



***REGLAMENTO DEL
CONCURSO DE
CONGRESOS
MAGICOS
NACIONALES***

Marzo 2022

(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)
(Revisión Asamblea General 2018)
(Revisión Asamblea General 2022)

PREAMBULO

Tras sucesivas Asambleas Generales celebradas, se ha establecido 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 actualiza 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 Concurstante, esto se extiende a ayudantes y resto de personal participante en el acto mágico.
2. Los Congresistas Concurstantes serán magos que hayan alcanzado el nivel mínimo para acudir al CMN y que sean miembros de una Sociedad adherida a FESMA, después de haber recibido el Aval del presidente de su Sociedad. Si su Sociedad no está adherida a FESMA, necesitará autorización por escrito de los presidentes de tres Sociedades adheridas. También podrán ser aceptados como concursantes los congresistas extranjeros, siempre que pertenezcan a una Sociedad miembro de FISM.
3. El presidente de la Sociedad que ha otorgado el aval es el responsable de la calidad del acto del concursante. Solo los concursantes que hayan alcanzado el nivel mínimo Nacional deberían ser avalados. Los presidentes que hubiesen avalado a más de un competidor que presente un acto que no haya alcanzado el nivel mínimo para acudir al CMN, puede -por iniciativa de la Asamblea General- perder sus derechos de AVAL para el próximo CMN.
4. Aparte del aval de la Sociedad a quien representa, el concursante se podrá ver obligado a satisfacer la cuota de concurso que formalice el Comité Ejecutivo del CMN y en los plazos establecidos.
5. Las inscripciones a concurso se cerrarán, al menos, DOS semanas antes de iniciarse la apertura oficial del Congreso.
6. 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.
7. El nº de concursantes estará limitado al estipulado por el Comité Ejecutivo del Congreso.
8. Un concursante solo puede presentar un acto en una categoría en magia de Escena y un acto en una categoría de magia de Cerca. En ambas especialidades, además podrá presentarse en la categoría de Invención o Perfeccionamiento.
9. Los Concurstantes 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.

10. 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.

11. 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.

12. Todo concursante queda obligado a aceptar el orden de actuación que haya establecido el Vocal de Concursos. De dicho orden se entregará relación al secretario del Jurado, que lo comunicará al presidente, al menos 12 horas antes de iniciarse la Gala de Concurso. Si 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.

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

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

15. 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.

16. 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.

17. El Comité Ejecutivo del Congreso deberá dar a conocer a todos los participantes y por medio de la información del Congreso, la existencia y necesidad de aplicación de estas normas.

18. Se crea la figura del comisario de concursos. Será designado por la Junta Directiva de FESMA y su cometido será velar por el cumplimiento de este Reglamento específicamente en el desarrollo de los ensayos y del propio concurso. Ayudará al Vocal de Concursos en su cometido.

II – DE LAS ESPECIALIDADES

1. En todos los Congresos se considerarán 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 VCMN con el tiempo necesario para hacerlo saber a las distintas Sociedades.

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 para la Infancia

2.2. **De cerca:**

- 2.2.1. Micromagia
- 2.2.2. Cartomagia
- 2.2.3 Magia de Salón

2.3. **Mixtas:**

- 2.3.1. Invención o perfeccionamiento
- 2.3.2. Artes Afines
- 2.3.3. Magia *Online*

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 PARA LA INFANCIA** se desarrollará en escenario, siendo sus efectos dedicados, exclusivamente a la infancia, 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 creando diversión e interés.

3.7. La especialidad de **MICROMAGIA** se desarrollará estando el artista 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. Es posible la 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 estas 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.

3.11. La especialidad de **ARTES AFINES** se desarrollará sobre el escenario o sala de cerca, pudiéndose presentar en ella cualesquiera juegos y sin discriminación de aparatos o efectos, siempre que no correspondan exclusivamente a otra especialidad. El número debe tener un carácter mágico. Esta especialidad no compite por el título de Gran Premio y no puede calificar para el FISM. Se incluyen dentro de esta especialidad otras subcategorías como son:

- Ventriloquía
- Faquirismo
- Pickpockets
- Globoflexia
- Otras.

3.12. La especialidad de **MAGIA ONLINE** se desarrollará en cualesquiera de los escenarios posibles, pero siempre será retransmitida en directo a través de medios digitales y deberá ser posible su visualización por el público y el Jurado a través de sus propios dispositivos y en proyecciones en los diferentes teatros de la Sede. Se podrá representar cualquier juego y tipo de efectos incluido en las otras especialidades.

El artista podrá interactuar con cualquiera de los espectadores a lo largo de su espectáculo. Las actuaciones con efectos que dependan principalmente de “cortes de cámara”, no se consideran actuaciones mágicas. Al ser un concurso de magia, el Jurado puede decidir descalificar al concursante. En caso de duda, se le pedirá al competidor que explique el método utilizado y, si es necesario y posible, repetir el efecto frente al panel de jueces.

