REGLAMENTO DEL CONCURSO DE CONGRESOS MAGICOS NACIONALES

Septiembre de 2016

(Revisión sin cambios. 10-10-2006)
(Paginación y numeración de Artículos. 20-08-2007)
(Revisión y adaptación a reglamento FISM. 1-3-2008)
(Incorporación de acuerdos de Asambleas Generales. 1-12-2011)
(Incorporación de acuerdos Asamblea General 2015)

PREAMBULO

Tras la Asamblea General celebrada en el XXVIII Congreso Mágico Nacional en Barcelona, se estableció la necesidad de adecuar el actual reglamento del Concurso del Congreso Mágico Nacional adaptándolo en lo posible a la normativa FISM en vigor.

Este reglamento recoge toda la experiencia del anterior y mejora aquellos aspectos más discrepantes con el de FISM.

I – DE LOS CONCURSANTES

1. Para poder tomar parte en el Concurso del CMN, todos los artistas participantes en el acto a concurso habrán de haber adquirido la clase de Congresista Concursante, esto se extiende a ayudantes y resto de personal participante en el acto mágico.

2. Los Congresistas Concursantes serán magos profesionales o aficionados, practicantes de cualquier especialidad mágica aceptada en el Congreso y que pertenezcan a alguna de las Sociedades Mágicas Españolas adheridas a la SPCMN. También podrá ser aceptado como concursante cualquier congresista extranjero, siempre que pertenezca a una sociedad miembro de FISM.

3. El Comité Ejecutivo del Congreso se reserva el derecho de admisión de cualquier congresista como concursante, en casos excepcionales.

4. Todo concursante deberá estar avalado por escrito por el Presidente de la SME a la que pertenezca. No será preciso aval si el concursante hubiere obtenido algún premio en otro CMN, o en algún Congreso FISM, **en la misma especialidad**.

5. Aparte del aval de la sociedad a quien representa, el concursante se verá obligado, para poder participar en el concurso, a satisfacer una cuota en concepto de depósito, distinta a cualquier otra que el congreso de turno formalice. Dicho depósito le será devuelto íntegramente en el caso de no haber sido retenido por mala actuación. El notificante de dicha mala puntuación, será el Presidente del Jurado.

   El pago del canon se realizará junto con la cuota de congresista. La Secretaría Permanente designará, junto a la Comisión Ejecutiva, la cuantía y forma de devolución del mismo.

6. Las inscripciones a concurso se cerrarán, al menos, DOS semanas antes de iniciarse la apertura oficial del Congreso.

7. Los artistas CONTRATADOS por la organización del Congreso, para participar en una gala pública o espectáculo, o bien en calidad de conferenciante, no podrán participar a concurso.

   Cualquier concursante podrá presentarse a cuantas especialidades desee, aunque con programas totalmente distintos y acordes con la especialidad a concursar. Por el hecho de inscribirse a varias especialidades está obligado a actuar en todas ellas, salvo caso de fuerza mayor a considerar por el JURADO. Si dejase de actuar en alguna de ellas, sin razón mayor, quedaría descalificado en las que se hubiese presentado.

8. Los Concursantes inscritos de una misma especialidad serán sorteados para las diferentes galas de concurso, si hay más de una. Este sorteo se hará una vez cerrada la inscripción a concurso y siempre con la antelación necesaria.

   El orden de actuación en una gala lo determinará el Vocal de Concursos, según la especialidad de cada concursante y la cantidad de opciones a cada especialidad, buscando el dotar a la gala de la suficiente variedad, en bien del resto de congresistas presentes.

9. Para ello, los diversos concursantes que deban actuar en una misma gala serán informados de su orden de actuación en el ensayo previo a la misma, por el Vocal de Concursos.

10. Los concursantes de las especialidades de escenario están obligados a presentarse, con todo su equipo y material, al ensayo previo, según disponga el Vocal de Concursos.

11. Todo concursante queda obligado a aceptar el orden de actuación que haya establecido el Vocal de Concursos. De dicho orden se entregará relación al Presidente del Jurado, antes de iniciarse la Gala de Concurso. Sí algún concursante no quisiera aceptar dicho orden quedará excluido del concurso.

    Una vez comunicado al Jurado, el orden no podrá ser alterado, sin la conformidad del Presidente del Jurado y siempre por causa de fuerza mayor.

12. Todos los concursantes, por el mero hecho de participar, aceptarán todas las decisiones del JURADO, que serán inapelables.

13. Los miembros del Jurado, no podrán participar en ningún concurso.

14. Todo concursante premiado, está obligado a repetir su programa o número gratuitamente, en una gala especial de premiados, que podrá ser pública si es requerido para ello por el Comité Ejecutivo.

15. No podrá participar a concurso el mago que ya hubiese obtenido un GRAN PREMIO, en anteriores CMN, con el mismo número premiado, en su totalidad.

16. El Comité Ejecutivo del Congreso deberá dar a conocer, por medio del Vocal de Concursos, la existencia y necesidad de aplicación de estas normas.

II – DE LAS ESPECIALIDADES

1. **No es obligatorio** que en todos los Congresos sean consideradas a concurso todas las especialidades que contempla este Reglamento. Cada Comité Ejecutivo decidirá si desea prescindir de alguna de ellas y limitar su número por causas que deberá comunicar a la SPCMN con el tiempo necesario para hacerlo saber a las distintas Sociedades. Sin embargo, siendo aconsejable el mayor número posible de congresistas concursantes, se tratará de ofrecer la posibilidad de participar en todas las especialidades admitidas en éste Reglamento.

