

# ***REGLAMENTO DEL CONCURSO DE CONGRESOS MÁGICOS NACIONALES***

Secretaría Permanente de Congresos Mágicos Nacionales  
Abril de 2008

(Revisión sin cambios. 10-10-2006)  
(Paginación y numeración de Artículos. 20-08-07)  
(Revisión y adaptación a reglamento FISM y corrección de estilo. 1-4-08)

## CONTENIDO

<i>PREÁMBULO</i> .....	- 3 -
<i>I – DE LOS CONCURSANTES</i> .....	- 4 -
<i>II – DE LAS ESPECIALIDADES</i> .....	- 6 -
<i>DE ESCENA</i> .....	- 6 -
<i>DE CERCA</i> .....	- 6 -
<i>MIXTAS</i> .....	- 6 -
<i>DESCRIPCIÓN ESPECIALIDADES Y CRITERIOS</i> .....	- 6 -
<i>III – DEL CONCURSO</i> .....	- 8 -
<i>IV – DEL JURADO</i> .....	- 10 -
<i>COMPOSICIÓN</i> .....	- 10 -
<i>PROCEDIMIENTO PARA SU FORMACIÓN</i> .....	- 10 -
<i>FUNCIONES</i> .....	- 10 -
<i>PROCEDIMIENTO DE ACTUACIÓN</i> .....	- 12 -
<i>REUNIÓN DEL JURADO</i> .....	- 13 -
<i>CRITERIOS DE VALORACIÓN</i> .....	- 13 -
<i>Hoja de Valoración:</i> .....	- 14 -
<i>Calificación</i> .....	- 15 -
<i>Técnica</i> .....	- 15 -
<i>Programa</i> .....	- 15 -
<i>Originalidad</i> .....	- 15 -
<i>Presentación</i> .....	- 15 -
<i>Puesta en escena</i> .....	- 16 -
<i>Atmósfera Mágica</i> .....	- 16 -
<i>Motivos de menor puntuación</i> .....	- 16 -
<i>Motivo de descalificación</i> .....	- 17 -
<i>V – DE LOS PREMIOS</i> .....	- 18 -
<i>NUMERO DE PREMIOS Y CATEGORIAS</i> .....	- 18 -
<i>TROFEOS</i> .....	- 18 -
<i>ADJUDICACIÓN DE LOS PREMIOS</i> .....	- 18 -
<i>PROCLAMACIÓN DE LOS PREMIOS Y SU ENTREGA</i> .....	- 20 -

## PREÁMBULO

Tras la Asamblea General celebrada en el XXVIII Congreso Mágico Nacional en Barcelona, se consideró necesario adecuar el actual reglamento del *Concurso del Congreso Mágico Nacional* para adaptarlo, en la medida de lo posible, a la normativa FISM en vigor.

Este reglamento recoge toda la experiencia del anterior y mejora aquellos aspectos que menos se adecuan al del FISM.

## I – DE LOS CONCURSANTES

1. Para poder tomar parte en el Congreso del CMN será necesario haber adquirido la clase de Congresista Concursante.
2. Los Congresistas Concursantes serán magos profesionales o aficionados que practiquen cualquier especialidad mágica aceptada en el Congreso y que pertenezcan a alguna de las Sociedades Mágicas Españolas adheridas a la SPCMNI. También podrá ser aceptado como concursante cualquier congresista extranjero, siempre que pertenezca a una sociedad miembro de FISM.
3. En casos excepcionales, el Comité Ejecutivo del Congreso se reserva el derecho de admisión de cualquier congresista como concursante.
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 hubiera obtenido algún premio en otro CMN, o en algún Congreso FISM, siempre que haya participado **en la misma especialidad**.
5. Aparte del aval de la sociedad a la que representa, el concursante se verá obligado a satisfacer una cuota en concepto de depósito para participar en el concurso 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 para el concurso se cerrarán, al menos, DOS semanas antes de iniciarse la apertura oficial del Congreso.
7. Los artistas que hayan sido CONTRATADOS por la organización del Congreso para participar en una gala pública o espectáculo o en calidad de conferenciantes no podrán participar en el concurso.

Cualquier concursante podrá presentarse a cuantas especialidades desee, siempre que los programas ejecutados sean totalmente distintos y acordes con la especialidad a concursar. Por el hecho de inscribirse a varias especialidades, el concursante está obligado a actuar en todas ellas, salvo caso de fuerza mayor que el JURADO tenga en consideración. En el caso de que dejase de actuar en alguna de ellas sin la debida justificación, quedaría descalificado también en aquellas en las que se hubiese presentado.

8. Los Concursantes inscritos en una misma especialidad serán sorteados para las diferentes galas de concurso en el caso de que haya más de una. Este sorteo se hará una vez cerrada la inscripción a concurso y siempre con la antelación necesaria.

El Vocal de Concursos determinará el orden de actuación en una gala según la especialidad de cada concursante y la cantidad de opciones a cada especialidad. Esta decisión se toma en bien del resto de los congresistas presentes para dotar a la gala de mayor variedad e interés.