Para la valoración de la Técnica en esta especialidad se le añade el uso de la tecnología propia del medio utilizado para aumentar la fuerza del efecto mágico causado.

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. Al presentar a un concursante, el presentador de Concurso se abstendrá de cualquier comentario sobre el intérprete o el acto, restringiendo el anuncio al nombre del concursante, la categoría de actuación, el nombre de la sociedad y el nombre del presidente que lo avala. Este anuncio podrá ser realizado mediante pizarra, pantalla o rótulo.

4. El **tiempo máximo** de actuación de un concursante, para cualquier especialidad, está fijado en **DIEZ MINUTOS**, excepto en **MAGIA PARA LA INFANCIA** que estará fijado en **QUINCE**. 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 tres bombillas, situadas en un lugar bien visible.

Una será verde, otra roja y la otra amarilla, hallándose el interruptor en manos del cronometrador o de la propia aplicación informática de valoración.

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 CINCO minutos se encenderá la bombilla verde durante unos segundos que es la señal que da validez al número.

A los NUEVE MINUTOS se encenderá la bombilla amarilla, de aviso, indicativa de que dispone de un minuto para finalizar. Podrá ser rotativa o parpadeante.

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 podrá ser descalificado por el Jurado. El presidente del Jurado podrá dar las explicaciones oportunas con respecto a las decisiones adoptadas en este punto a todos los participantes del CMN.

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, que se hallará en el lugar, 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.

12. Los concursantes son responsables de sus propias actuaciones. Se comprometen ante el Comité Ejecutivo que tienen los derechos necesarios para realizar su presentación completa en el concurso, (también conocido como su "acto").

13. Los concursantes son responsables de cumplir la Normativa vigente en el desarrollo del concurso.

14. Un concursante que presente un acto que evidentemente sea una copia del acto, o una parte típica del de otro intérprete, será descalificado.

15. Las actuaciones que dependan principalmente de un acuerdo previo entre el concursante y un voluntario o asistente al acto, no se consideran actuaciones mágicas. Al ser un concurso de magia, el Jurado puede decidir descalificar al concursante. En caso de duda, se le pedirá al competidor que explique el método utilizado y, si es necesario, repetir el efecto frente al panel de jueces.

Cuando un concursante necesite la ayuda de un voluntario para su acto, lo comunicará durante los ensayos al Vocal de Concursos y éste se encargará de tener preparado un ayudante neutral, elegido al azar entre los congresistas asistentes a la gala.

16. Las actuaciones pueden ser grabadas en nombre del Comité Ejecutivo para su difusión y transmisión a monitores dentro y fuera del teatro. Se garantizará que todos los congresistas puedan ver el Concurso en directo aún a través de este medio. Se solicitará permiso a todos los concursantes para que su acto en concurso sea grabado en vídeo a los solos efectos de poder ser visionado por el Jurado en caso preciso. Posteriormente, la grabación será eliminada.

IV – DEL JURADO

1. COMPOSICION

El Jurado estará compuesto, además de su presidente, por personas designadas de probada experiencia mágica, con conocimientos teóricos-prácticos profundos de nuestro arte y de reconocida imparcialidad y rectitud de criterios. 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 VCMN junto con el presidente del Congreso Mágico Nacional, elegirán al presidente del Jurado. El resto de los miembros del Jurado, preferentemente SEIS, además del secretario del Jurado, serán elegidos conjuntamente por el presidente del Jurado y el VCMN.

2.2. 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.

2.3. La Organización deberá correr con los gastos de desplazamiento, alojamiento y manutención de los miembros del jurado.

2.4. Es aconsejable que entre los componentes del Jurado haya una diversidad de edades y antecedentes culturales y artísticos. Preferiblemente, deberían tener experiencia en haber juzgado otras competiciones mágicas.

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. 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 y el secretario puedan explicar a los miembros, el funcionamiento del sistema de puntuación y criterios de valoración, aclarando cualquier otra cuestión referente a su labor.

3.4. 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.

3.5. 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.

3.6. 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 del Jurado y leerá la relación de premiados en el acto de proclamación.

3.7. El presidente y el secretario del Jurado poseerán, 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.

3.8. Para la valoración de los concursantes se utilizará la aplicación informática interconectada por medio de *tablets*.

3.9. 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 VCMN con carácter obligatorio. Después del acto de proclamación, serán publicadas lo antes posible en la página Web de FESMA en el apartado de Congresos Mágicos Nacionales. Se podrán entregar copias, después de dicho acto, a los miembros del Jurado, presidentes de las Sociedades Mágicas, Congressistas y editores de revistas mágicas que se comprometan a hacer una reseña del CMN, con el fin de evitar errores.

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

4. PROCEDIMIENTO DE ACTUACION

4.1. Los miembros del Jurado, en su misión de puntuar y valorar las actuaciones de los concursantes, utilizarán *tablets* individuales interconectadas por el sistema informático.

4.2. En estas *tablets* se anotarán las puntuaciones en los apartados correspondientes según los valores máximos y especialidad.