   En la propaganda y hojas de inscripción de concursantes quedará bien definida la gama de especialidades contempladas a concurso, que **ya no podrá variarse**.

2. **Las especialidades mágicas** que se contemplan en este Reglamento son:

   2.1. **De escena**:

   2.1.1. Magia general
   2.1.2. Manipulación
   2.1.3. Magia cómica
   2.1.4. Grandes ilusiones
   2.1.5. Mentalismo
   2.1.6. Magia Infantil

   2.2. **De cerca**:

   2.2.1. Micromagia
   2.2.2. Cartomagia

   2.3. **Mixtas**:

   2.3.1. Invención o perfeccionamiento
   2.3.2. Magia de Salón

3. Descripción especialidades y criterios:

3.1. La especialidad de **MAGIA GENERAL** se desarrollará en escenario, pudiéndose presentar en ella cualesquiera juegos, sin discriminación de aparatos o efectos, siempre que no correspondan exclusivamente a otra especialidad (p. Ej. Efectos solo con cartas o de mentalismo, etc.)

3.2. La especialidad de **MANIPULACIÓN** se desarrollará en escenario, y comprende exclusivamente aquellos efectos en los que prevalezca la habilidad y ligereza de manos, real o aparente en algún caso. No deben intervenir aparatos que sustituyan a la habilidad, sino solamente como complemento del efecto o para ayuda de cargas y descargas.

3.3. La especialidad de **MAGIA COMICA** se desarrollará en escenario, pudiéndose presentar los mismos tipos de efectos que en Magia General y deberán encerrar comicidad o ayudar a la misma, debiendo producir hilaridad ya sea en el desarrollo ya en el desenlace de los mismos. No deberá ridiculizarse un juego clásico o conocido, de tal modo que sufra su efecto mágico o su secreto.

3.4. La especialidad de **GRANDES ILUSIONES** se desarrollará en escenario. Se deberán presentar efectos en los que la figura central o elemento principal de los mismos sean personas, animales grandes u objetos que tengan gran volumen, similar o mayor al de una persona. También puede estar constituido por situaciones escénicas aparatosas.

3.5. La especialidad de **MENTALISMO**, se desarrollará en escenario y abarca exclusivamente los efectos relacionados con pseudo-propiedades de la mente, incomprensibles para el público y que den la idea de un poder especial mental. La actuación podrá hacerse con total intervención del público, por lo que el artista podrá desplazarse entre los espectadores.

3.6. La especialidad de **MAGIA INFANTIL** (Magia para niños) se desarrollará en escenario, siendo sus efectos dedicados, exclusivamente a los niños, debiendo ser realizados y presentados de forma que sean entendidos y apreciados por el público infantil. El lenguaje que se emplee será apropiado y procedente siendo de lo más importante el que los efectos gusten a los pequeños creando diversión e interés.

3.7. La especialidad de **MICROMAGIA** se desarrollará estando el artista sentado o de pie, ante una mesa, sirviendo ésta de soporte escénico, actuando en el perímetro o alrededor de la misma sin alejarse más de lo prudencial. Actuará pues a corta distancia del público y del Jurado; los accesorios serán pequeños y no se emplearán los naipes como elemento básico de la rutina.

3.8. La especialidad de **CARTOMAGIA** se desarrollará como la Micromagia, pero siendo los efectos realizados únicamente con cartas o naipes, trucados o no, aunque pueden intervenir otros accesorios. Los naipes podrán ser “Gigantes”.

3.9. La especialidad de **MAGIA DE SALON** se desarrollará sobre el escenario o sala de cerca, pudiéndose presentar en ella cualesquiera juegos, sin discriminación de aparatos o efectos, siempre que no correspondan exclusivamente a otra especialidad (p. Ej. Efectos solo con cartas o de mentalismo, etc.) y cumplan con el requisito de poder ser presentado en condiciones de Salón. La actuación se hará con total intervención del público, por lo que el artista podrá desplazarse entre los espectadores. Para esta especialidad, si el escenario lo permite, el artista podrá trabajar delante de cortinas, permaneciendo éstas cerradas si lo desea.

3.10. La especialidad de **INVENCION O PERFECCIONAMIENTO** podrá desarrollarse en cualquier medio (escenario o de cerca) y consiste en aportar el ingenio creativo, con calidad: a) para realizar efectos conocidos con medios nuevos, b) para crear efectos nuevos con medios conocidos, y naturalmente, c) para crear nuevos efectos con nuevos medios. En el primer caso a), se cataloga como PERFECCIONAMIENTO. En los casos b) y c) como INVENCIÓN.

Puede ser un perfeccionamiento indiscutible y evidente de técnica, la invención de un aparato o mecanismo que logre mejorar intrínsecamente (no solamente en vistosidad) una presentación, o la síntesis de varios efectos que logren un clímax nuevo (sin que sea un simple encadenamiento de efectos). Se valorará únicamente la originalidad y la idea. Para esta especialidad no contará el mínimo de tiempo, no produciéndose descalificación si no se alcanzan los cinco minutos. Ocasionalmente, cualquier número a concurso en cualquier otra categoría, podrá optar a invención sin necesidad de volver a presentar dicho número.

El Jurado podrá decidir valorar esta especialidad en privado sin necesidad de presentarla en público,

III – DEL CONCURSO

1. La actuación o programa del concursante debe de comprender un número de magia (**conjunto de varios efectos) y no un juego o efecto aislado.**

   Solamente se acepta un solo efecto, en vez de un número o programa, en las especialidades de GRANDES ILUSIONES y en INVENCION O PERFECCIONAMIENTO.

