

REGLAMENTO PARA LOS CONCURSOS DE LA FLASOMA

NORMAS PARA LOS MIEMBROS DEL JURADO

ARTÍCULO 1 – El Jurado estará integrado por un mínimo de tres (3) y un

máximo de siete (7) miembros. Los candidatos serán Magos reconocidos, con una erudición profunda de la teoría, un amplio juicio de crítica y una larga experiencia en el Arte Mágico, debiéndoseles otorgar el trato y respeto correspondiente a su alto rango.

ARTÍCULO 2 – Serán designados en sus funciones por el Presidente y el Secretario General de la FLASOMA quienes serán los únicos que, de común acuerdo, podrán reemplazar alguno de ellos.

Con la debida anticipación serán solicitados los currículum vitae profesionales de los candidatos opcionales y, una vez seleccionados los integrantes definitivos del Jurado, estos serán invitados a participar del Congreso de la FLASOMA gozando de la exención del pago de la cuota de inscripción.

ARTÍCULO 3 – El Presidente del Jurado será designado por el Presidente y el Secretario General de la FLASOMA. Tendrá como función cumplir y hacer cumplir el presente Reglamento. No participará en las puntuaciones pudiendo llevar, para su gobierno, una evaluación particular. En caso de empate será el encargado de otorgar un (1) punto a quién, según su criterio, fuera merecedor de ello.

ARTÍCULO 4 – El Comité Organizador del Congreso facilitará el servicio de una persona que cumpla la función de cronometrador oficial.

ARTÍCULO 5 – Las decisiones del Jurado serán imparciales e inapelables. Por el solo hecho de participar, los concursantes aceptan este Reglamento y los fallos del Jurado.

ARTÍCULO 6 – El Jurado calificará a los concursantes teniendo en cuenta la Presentación en la que se incluye el vestuario, la música o charla, el material y los movimientos escénicos; la Técnica o habilidad; la Originalidad de la exhibición y la calidad del Programa como espectáculo.

Los coeficientes serán diferentes según la categoría del concurso y estarán indicados en el ítem NORMAS PARA LOS CONCURSOS y en la planilla especial que se entregará a cada miembro del Jurado, pudiendo estos calificar a los concursantes sobre cien (100) puntos.

Después de una actuación, el Presidente del Jurado recibirá las planillas de los miembros sumando los puntos de cada una de ellas, guardará las planillas en un sobre en cuyo frente anotará el nombre del participante, la puntuación obtenida y la categoría en la que concursó, reuniendo las mismas categorías en una carpeta ad hoc.

ARTÍCULO 7 – Antes de la iniciación de los concursos el Presidente del Jurado llamará a reunión de este con el fin de estudiar el presente Reglamento, explicar el funcionamiento del sistema de puntuaciones y ponerse de acuerdo en los criterios de valoración.

Cuando el Presidente del Jurado lo considere conveniente y necesario llamará a Reunión del Jurado en cuyas deliberaciones cada miembro tendrá un (1) voto.

ARTÍCULO 8 – Tanto el Presidente del Jurado como los demás integrantes del mismo guardarán estricto secreto sobre las calificaciones otorgadas las que serán reveladas únicamente en el momento de la entrega de premios.

ARTÍCULO 9 – El Comité Organizador del Congreso de la FLASOMA facilitará los formularios de calificaciones, los sobres y los utensilios necesarios para el trabajo de los miembros del Jurado.

ARTÍCULO 10 – Los integrantes del Jurado deberán encontrarse en sus puestos quince (15) minutos antes de la iniciación de los concursos.

PROCEDIMIENTO PARA EL OTORGAMIENTO

DE LOS PREMIOS

ARTÍCULO 1 – Se entregará un GRAN PREMIO al concursante de cualquiera de las categorías indicadas en el ARTÍCULO 3 del ítem SISTEMA DE LAS CATEGORÍAS que haya obtenido el mayor número de puntos, quedando desierto si nadie superase un mínimo de ochenta y cinco (85) puntos. Este GRAN PREMIO no será acumulativo de manera que, el que haya ganado el concursante en su categoría, le será otorgado a quién lo siga en la calificación, siempre que alcance el mínimo de puntos requeridos.

ARTÍCULO 2 – Dentro de cada una de las categorías indicadas se otorgarán PRIMER (1º), SEGUNDO (2º) y TERCER (3º) premios a quienes hayan obtenido, el mayor número de puntos para el 1º y en forma decreciente para el 2º y 3º, debiendo lograrse un mínimo de setenta (70) puntos para poder optar al 1º premio, más de sesenta (60) puntos para el 2º premio y más de cincuenta (50) puntos para el 3º premio, de lo contrario los premios a los que nadie hubiese alcanzado quedarán desiertos.

ARTÍCULO 3 – La proclamación de los resultados y entrega de premios se hará en una reunión especial al finalizar el Congreso de la FLASOMA y los diplomas, trofeos y/o copas a entregar serán facilitadas por el Comité Organizador del Congreso.

