO

Commento : A differenza di quanto riportato nell'Art. 4, che riguarda la responsabilità personale di un concorrente/artista, i paragrafi nell'articolo 5 riguardano i diritti del concorso. Questo significa che al fine di avere il diritto di esibirti al Fism WCM, un concorrente deve accettare le seguenti regole.

Ovviamente un concorrente ha il diritto di non essere d'accordo con una o più di queste regole, nel qual caso il suo libero volere di non partecipare ad un FISM WCM può essere solo rispettato.

a) Non più tardi di quattro (4) settimane prima dell'inizio del concorso, il concorrente deve consegnare al Comitato organizzativo una lista con tutti i titoli delle musiche che saranno usate nel suo numero; includendo il titolo, il compositore, chi l'ha adattata, l'artista che l'ha registrata, la durata della traccia e il nome della casa discografica
Commento : Tutti i concorrenti devono rispettare questa regola poiché è legalmente richiesto come necessario. IL Convention Center ha bisogno di questa dichiarazione per poter chiarire i diritti propri della performance nello svolgersi della gara nel teatro della Convention.

b) La performance di un concorrente

ARTICOLO 6 – LE PREMIAZIONI E ALTRI RICONOSCIMENTI

PREMIAZIONI :

In ogni categoria, ad eccezione per "invenzioni", tre premi possono essere riconosciuti dalla giuria : un primo, secondo e terzo premio

Uno o più premi possono essere riconosciuti nella categoria invenzioni. Non c'è gerarchia per i premi in questa categoria. La giuria, che al limite deciderà se l'invenzione sia un nuovo effetto, un nuovo metodo o una nuova tecnica, deciderà dei premi da riconoscere in questa categoria.

Speciali riconoscimenti del concorso

La giuria ha la possibilità di attribuire un riconoscimento per la presentazione comica in ogni categoria quando lo ritiene opportuno.

La giuria è incaricata ad attribuire un riconoscimento per "il numero più originale" alla performance (in ogni categoria) che possa giustificare questa decisione.

Grand Prix.

Nella seconda fase del procedimento di giudizio (vedi articolo 6) un Grand Prix per la scena ed un Grand Prix per il close-up saranno assegnati dalla giuria.

Altri riconoscimenti

Nessun altro premio, riconoscimento, segnalazione o regalo può essere attribuito

senza l'approvazione dell' Organizzazione e del Presidente della Giuria. Questo include ogni premio o riconoscimento concesso a beneficio di una ditta privata.

ARTICOLO 7 – II PROCEDIMENTO DI GIUDIZIO

a) Il procedimento di giudizio è diviso in due fasi :

Nella prima fase la giuria giudicherà tutte le performances dei contendenti esibitisi nel concorso per determinare chi è selezionato per ottenere i premi ed i riconoscimenti come indicato negli articoli 5.1 e 5.2. Nella seconda fase di giudizio sarà tenuto il concorso finale. In questa fase verranno eletti i vincitori dei 2 Grand Prix come indicato nell'articolo 5.3 (vedi paragrafo g)

b) Un membro della giuria deve dare un giudizio onesto sulla esibizione di ogni concorrente, senza pregiudizi, con uno standard uguale di livello critico riguardo a questi sei aspetti:

Tecnica/ handling

Showmanship e presentazione

Valutazione sull'intrattenimento

Impressioni artistiche e valutazione sulla Routine

Originalità

Atmosfera magica

c) Nella prima fase, usando il modulo ufficiale di giudizio conforme con l'allegato A, ogni giudice dovrà dare un punteggio totale non superiore a 100 punti per ogni concorrente. Dopo ogni esibizione al concorso, la parte del modulo del giudizio sotto la line tratteggiata sarà presa da un membro dello staff indicato nell' articolo 8a. Poi sarà addizionato il punteggio di tutti i giudici e diviso per il numero totale dei membri di giuria, in questo modo verrà così calcolato il punteggio finale. Il punteggio per un concorrente potrà essere in questo modo al massimo di 100 punti.

Un concorrente con un punteggio finale inferiore ai 50 punti è considerato inferiore al livello Fism e sarà squalificato.

d) Ogni giudice avrà la possibilità di premere un interruttore per attivare la luce rossa posta sul posto dove il concorrente si esibisce. Se, dopo i primi tre minuti di un numero, un giudice è dell'opinione che una esibizione sia inferiore al livello Fism, può premere il suo bottone. Se 5 giudici su sette (oppure quattro su cinque) premono il loro pulsante, il sistema attiva la lampada rossa che inizia a lampeggiare. Entro 20 secondi il sipario viene chiuso e il concorrente verrà considerato squalificato.