2. Cada concursante deberá de estar dispuesto para su actuación con tiempo suficiente, (10 minutos mínimo) encontrándose en el escenario o lugar al que fue convocado, antes de comenzar la gala en la que debe de actuar.

3. Los concursantes serán anunciados inmediatamente antes de su actuación, indicando simplemente su nombre artístico, la especialidad en que concursa y el nombre de la sociedad y presidente que lo avala. Este anuncio podrá ser realizado mediante pizarra, pantalla o rótulo; o bien mediante un presentador. En este caso, se abstendrá en absoluto, antes y después de la actuación de un concursante de comentar, alabar, criticar, solicitar aplausos o estimular al público de cualquier forma, que pueda influir positiva o negativamente en el Jurado.

4. El **tiempo máximo** de actuación de un concursante, para cualquier especialidad, esta fijado en **DIEZ MINUTOS**. El **tiempo mínimo** será de **CINCO MINUTOS**, excepto para la especialidad de INVENCION O PERFECCIONAMIENTO.

5. Para el cronometraje de estos tiempos habrá una persona, designada por el Vocal de Concursos, que actuará como cronometrador oficial y cuya identidad deberá conocer el Presidente del Jurado hallándose situado cerca de éste durante las actuaciones. En caso excepcional podrá desempeñar el papel de cronometrador el propio Presidente del Jurado, al estar exento de votación-calificación de las actuaciones.

   Para que el concursante e incluso el público y, por supuesto, el Jurado puedan saber el límite del tiempo, se dispondrá de dos bombillas, situadas en las candilejas o lugar similar, de modo que sean bien visibles.

   Una será roja y la otra amarilla, hallándose el interruptor de ambas en manos de la persona que cronometra.

6. Una vez comenzada la actuación del artista, es decir cuando está ya situado en escena o dispuesto en la mesa y comience su trabajo, en plenas condiciones de actuación tales como luz debida, música apropiada, etc., se comenzará a cronometrar el tiempo.

   A los **NUEVE MINUTOS se encenderá la bombilla amarilla**, de aviso, indicativa de que dispone de un minuto para finalizar.

   A los **DIEZ MINUTOS se encenderá la bombilla roja** indicativa de que el tiempo ha terminado.

7. Una vez encendida la bombilla roja el concursante quedará **descalificado automáticamente.**

8. Cuando un concursante, excepto en la especialidad de INVENCION O PERFECCIONAMIENTO, finalizase su actuación sin sobrepasar los cinco minutos, la bombilla roja se encenderá para indicar su descalificación.

9. A todos los concursantes de escena se les cerrará el telón al terminar su actuación y no se abrirá, en ningún caso, para repetir el saludo.

10. El telón o cortinas cerrarán el escenario durante el tiempo necesario para que el próximo concursante esté instalado en escena y no se abrirá hasta que el concursante dé aviso de estar dispuesto, al regidor o Vocal de Concursos, que se hallará en el escenario, y después de que éste compruebe que el Jurado ha terminado su función de calificación del anterior concursante, lo cual le indicará con un gesto u otro medio el Presidente del Jurado.

11. Los concursantes de cerca, al no disponer de telón o cortinas, se tomarán el tiempo necesario para situar el material en el lugar de actuación. Cuando el concursante esté dispuesto y dé su consentimiento al regidor o Vocal de Concursos, podrá comenzar su actuación, siendo desde éste instante cuando se comienza a contar el tiempo de su programa.

IV – DEL JURADO

1. COMPOSICION

1.1. El Jurado estará compuesto, además de su Presidente, por personas seleccionadas del Panel de Jurados. Para su buen funcionamiento es conveniente que el número de componentes, incluido el Presidente, sea impar, siendo aconsejable que no tenga menos de cinco ni más de nueve componentes.

2. PROCEDIMIENTO PARA SU FORMACION

2.1. La SPCMN dispondrá de un panel permanente de jurados desde el que se seleccionarán los componentes para cada Congreso. Para la confección de dicho panel, la SPCMN requerirá a las distintas SME una propuesta de miembro del Jurado. Dicho miembro será un mago de la Sociedad en cuestión que, a juicio de su Junta Directiva, pueda desempeñar con efectividad las funciones como componente del Jurado.

2.2. Las SME, deberán proponer como miembros del Jurado a magos de probada experiencia mágica, con conocimientos teóricos-prácticos profundos de nuestro arte. De reconocida imparcialidad y rectitud de criterios. Se procurará igualmente que dichos candidatos a miembro del Jurado sean, por su edad y características físicas, aptos para la misión encomendada, habida cuenta el esfuerzo, trabajo, puntualidad, atención, dedicación y concentración que su misión requiere.

2.3. El panel de Miembros del Jurado será fijo entre congresos y se ira renovando ante las bajas, voluntarias o por causa mayor que fueran ocurriendo. Se creará un dossier con sus fotografías e historial mágico para conocimiento de todos.

2.4. Los miembros del Jurado están exentos del pago de la cuota de congresista y son invitados de honor en la cena de Gala si la hubiera. Tendrán asientos preferentes en todas las manifestaciones y actuaciones que se creen durante el Congreso donde se encuentran actuando como Jurados. La Organizacón deberá correr con los gastos de alojamiento y manutención de los miembros del jurado. Respecto a los gastos de viaje, podrán correr a cuenta de la SPC siempre que ésta disponga de fondos suficientes.