ARTÍCULO 4 – Durante el acto se iniciará entregando los premios de las categorías INVENCIÓN o INNOVACIÓN, MAGIA JUVENIL, MENTALISMO, MAGIA CÓMICA, MAGIA ARGUMENTADA, GRANDES ILUSIONES, MAGIA FEMENINA, MAGIA DE SALÓN, MAGIA DE CERCA, MAGIA PARA NIÑOS, CARTOMAGIA, MAGIA GENERAL y MANIPULACIÓN, para terminar con el GRAN PREMIO.

ARTÍCULO 5 – En el Congreso de la FLASOMA no podrá entregarse ningún premio que los otorgados por el Jurado. Solamente podrán recibir alguna mención especial los concursantes propuestos a ella por el Jurado.

No se admitirán premios, copas, medallas, diplomas o regalos a nombre de una sociedad privada o comercial.

No se aceptará ningún trofeo a ser entregado sin acuerdo previo y conjunto del Presidente y del Secretario General de la FLASOMA.

NORMAS PARA LOS CONCURSOS

ARTÍCULO 1 – El concurso está reservado a los miembros de Sociedades Mágicas que integran la FLASOMA, debiendo presentarse, cada concursante, provisto de una autorización firmada por el Presidente de la Sociedad Mágica a la que representa.

Quedan eximidos de este requisito los concursantes que hayan sido designados como consecuencia de un concurso de selección organizado en su país, los que hayan obtenido un premio en un concurso nacional o en un anterior concurso de la FLASOMA. En estos últimos tres casos el concursante deberá exhibir documentación que lo acredite.

ARTÍCULO 2 – Cada concursante podrá presentarse en todas las categorías, tanto de escena, salón, como de cerca pero con programas totalmente distintos y acordes a la especialidad.

ARTÍCULO 3 – La duración del número presentado no deberá sobrepasar el máximo de diez (10) minutos. El concursante tendrá un aviso previo a los nueve (9) minutos.

Se tendrá una tolerancia razonable cuando un efecto esté comenzado al producirse esta señal preliminar. Pasado un (1) minuto del tiempo máximo se procederá a descalificar al concursante, cerrando las cortinas o dando por terminada su actuación.

En caso de empate en el puntaje de competidores tendrá ventaja quién haya cumplido con el tiempo exacto de actuación o el más cercano al tiempo máximo.

ARTÍCULO 4 – En MAGIA PARA NIÑOS el tiempo máximo será de quince (15) minutos con un aviso previo a los trece (13) minutos, siendo iguales las demás normas como se ha indicado en el ARTÍCULO 3.

ARTÍCULO 5 – Los Artistas invitados como conferencistas o para las Galas no podrán intervenir en los concursos.

ARTÍCULO 6 – Como mínimo dos (2) horas antes de la iniciación de las competencias será sorteado el orden de presentación de los competidores en cada uno de los tres grupos indicados en el ARTÍCULO 1 del ítem SISTEMA DE LAS CATEGORÍAS.

ARTÍCULO 7 – Cada concursante deberá presentarse quince (15) minutos antes de la hora prevista para su actuación.

ARTÍCULO 8 – El concursante que no esté preparado a tiempo para iniciar su actuación será descalificado, pudiendo el Jurado estudiar casos excepcionales.

ARTÍCULO 9 – Será descalificado cualquier concursante que presente un programa 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) de Escenario
- b) de Salón
- c) de Cerca

Los concursos se desarrollarán en tres ambientes distintos ofreciendo, a los participantes, las mayores comodidades para sus actuaciones y, para los espectadores, las mejores posibilidades para la perfecta visión de los actos.

ARTÍCULO 2 – En cada una de las categoría se valorará la 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 hubiese, 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.

La 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.

La ORIGINALIDAD tomando en cuenta el aporte personal al efecto, presentación o técnica.

El PROGRAMA valorando la secuencia de efectos y la 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 – Las presentaciones de escenario estarán integradas por las categorías:

MAGIA JUVENIL

MENTALISMO

MAGIA CÓMICA

MAGIA ARGUMENTADA

GRANDES ILUSIONES

MAGIA FEMENINA

MAGIA PARA NIÑOS

MAGIA GENERAL

MANIPULACIÓN

Las presentaciones en salón estarán integradas por las categorías:

MAGIA DE SALÓN

Las presentaciones de cerca estarán integradas por las categorías:

MAGIA DE CERCA

CARTOMAGIA

INVENCION o INNOVACION

ARTÍCULO 4 – La categoría MAGIA JUVENIL será considerada como una división promocional, mereciendo una consideración especial por parte del Jurado. La edad máxima para participar será de quince (15) años.

Los miembros del Jurado calificarán hasta treinta (30) puntos la PRESENTACIÓN, treinta (30) puntos para la TÉCNICA , treinta (30) puntos por la ORIGINALIDAD y diez (10) puntos por el PROGRAMA.

ARTÍCULO 5 – 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 propiedades o seudo-propiedades de la mente como ser la mnemotécnica, sugestión, transmisión de pensamiento, etc.

Los miembros del Jurado calificarán hasta cincuenta (50) puntos por la PRESENTACIÓN, cuarenta (40) puntos por la ORIGINALIDAD y diez (10) puntos por el PROGRAMA.