4.3. Antes de que presenten al concursante siguiente, el secretario del Jurado comprobará en su pantalla que todos los jurados han completado debidamente la evaluación y guardará los datos.

4.4. 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 VCMN dentro de los Jurados reserva.

4.5. 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.

4.6. La ubicación de los miembros del Jurado durante el Concurso permitirá el dominio del campo de actuación de forma frontal y a una distancia prudencial, para evitar influencias sobre los concursantes.

4.7. 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.

4.8. El VCMN o personal designado por él, sí podrán situarse en dichas localidades para servir de enlace entre el presidente del Jurado y el comité organizador.

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

4.10. 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 VCMN.

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. 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 TÉCNICA	VALORACION ARTÍSTICA
Magia General	60	40
Manipulación	70	30
Magia Cómica	40	60
Grandes Ilusiones	40	60
Mentalismo	40	60
Magia para la Infancia	40	60
Cartomagia	60	40
Micromagia	60	40
Magia de Salón	60	40
Magia <i>Online</i>	50	50

	Técnica	Originalidad	Programa	Presentación	Puesta Escena	Atmósfera Mágica
Magia General	20	20	20	10	10	20
Manipulación	30	20	20	10	10	10
Magia Cómica	10	10	20	20	20	20
Grandes Ilusiones	10	10	20	20	20	20
Mentalismo	10	20	10	20	20	20
Magia para la Infancia	10	10	20	20	20	20
Cartomagia	20	20	20	10	10	20
Micromagia	20	20	20	10	10	20
Magia de Salón	20	20	20	10	10	20
Magia <i>Online</i>	10	20	20	20	10	20

6.1. Aplicación informática de valoración:

6.1.1. La aplicación informática de valoración dispone de pantallas con todos los recuadros para las anotaciones. Cada miembro del Jurado introducirá todos los datos, usando una pantalla por cada concursante y puntuará en la columna que corresponda cada una de las casillas.

6.1.2. El máximo de puntuación por especialidad está establecido en CIEN puntos. No se puntuará con decimales.

6.1.3. La valoración total de cada concursante la efectúa la propia aplicación informática y se revisa conjuntamente por los miembros del Jurado en la reunión final.

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. Para la valoración de la Técnica en la especialidad de Magia Online, se le añade el uso de la tecnología propia del medio utilizado para aumentar la fuerza del efecto mágico causado.

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 amabilidad, 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 detecta 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 *exprofeso*.

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. En cada categoría, el jurado puede otorgar tres premios: un primer premio, un segundo premio y un tercer premio. Además, puede otorgar un Gran Premio de Magia de Escena y un Gran Premio de Magia de Cerca.

1.2. La acreditación oficial de estos premios será, un Diploma creado al efecto, firmado por el presidente del Congreso y el presidente del Jurado. La nominación del premio será para el Gran Premio: “GRAN PREMIO DEL (Nº) CONGRESO MAGICO NACIONAL” y para las especialidades, “PRIMER, SEGUNDO o TERCER PREMIO DE (la especialidad que fuere) “DEL (Nº) CONGRESO MAGICO NACIONAL”.

Se entregarán trofeos de acuerdo con el punto 2 de este capítulo V.

1.3. Cualquiera de los premios, en cualquier especialidad, podrá declararse “no otorgado”, por el Jurado, si ninguno de los concursantes de esa especialidad alcanza el mínimo de puntuación establecida para cada premio, según se indica en el punto 3 de este Capítulo V.

2. TROFEOS

2.1. La VCMN dispondrá un número oportuno de trofeos para los premios. Aparte, podrá disponer de otros trofeos que serán independientes de los premios.

2.2. Los únicos trofeos especiales, diferentes e independientes de los premios oficiales, que podrán ser adjudicados por la Asamblea General, son “Premio Ovación Juan Mayoral” y el “Premio Alfredo Florensa” a la divulgación mágica.

3. ADJUDICACIÓN DE LOS PREMIOS

3.1. Los puntos que cada concursante podrá alcanzar es la media de la obtenida en cada uno de los criterios de valoración, tanto técnicos como artísticos.

3.2. Los premios se entregarán a los concursantes con las puntuaciones más altas de cada categoría. Para recibir un primer premio, un concursante debe tener una puntuación final de al menos 80 puntos. La puntuación final debe estar en al menos 70 puntos por un segundo premio y al menos 60 puntos por un tercer premio.

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

3.4. El escrutinio presentado en la Reunión del Jurado podrá ser comprobado por el resto de los miembros.

3.5. 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.

3.6. Los efectos presentados a Invención o Perfeccionamiento, serán comentados por el concursante con el Jurado a puerta cerrada, 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. Los miembros del Jurado se comprometen a mantener la posterior confidencialidad sobre lo presentado.

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 VCMN, al conocer la lista de premiados procederá a organizar la formulación de los Diplomas acreditativos y la preparación de los trofeos.

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 efectuarán los miembros del Jurado, tras la llamada de los artistas premiados por el presidente del mismo, llamada que tendrá el mismo orden que en la proclamación.