2.5. El Presidente del Jurado será propuesto por la SPCMN y consensuado con la Organización buscando una personalidad mágica de reconocido prestigio.

3. FUNCIONES

3.1. **La misión del Jurado es la de puntuar**, con total imparcialidad y de acuerdo con el sistema y criterios que luego se explican, la actuación de cada concursante, con vistas a otorgar los premios.

3.2. **Cada miembro del Jurado tiene un voto** en todas las deliberaciones de la reunión de Jurado.

3.3. Ante una actuación negativa efectuada por un concursante, el **Jurado ha de determinar la retención del canon** de calidad y proponerlo a la consideración del presidente del Jurado. Para ello se habilita una casilla en la hoja de puntuación que deberá marcarse en el caso de que el puntuante así lo estime.

3.4. **El Jurado se reunirá el primer día del Congreso** y con la debida antelación, antes de la primera Gala de Concurso, el tiempo suficiente para que su Presidente pueda explicar a los miembros, el funcionamiento del sistema de puntuación y criterios de valoración, aclarando cualquier otra cuestión referente a su labor. En esta reunión se designará como Secretario del Jurado, a uno de los miembros del mismo, que actuará como tal desde la primera Gala del Concurso.

3.5. El Presidente del Jurado cuidará de cumplir y hacer cumplir el presente Reglamento en lo que en él se establece referente a los Concursantes, El Concurso, el Jurado y las Valoraciones.

3.6. Podrá destituir a cualquier miembro por el incumplimiento del mismo, previa comunicación al Presidente del Congreso y al Secretario Permanente, que podrá nombrar a un nuevo miembro. El Presidente del Jurado deberá de exponer al Presidente del Congreso y a la Secretaria Permanente, las causas que le obliguen a tal decisión, la cual podrá ser, o no, aceptada por éste. Entre las causas de destitución están primordialmente la puntuación no imparcial o la puesta de acuerdo para la desviación de los resultados. Caso de producirse una destitución y la consiguiente reposición deberá de hacerse constar en el acta del Jurado en funciones.

3.7. **El Presidente del Jurado no calificará** a los concursantes durante su actuación ni puntuará en las hojas o sistema informático a tal efecto. En cambio votará para dirimir en caso de empate en las votaciones de las deliberaciones de la Reunión del Jurado tras la totalidad de las galas de concurso.

3.8. También decidirá en cuestiones de criterio y cuando se produzcan empates en las puntuaciones.

3.9. Será el encargado de notificar al Presidente del Congreso y al Secretario Permanente, la retención del canon que avala los mínimos de una actuación Mágica. Dicha retención será transcrita en un anexo al acta del jurado y notificada al avalista y concursante respectivamente.

3.10. El Presidente del Jurado coordinará la actuación de sus miembros, orientará y dirimirá las discusiones, hará el recuento de puntuaciones con la ayuda del Secretario y leerá la relación de premiados en el acto de proclamación.

3.11. El Presidente del Jurado poseerá, al menos veinte minutos antes del comienzo de una gala de concurso, la lista, exactamente igual a la que posea el vocal de Concursos, con los nombres de los concursantes y el orden de actuación. Estos datos los comunicará a los miembros del Jurado.

En el momento de anunciarse un actuante, comprobará los datos. Si existe variación, no avisada previamente por el Vocal de Concursos, podrá parar la competición para pedir aclaraciones al Vocal.

3.12. **El Secretario del Jurado ayudará al Presidente** en todo lo que éste indique, colaborará en el recuento de puntuaciones, haciendo los cálculos y anotaciones precisas, levantará el acta de los resultados, tras la Reunión del Jurado y se encargará de entregar copias de la misma al Presidente del Congreso y al Secretario Permanente del CMN con carácter obligatorio. A petición, podrá entregar fotocopias, después del acto de proclamación, a los miembros del Jurado, Vicepresidentes del Congreso y editores de revistas mágicas que se comprometan a hacer una reseña del CMN, con el fin de evitar errores.

3.13. En el acto de la proclamación de premiados, colaborará con el Presidente para la correcta marcha del mismo.

3.14. El Secretario del Jurado, solicitará del Vocal de Concursos las hojas de puntuación en número suficiente para todos los miembros, antes del comienzo de la 1ª Gala de Concurso, así como el número necesario de carpetas que ayudarán a guardar la máxima discreción en las calificaciones y, al mismo tiempo, podrán servir de soporte para poder escribir sobre las hojas de calificación, durante los Concursos. Es posible la utilización de medios informáticos que sustituya a las hojas de valoración.

4. PROCEDIMIENTO DE ACTUACION

4.1. Los miembros del Jurado, en su misión de puntuar y valorar las actuaciones de los concursantes, utilizarán las hojas de valoración o sistema informático a tal efecto,

4.2. En éstas hojas se anotarán en todas las columnas y casillas correspondientes las puntuaciones según los valores máximos que en cada una de ellas y según especialidad, se indican. Es decir que cada miembro puntuará en TODAS las casillas correspondientes a la especialidad (columna), sabiendo que el máximo que puede otorgar en cada casilla es el valor que figura en la esquina superior izquierda. Se indicarán las valoraciones (no sobrepasando nunca al máximo de cada una) y se totalizará la suma de la columna en la casilla “TOTAL”, de la parte baja de la misma.

4.3. Se rellenarán igualmente las casillas del NOMBRE del artista y ESPECIALIDAD, de la parte superior y las de “JURADO” (en ésta el nombre del miembro del Jurado) y “RETENER AVAL” (en caso de así estimarlo) y se firmará, separará por el trepado y se doblará la hoja en dos (cara escrita hacia dentro) para entregarla.