e) Alla conclusione della prima fase, dopo aver visto le performances di tutti i concorrenti, ogni giudice ha la possibilità di riconsiderare i propri giudizi e, con l'autorizzazione del Presidente della Giuria, gli viene data l'opportunità di cambiare alcuni dei suoi punteggi. Questi cambiamenti saranno comunicati ai membri di uno speciale staff che ricalcherà i punteggi finali.

f) Dopo che tutti i calcoli sono terminati, la lista dei punteggi finali viene consegnata al Presidente della giuria, che organizza una riunione con tutti i giudici dove verrà scelto chi sarà nei concorsi finali della seconda fase e chi avrà il riconoscimento di premi diversi.

g) Sia per il close-up che per la scena, sono qualificati alla seconda fase di giudizio, durante la quale saranno nominati i vincitori del Grand Prix, al massimo di 8 concorrenti che hanno ottenuto un punteggio superiore agli 80 punti.

Nel Giudicare i concorrenti in questa seconda fase, la giuria deve applicare gli stessi criteri indicati nel paragrafo b di quest'articolo. Dopo l'ultima esibizione ai giudici è chiesto di mettere in ordine di preferenza tutti i concorrenti. Il numero 1 prende n punti, dove n è il numero totale dei concorrenti, il numero 2 sulla lista prende $(n-1)$ punti, il numero 3 $(n-2)$ e così avanti. Sarà calcolato per ogni concorrente un punteggio totale sommando i punti di tutti i giudici.

Il concorrente con il punteggio totale più alto sarà premiato con il Grand Prix. Questo punteggio complessivo rimpiazzerà il punteggio originale del concorrente, che gli era stato assegnato nella prima fase del giudizio. Questo in quanto il punteggio totale è basato su criteri differenti, non è comparabile ai punteggi finali della prima fase che per questo non sarà reso pubblico. Tutti gli altri finalisti saranno classificati secondo il loro punteggio finale che hanno ottenuto nella prima fase.

h) I premi vengono assegnati a chi ha raggiunto i punteggi più alti in ogni categoria. Per avere diritto al primo premio, un concorrente deve aver raggiunto un punteggio al minimo di 80 punti. Il punteggio deve essere al minimo 70 punti per il secondo posto ed al minimo 60 per il terzo posto.

i) Se nessun concorrente ha raggiunto il punteggio minimo richiesto per ricevere un premio in una data categoria, questo premio non sarà assegnato.

j) La lista dei premi e dei riconoscimenti che debbono essere assegnati, indicati dall' articolo 5.1 all' articolo 5.3, sarà tenuta segreta fino alla proclamazione ufficiale ed alla indicazione dei trofei da consegnare ai vincitori. La proclamazione dei premiati avviene in ordine inverso, cominciando dai riconoscimenti speciali, poi con il premio di minore importanza e finendo con i primi premi ed in fine con il Grand Prix.

ARTICOLO 8 – I TITOLI

a) Il vincitore di un primo premio è autorizzato ad usare il titolo di "CAMPIONE ITALIANO – MASTERS OF MAGIC 2020" seguito con il nome della categoria.

b) Il vincitore del GRAND PRIX VICTOR BALLI 2020 (stage o close up) potrà avvalersi di tale titolo.

ARTICOLO 9 – L'ASPETTO ORGANIZZATIVO

a) Il comitato organizzatore sceglierà i cronometristi ufficiali per il concorso. Un gruppo speciale, capitanato dalla Segreteria della Giuria, assicurerà che la fase di giudizio proceda

senza intoppi. Oltre ad avere altre responsabilità, lo staff della giuria raduna i moduli di giudizio, esegue i calcoli necessari, e si prende cura del benessere dei giudici. Lo staff della giuria terrà gran riserbo su tutti i punteggi, non confidandoli a nessuno se non al Presidente di Giuria, che non diffonderà queste informazioni prima che la lista dei punteggi finali venga fornita (vedi articolo 6e).

b) Il comitato organizzativo procurerà i moduli ufficiali per i giudizi, i clipboards ed anche i diplomi, trofei e/o le coppe per i diversi premi.

c) Il comitato Organizzativo invierà le regole e le procedure del concorso ai giudici non meno di 4 settimane prima l'inizio della Convention.

d) All' inizio della Convention, prima dell'inizio del concorso, la giuria (come indicato nell'articolo 2a) sarà informata da un membro del Presidio o dal Presidente della giuria dei principali contenuti di queste regole e procedure del concorso Fism.

e) Partecipando al concorso, i concorrenti, accettano tutte le decisioni dei giudici, che sono senza appello.

Ogni vincitore di un premio del concorso, quando è richiesto dal Comitato organizzatore, è obbligato ad eseguire un'altra volta il suo numero allo show della Convention, senza alcun diritto di pagamento. Comunque nella categoria "Invenzioni" e "Grandi Illusioni", è permesso presentare singoli effetti invece che un numero completo.