ARTÍCULO 6 – En MAGIA CÓMICA se tendrá 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 cuarenta (40) puntos en PRESENTACIÓN, veinte (20) puntos para la TÉCNICA, treinta (30) puntos por la ORIGINALIDAD y diez (10) puntos por el PROGRAMA .

ARTÍCULO 7 – 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 cuarenta (40) puntos por la PRESENTACIÓN, veinte (20) puntos por la TÉCNICA, treinta (30) puntos por la ORIGINALIDAD y diez (10) puntos por el PROGRAMA.

ARTÍCULO 8 – En GRANDES ILUSIONES se considerarán aquellas en las que participe, como figura central del juego, una persona o elemento cuyo volumen sea equivalente o mayor.

Los miembros del Jurado calificarán hasta treinta (30) puntos la PRESENTACIÓN, treinta (30) puntos para la TÉCNICA, treinta (30) puntos por la ORIGINALIDAD y diez (10) puntos por el PROGRAMA.

ARTÍCULO 9 – La categoría MAGIA FEMENINA no es excluyente ya que es opción de las participantes femeninas intervenir en otras categorías de considerarlo más acorde con sus presentaciones.

Los miembros del Jurado calificarán hasta treinta (30) puntos la PRESENTACIÓN, treinta (30) puntos por la TÉCNICA, treinta (30) puntos la ORIGINALIDAD y diez (10) puntos por el PROGRAMA.

ARTÍCULO 10- MAGIA PARA NIÑOS se desarrollará sobre escenario y se tratará de lograr la asistencia de público infantil que podrá participar del espectáculo y con el fin de lograr el mayor lucimiento del Artista. En esta única categoría el tiempo de actuación será de quince (15 ') minutos con un aviso previo a los trece (13 ') minutos.

Se tendrá especialmente en cuenta la comunicación lograda con el público infantil y la participación de este en el espectáculo.

Los miembros del Jurado calificarán hasta veinte (20) puntos la PRESENTACIÓN, veinte (20) puntos para la TÉCNICA, treinta (30) puntos por la ORIGINALIDAD, diez (10) puntos por el PROGRAMA y veinte (20) puntos a la COMUNICACIÓN.

ARTÍCULO 11- En MAGIA GENERAL se podrán presentar todo tipos de juegos sin discriminación de aparatos, es decir, desde manipulación hasta grandes ilusiones.

Los miembros del Jurado calificarán hasta treinta (30) puntos la PRESENTACIÓN, treinta (30) puntos la TÉCNICA, treinta (30) puntos por la ORIGINALIDAD y diez (10) puntos por el PROGRAMA.

ARTÍCULO 12- MANIPULACIÓN se efectuará 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 elementos utilizados.

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

ARTÍCULO 13- MAGIA DE SALÓN se desarrollará en un salón y entre el público con la participación directa de éste. Tiene características de categoría intermedia entre MAGIA DE CERCA y MAGIA DE ESCENARIO.

Los miembros del Jurado calificarán hasta treinta (30) puntos por la PRESENTACIÓN, treinta (30) puntos para la TÉCNICA, treinta (30) puntos por la ORIGINALIDAD y diez (10) puntos por el PROGRAMA.

ARTÍCULO 14- MAGIA DE CERCA se desarrollará en un salón especialmente seleccionado y el Artista presentará 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 treinta (30) puntos la PRESENTACIÓN, treinta (30) puntos para la TÉCNICA, treinta (30) puntos por la ORIGINALIDAD y diez (10) puntos por el PROGRAMA.

ARTÍCULO 15- CARTOMAGIA se desarrollará en un salón especialmente seleccionado y el Artista presentará juegos realizados con naipes de mesa, trucados o no, como eje central, pudiendo usar otros elementos siempre que estos sean accesorios y no protagonistas. Presentará 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 treinta (30) puntos la PRESENTACIÓN, treinta (30) puntos la TÉCNICA, treinta (30) puntos por la ORIGINALIDAD y diez (10) puntos por el PROGRAMA.

ARTÍCULO 16- INVENCION o INNOVACION se desarrollará en un salón especialmente seleccionado pero, si fuera necesario, se podrá presentar sobre escenario. Los inscriptos deberán comunicar al Jurado, a grandes rasgos, en que consiste la invención, la innovación o el perfeccionamiento expuesto, sin ser necesaria la revelación del secreto o la técnica.

Los miembros del Jurado calificarán hasta diez (10) puntos la TÉCNICA y noventa (90) puntos la ORIGINALIDAD.

ARTÍCULO 17- Lo no previsto en este Reglamento para los Concursos de FLASOMA, y que se suscitara en el transcurso de un Congreso, será resuelto por el Presidente y el Secretario General ad referendum para su futura aprobación e inclusión.

Este Reglamento para los Concursos de FLASOMA fue aprobados por aclamación en la ASAMBLEA GENERAL EXTRAORDINARIA celebrada el 6 de febrero de 1992, en el transcurso del III CONGRESO LATINOAMERICANO DE MAGIA – FLASOMA'92 – COLOMBIA y entró inmediatamente en vigencia.