4.4. La matriz que queda al cortar por el trepado, debidamente cumplimentada en sus casillas y con las OBSERVACIONES que el miembro puntuante crea oportuno hacer, la conservará en su poder para recordar los datos en el momento de la reunión del Jurado.

4.5. Una vez cumplimentada la hoja y antes de que presenten al concursante siguiente, se entregará doblada al Presidente del Jurado, quien las reunirá todas, revisará rápidamente los datos de cada una para comprobar que están debidamente cumplimentadas y las conservará.

Una vez finalizada la Gala y en lugar reservado, procederá con el Secretario a la suma de puntos de cada concursante, quedando en su poder las hojas, que servirán para al adjudicación de los premios o discusión de los mismos en la reunión del Jurado.

4.6. Si algún miembro del Jurado, por indisposición u otra causa de fuerza mayor no pudiese seguir actuando, será sustituido a propuesta del Presidente del Jurado, por la persona que designe el Secretario Permanente de Congresos Nacionales dentro de las incluidas en el panel de Jurados y previo consentimiento de la persona indicada.

4.7. Los miembros del Jurado, a fin de valorar a los concursantes con total imparcialidad, no harán comentarios entre sí durante las actuaciones, ni tampoco, en el momento en que cada cual puntúe, demostrarán con palabras o gestos su impresión o criterio y NUNCA aplaudirán a los concursantes.

4.8. **La ubicación de los miembros del Jurado** durante el Concurso permitirá el dominio del campo de actuación de forma frontal y será:

4.8.1. Para Concurso de escena: Ocuparán una misma fila del patio de butacas, normalmente la 2ª o la 3ª

4.8.2. Para Concurso de cerca: Ocuparán –centralmente- la primera fila de asientos, enfrente del lugar del concurso, estableciendo una distancia prudencial con la mesa, para evitar la influencia psicológica negativa que la presencia del Jurado cercano pudiese representar para algún concursante.

4.9. Nadie podrá situarse en la fila inmediatamente detrás ni siquiera miembros del Comité Ejecutivo. Tampoco se ocuparán los cuatro asientos a derecha e izquierda de los miembros situados en los extremos.

4.10. El SPC, el Vicesecretario o personal designado por aquel, sí podrán situarse en dichas localidades para servir de enlace entre el presidente del Jurado y el comité organizador.

4.11. El Jurado no participará en los juegos (tomando cartas, etc.) debiendo el artista dirigirse a cualquier otro espectador.

4.12. El Jurado podrá, excepcionalmente, reubicar en otra especialidad a un concursante que hubiese equivocado claramente la de su número.

5. REUNION DEL JURADO

5.1. El Comité Ejecutivo deberá tener previsto, para ser usado el tiempo preciso, un local cómodo y aislado para que el Jurado pueda reunirse antes del comienzo del Concurso, para proceder, según el punto 3.4 del presente Capítulo, y una vez finalizado el Concurso, para la adjudicación de los premios, así como cuantas veces se estime necesario durante el Congreso.

Dicho local deberá contar con el material de oficina necesario (ordenador, impresora, papel en blanco, etc.) para poder levantar el Acta de premiados, etc.

5.2. El Jurado se reunirá, una vez celebrados los concursos, para establecer la calificación final y deliberar o discutir algún punto, si fuere necesario.

5.3. Los actos y programa del Congreso habrán de programarse, teniendo en cuenta que el Jurado ha de poder dedicar el tiempo suficiente para deliberar con calma y extender el Acta de los resultados, con antelación suficiente al acto de Proclamación de Premios.

5.4. A dicha reunión no podrá asistir ninguna otra persona, más que los miembros del Jurado y el SPC.

5.5. El Presidente del Jurado es el máximo responsable de la misma.

5.6. El Vocal de Concursos estará, en lugar localizable, a disposición del Jurado, durante la reunión, con el fin de ser el enlace para cualquier gestión que pueda precisar el Jurado.

5.7. En esta reunión también se adjudicarán los trofeos especiales, que lógicamente deberán de conocerse previamente por los miembros del Jurado.

5.8. En caso de reubicar algún número de especialidad, se ajustarán los valores de puntuación a la nueva.

6. CRITERIOS DE VALORACIÓN

Juzgar una expresión artística nunca es fácil. Es necesario, a la vez que difícil, definir objetivamente los criterios a juzgar junto con la interpretación subjetiva de cada número/acto. Por ello, la elección de los miembros del Jurado es de la máxima importancia. No solamente deben estar en un alto nivel en los aspectos mágicos, sino que también deberían tener conocimientos del

aspecto artístico. La diversidad cultural y de edad es también importante y, preferiblemente, deberían tener experiencia en haber juzgado otras competiciones mágicas.

En definitiva, juzgar se compone de varias cosas:

- Comparar cada actuante con unos estándares (criterios y reglas)
- Comparar cada actuante con el resto durante la competición, y
- Comparar cada número/acto con el nivel máximo alcanzado en el concurso.

La valoración de los números presentados a concurso se realizará atendiendo a dos criterios:

- ✓ Valoración Técnica
- ✓ Valoración Artística

La unión de ambos criterios permitirá ajustar mejor la valoración real de un número. La valoración establecida para cada una de las especialidades se muestra en la siguiente tabla:

	VALORACION TECNICA	VALORACION ARTISITICA
Magia General	**60**	**40**
Manipulación	**70**	**30**
Magia Cómica	**40**	**60**
Grandes Ilusiones	**40**	**60**
Mentalísmo	**40**	**60**
Magia Infantil	**40**	**60**
Cartomagia	**60**	**40**
Micromagia	**60**	**40**
Magia de Salón	**60**	**40**

6.1. **Hoja de Valoración**:

6.1.1. Cada hoja consta de dos partes: la tabla o recuadro para las valoraciones, con los casilleros anexos y la matriz separada por un trepado.

Todas las hojas, al ser entregadas por el Vocal de Concursos al Secretario del Jurado, deberán llevar el sello-tampón del Congreso, entre las dos partes sobre el trepado.

Cada miembro del Jurado escribirá todos los datos, usando una hoja por cada concursante y puntuará en la columna que corresponda cada una de las casillas. Es muy importante puntuar dejando un margen por arriba con respecto al valor máximo que figure en la casilla, para tener dicho margen de valoración como posibilidad de puntuación si otro artista posterior es de más calidad.

6.1.2. Teniendo en cuenta que los valores máximos a que puede llegar una puntuación son valores suficientes, no se puntuará con decimales. Como puede observarse, el máximo de puntuación, por especialidad, está establecido en CIEN puntos.

Como ya se dijo, cada miembro del Jurado, una vez rellena la hoja de un concursante y cumplimentados todos los datos, la separará de la matriz y la entregará al Presidente.

Teniendo en cuenta el escaso tiempo de que se dispone entre dos concursantes es aconsejable rellenar, antes de iniciarse la gala, todas las casillas excepto las de puntuación. Con ello, puestas las hojas en el orden de actuación, el puntuar, sumar y poner el total será hecho en uno o dos minutos, tiempo ideal para no alargar demasiado los intervalos.

6.1.3. La valoración total de cada concursante la efectuarán, conjuntamente, el Presidente y Secretario al finalizar la gala de concurso, o al final de la jornada si el tiempo no lo permite.

6.2. **Calificación**:

Los criterios de valoración para cada columna se entienden de la forma siguiente:

6.2.1. **Técnica**:

Se considerarán la ejecución, habilidad, perfección de pases, funcionamiento de los accesorios, agilidad, invisibilidad y situación de las cargas y el correcto estudio de cada maniobra; la “misdirection” empleada, la limpieza de movimientos secretos y la exactitud de los pases así como el clímax mágico logrado.

6.2.2. **Programa**:

Se valorará la secuencia de efectos en los que los clímax y la ligazón o rutina sean progresivos, lógicos y se empleen todos los accesorios presentes; se hagan efectos con variedad suficiente, dentro de la unidad del número. Se valorará la espectacularidad graduada, así como la variedad y cantidad de los objetos empleados (en manipulación), la secuencia de “gags” (en Magia Cómica), la escalonada gradación de efectos y rutinas (en cartomagia y micromagia) etc, así como la correcta Construcción Mágica de los efectos.

6.2.3. **Originalidad**:

Se considerará la aportación personal al efecto, presentación o técnica, de modo que se considere el programa como de mayor sorpresa para los entendidos.Todo aporte personal en hacer algo diferente con logro de mayor clímax mágico es valorable, siempre que no exista un “contraefecto” en la presentación por concesiones al mal gusto o que originen un sentimiento adverso en el público.

Juzgar la originalidad requiere un ejercicio de precaución. Nadie puede haber leído o visto todo y siempre existe el riesgo de que un jurado piense que algo es nuevo y, sin embargo, haya sido realizado con anterioridad.

No obstante, si se está seguro de que algo ha sido copiado o "robado", se debe apuntar en las anotaciones para su comentario posterior en la reunión del Jurado.

Las preguntas a hacerse aquí son:

- ¿Hay algo nuevo y creativo en los efectos, el método o la presentación?
- ¿Hay ideas nuevas?
- ¿Presenta el mago una característica original?
- ¿Utiliza justificadamente los artilugios inusuales?
- ¿Aparecen conectados los efectos individuales de una manera creativa?.

6.2.4. **Presentación**:

En este apartado se valora la capacidad artística del actuante. Se considerarán la elegancia, vestuario y cuidado personal, la proyección de la personalidad, energía, etc. La calidad y presencia de los accesorios y aparatos. La forma de actuar y de presentar los efectos. La marcha general de la actuación, incluida la del ayudante/a, si los hubiere, y la manera de realizar los diferentes pasos o secuencias de todo el programa. También se considerará la charla, si la hubiere, y su contenido, así como la forma de dirigirse al público, la amenidad, la desenvoltura, y la naturalidad, tanto en escenario como en sobremesa.

6.2.5. **Puesta en escena**:

Se valorará la colocación artística de los elementos, accesorios o aparatos empleados. La decoración, el empleo de ayudantes, adornos, luces, efectos especiales, ropajes y la música, y en general la estética y los movimientos del conjunto. Incluso en Micromagia donde, según el concepto moderno, la mesa es el "escenario", se tendrán en cuenta los detalles del material empleado, la disposición, el vestuario del artista, la estética de los movimientos, los adornos, etc.

6.2.6. **Atmósfera Mágica**:

Bajo este apartado se valora la proyección mágica creada de forma global y como ha llegado a los espectadores. Las preguntas a hacerse para ello son del tipo:

- ¿Evoca el artista una sensación de sorpresa, misterio, maravilla, de tal forma que el público no detecto el secreto o habilidad de manejo, pudiendo solo atribuirlo a la Magia?
- ¿La naturaleza del número es mágica?. ¿La magia se produce durante el número o ésta es un simple soporte para otra forma de entretenimiento?.

6.3. **Motivos de menor puntuación**:

Serán motivos de una menor puntuación, e incluso de descalificación del concursante, además de los indicados en el cumplimiento de los tiempos de actuación, los siguientes:

6.3.1. La colocación de aparatos y accesorios, de forma que se descubra algún procedimiento o trucaje.

6.3.2. La forma de colocar las cargas o las descargas y la técnica empleada para tales maniobras, si son descubiertas o visibles.

6.3.3. La utilización de vestuario incorrecto; obsceno o que infrinja las elementales normas de ética, tanto del mago como de sus ayudantes.

6.3.4. La forma incorrecta de dirigirse al público o Jurado, con frases de doble sentido, malintencionadas o de mal gusto, así como gestos irreverentes o inadecuados.

6.3.5. La discusión con ayudantes, gestos inapropiados, menosprecio al público o Jurado, o a otros artistas.

6.3.6. El uso de palabras, gestos, etc., que permiten desvelar un truco.

6.3.7. El comportamiento o movimientos que demuestren poco ensayo, desorientación y falta de elegancia, así como dar la espalda innecesariamente al público, etc.

6.3.8. El hacer sufrir a los animales, en su trato, en las cargas o descargas.

6.3.9. La caída de aparatos, los fallos en ellos o en los accesorios, y más si se descubre con ello el secreto. Sobre todo en invención o perfeccionamiento y manipulación; o la carencia de buen gusto en las palabras e ideas integrantes del diálogo, etc.

6.3.10. En general, todo cuanto suponga un desprecio a la Magia o vaya en detrimento del acto mágico, máxime si se hace ex profeso.

6.4. Motivo de descalificación:

Serán motivos de descalificación los siguientes:

6.4.1. Cualquier concursante que presente un programa que copie en su integridad, de forma evidente y sin modificación que lo mejore, el número de cualquier otro mago.

6.4.2. También el concursante incluido en los casos mencionados en el Capítulo I, puntos 8 y 12.

6.4.3. Para descalificar a un concursante bastará dejar en blanco las casillas de valoración (o dar valoración “0”) e indicarlo en la esquina superior derecha de la hoja con la palabra “Descalificado”.

Es conveniente anotar en las OBSERVACIONES los motivos de descalificación para aportarlos a la discusión de la Reunión del Jurado, por si los demás miembros no han valorado de igual forma o con igual criterio.

V – DE LO PREMIOS

1. NUMERO DE PREMIOS Y CATEGORIAS

1.1. Para cada una de las especialidades mágicas admitidas en el Congreso, habrá TRES premios**: un PRIMER PREMIO, un SEGUNDO PREMIO y un TERCER PREMIO**. Además habrá, en todo caso, **un GRAN PREMIO**, que podrá obtenerlo un artista que concurse en cualquiera de las especialidades, siempre que su número sea verdaderamente extraordinario y de acuerdo con la puntuación alcanzada, que deberá ser la máxima de la de todos los concursantes.

1.2. La acreditación oficial de estos premios, será, exclusivamente, un Diploma creado al efecto, firmado por el Presidente y Secretario del Congreso. La nominación del premio será para el Gran Premio: "GRAN PREMIO DEL _____ CONGRESO MAGICO NACIONAL" y para las especialidades, "PRIMER (SEGUNDO O TERCER) PREMIO DE (la especialidad que fuere)".

Estos diplomas, que son en realidad lo verdaderamente acreditativos, son independientes de los posibles trofeos que el Comité Organizador quiera entregar, de acuerdo con lo que se indica en el punto siguiente ("TROFEOS").

1.3. Cualquiera de los premios, en cualquier especialidad, podrá declararse "no otorgado", por el Jurado, si ninguno de los concursantes a esa especialidad alcanza el mínimo de puntuación establecida para cada premio, según se indica en el punto 3 de este Capítulo ("ADJUDICACIÓN DE LOS PREMIOS"). Igualmente puede ocurrir con el Gran Premio. En todo caso, el Jurado tiene poder para revisar cada actuación y decidir, en la Reunión final, si procede, la estricta aplicación de esos mínimos o establecer posibles excepciones, que aconsejen las circunstancias.

2. TROFEOS

El Comité Organizador podrá disponer, recabar y aceptar el número que crea oportuno de trofeos, que serán independientes de los premios. Para su adjudicación habrá de seguirse el siguiente criterio:

2.1. Los únicos trofeos especiales, diferentes e independientes de los premios oficiales, que podrán ser **adjudicados por el Jurado**, serán aquellos donados por particulares, entidades, etc., con un fin concreto que no esté comprendido en los premios oficiales y se refiera a algún aspecto valorable durante el concurso, por ejemplo: "Premio al mago más completo", "Premio al efecto más original", "Premio al mejor mago extranjero", o también "Premio a la mejor presentación", etc.

2.2. Cualquier otro trofeo, valorable fuera del concurso, como por ejemplo: "Premio o trofeo al mejor libro mágico del año", "Trofeo al mejor conferenciante", "Trofeo a la mejor película presentada", "Trofeo a la mejor magia de calle", etc. Quedarán fuera de la competencia del Jurado y deberán de ser otorgados por el Comité Ejecutivo a su mejor criterio.

3. ADJUDICACIÓN DE LOS PREMIOS

3.1. El total de puntos de cada concursante alcanzará una cifra que será dependiente del número de miembros que tenga el Jurado. La puntuación máxima que puede alcanzar un concursante será de 100 x nº de miembros.

3.2. Aquellos concursantes que no lleguen a una puntuación del 80% del máximo de puntos posibles, no podrán tener PRIMER PREMIO.

3.3. Los que no alcancen un 70% de ese máximo no podrán tener un SEGUNDO PREMIO.

3.4. Los que no lleguen a un 60% de la máxima puntuación no podrán tener un TERCER PREMIO.

3.5. El Gran Premio lo obtendrá el concursante calificado con la mayor puntuación de entre los primeros premios. En cualquier caso ha de llegar al 85% del máximo posible.

3.6. El escrutinio que presente en la Reunión del Jurado su Presidente, podrá ser comprobado por el resto de los miembros.

3.7. Si se diese la lamentable circunstancia de poder demostrar parcialidad o criterio erróneo, tanto en sentido positivo como negativo, en las hojas de valoración de un miembro del Jurado el Presidente podrá anular todas las hojas, relativas a la especialidad en cuestión, de ese miembro, el cual, no obstante, podrá asistir a la reunión del Jurado.

3.8. Todo miembro del Jurado podrá exigir, la total o parcial comprobación de las puntuaciones, manifestando en que consisten sus dudas para tal hecho.

3.9. Si algún miembro descalificara a un concursante o le puntuara “cero” en alguna casilla, deberá de explicar los motivos y criterios que ha seguido para ello, a menos que coincida con el resto de los miembros del Jurado.

3.10. No se admitirá la dualidad de premios. Ante una puntuación IGUAL obtenida por dos o más concursantes, será el Presidente del Jurado quien decida la forma de proceder, que podrá ser por deliberación entre todos y posterior acuerdo, o bien por votación secreta, siendo decisorio, en caso de empate, la opinión del Presidente.

3.11. Los efectos presentados a Invención o Perfeccionamiento, serán comentados por el Jurado con el concursante, a puerta cerrada y manteniendo la posterior confidencialidad, a fin de conocer en qué consiste su perfeccionamiento o secreto para poder calificarlo. Por ello, deberán ser avisados durante el concurso por el regidor para que se personen, al final de la gala concurso en la que trabajen, en la sala de reuniones del Jurado.

3.12. Cuando un concursante tenga, en su hoja de puntuación, la casilla de Retención de Aval activa, por más de la mitad más uno de los jurados, se tomará nota de ello (y así se hará constar en un Anexo al Acta).

3.13. Una vez adjudicados los premios, se levantará un ACTA, quedando reflejada en ella la relación de concursantes premiados y sus premios correspondientes, los premios que hubiesen podido quedar “desiertos”. Las retenciones de aval, en caso de que las hubiese, se indicarán en un anexo a dicho Acta.

3.14. El Acta quedará en poder del Presidente del Jurado, hasta el momento en que él mismo, en el acto de proclamación de los premiados, proceda a su lectura.

3.15. El Acta deberá de ser firmada por todos los miembros del Jurado, quienes guardarán secreto hasta que haya finalizado el acto de proclamación.

4. PROCLAMACIÓN DE LOS PREMIOS Y SU ENTREGA

4.1. El acto de proclamación de los concursantes premiados y sus premios correspondientes, así como el de otros trofeos, deberá estar programado, con posibilidad de asistencia de todos los congresistas, para que el Presidente del Jurado, asistido por el miembro del mismo que haya actuado de Secretario, proceda a dar lectura al Acta y a la adjudicación de los premios teniendo en cuenta que deberá hacerlo en ORDEN CRECIENTE: comenzando por los trofeos especiales, si los hubiere; siguiendo por los terceros, segundos y primeros de las especialidades mágicas, para terminar nombrando al Gran Premio, si lo hubiere o declarándolo "no otorgado" si así fuera.

4.2. El Secretario del Jurado, ya podrá hacer entrega de las copias del Acta del Jurado .

4.3. El Presidente del Congreso, al conocer la lista de premiados procederá a organizar la formulación de los Diplomas acreditativos y la distribución o adjudicación de los trofeos para los premiados con su Comité Organizador.

4.4. Los premios - Diplomas y Trofeos – se entregarán en un posterior acto público que revista toda brillantez y que tendrá lugar preferentemente antes de la Gala Pública de Premiados.

4.5. La entrega la efectuará el Presidente del Congreso, tras la llamada de los artistas premiados por el Presidente del Jurado, llamada que tendrá el mismo orden que en la proclamación. Para mayor solemnidad, algunos premios o trofeos podrán ser entregados por los Vicepresidentes, Autoridades o personas relevantes, por expresa invitación del Presidente del Congreso.

ANEXO:

Hoja de valoraciones por especialidad.

ESPECIALIDAD	TECNICA	ORIGINALIDAD	PROGRAMA	PRESENTACION	PUESTA EN ESCENA	ATMOSFERA MAGICA
CARTOMAGIA	**20**	**20**	**20**	**10**	**10**	**20**
MICROMAGIA	**20**	**20**	**20**	**10**	**10**	**20**
SALÓN	**20**	**20**	**20**	**10**	**10**	**20**
MAGIA GENERAL	**20**	**20**	**20**	**10**	**10**	**20**
MANIPULACION	**30**	**20**	**20**	**10**	**10**	**10**
MAGIA CÓMICA	**10**	**20**	**20**	**20**	**20**	**20**
MAGIA INFANTIL	**10**	**20**	**20**	**20**	**20**	**20**
GRANDES ILUSIONES	**10**	**20**	**20**	**20**	**20**	**20**
MENTALÍSMO	**10**	**20**	**10**	**20**	**20**	**20**