9. El Vocal de Concursos informará del orden de actuación a los diversos concursantes que actúen en una misma gala en el ensayo previo a la misma.
10. Los concursantes de las especialidades de escenario están obligados a presentarse el ensayo previo con todo su equipo y material, tal y como disponga el Vocal de Concursos.
11. Todo concursante queda obligado a aceptar el orden de actuación que haya establecido el Vocal de Concursos. Antes de iniciarse la Gala de Concurso se entregará al Presidente del Jurado la relación ordenada de participantes. En el caso de que algún concursante no

accepte el orden de actuación estipulado, quedará excluido del concurso.

Una vez comunicado al Jurado, el orden no podrá ser alterado sin la conformidad de su Presidente del Jurado. La alteración de ese orden, en su caso, será motivada por razones 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. Dicha gala podrá ser pública si así lo decide 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.
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 SPMN con el tiempo necesario para hacerlo saber a las distintas Sociedades. Sin embargo, dado que es deseable que haya el mayor número posible de congresistas concursantes, se tratará de ofrecer la posibilidad de participar en todas las especialidades admitidas en este Reglamento.

Una vez definida la gama de especialidades contempladas a concurso en la propaganda y hojas de inscripción, esta **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 y criterios de las especialidades:**

- 3.1. La especialidad de **MAGIA GENERAL** se desarrollará en escenario y se puede presentar en ella cualquier tipo de juego, sin discriminación de aparatos o efectos, siempre que no correspondan exclusivamente a otra especialidad (efectos en los que se empleen solamente cartas, efectos de mentalismo, etcétera).
- 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. 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 CÓMICA** se desarrollará en escenario. Se pueden presentar en ella los mismos tipos de efectos que en Magia General siempre que encierren comicidad o ayuden a la misma, y deben producir hilaridad, en el desarrollo del efecto o en su desenlace. 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 constituida 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. Los efectos estarán dedicados exclusivamente a los niños y deben ser realizados y presentados de forma que sean entendidos y apreciados por el público infantil. El lenguaje que se emplee será apropiado y procedente y tendrá una importancia capital que los efectos diviertan a los niños y despierten su interés.
- 3.7. La especialidad de **MICROMAGIA** se desarrollará con el ilusionista sentado o de pie ante una mesa (actuando sin alejarse de ella más de lo estrictamente necesario), que será la que sirva de soporte escénico. Actuará, por lo tanto, 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 tal como se ha establecido en el apartado de Micromagia, pero los efectos se realizarán con cartas naipes, trucados o no, aunque puedan intervenir otros accesorios. Los naipes podrán ser “Gigantes”.
- 3.9. La especialidad de **MAGIA DE SALÓN** se desarrollará sobre el escenario o sala de cerca. Pueden presentarse en ella cualquier tipo de juegos, utilizando aparatos o efectos cualesquiera, siempre que no correspondan exclusivamente a otra especialidad y cumplan con el requisito de poder ser presentados 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 **INVENCIÓN O PERFECCIONAMIENTO** podrá desarrollarse en cualquier medio (escenario o de cerca) y consiste en combinar el ingenio creativo con la calidad para: a) realizar efectos conocidos con medios nuevos, b) crear efectos nuevos con medios conocidos, y naturalmente, c) crear nuevos efectos con nuevos medios. En el primer caso a), se cataloga como PERFECCIONAMIENTO. En los casos b) y c) como INVENCIÓN.

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) será una manifestación indiscutible y evidente de perfeccionamiento..

Esta especialidad no contará con un tiempo mínimo, por lo que no se producirá la descalificación si la actuación no alcanza los cinco minutos.

### 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 estar preparado para su actuación en el escenario o lugar en el que sea convocado antes de comenzar la gala con la debida antelación (como mínimo, diez minutos).
3. Los concursantes serán anunciados inmediatamente antes de su actuación indicándose su nombre artístico, la especialidad en la que concursa y el nombre de la sociedad y presidente que lo avala. Este anuncio podrá ser realizado mediante pizarra, pantalla o rótulo, o por medio de un presentador. En este último caso, el presentador se abstendrá 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. El cronometrador oficial será designado por el Vocal de Concursos. La persona dedicada a esta tarea deberá ser conocida por el Presidente del Jurado y se situará cerca de éste durante las actuaciones. En casos excepcionales, podrá desempeñar el papel de cronometrador el propio Presidente del Jurado, al estar exento de votación-calificación de las actuaciones.
6. Para que el concursante, el público y el Jurado puedan conocer el límite del tiempo, se dispondrá de dos bombillas (una roja y otra amarilla), situadas en las candilejas o lugar similar, de modo que sean bien visibles. El interruptor de estas bombillas estará controlado por la persona que cronometra.
7. El tiempo empezará a cronometrarse cuando el artista esté situado en escena o dispuesto en la mesa en plenas condiciones de actuación (luz, música, etcétera).

A los **NUEVE MINUTOS se encenderá la bombilla amarilla**, como aviso de que dispone de un minuto para finalizar. A los **DIEZ MINUTOS se encenderá la bombilla roja**, indicativa de que el tiempo ha terminado.

Una vez encendida la bombilla roja, el concursante debe terminar su actuación, de modo que, **si su actuación sobrepasa los VEINTE segundos** (momento en que se apagará la bombilla roja) sin terminar su actuación, **supondrá la descalificación automática**.

7. 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.
8. A todos los concursantes de escena se les cerrará el telón al terminar su actuación y no se abrirá para repetir el saludo en ningún caso.
9. 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.
10. Los concursantes de la especialidad de MAGIA 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. Éste será el momento en el que se empiece a cronometrar el tiempo de su programa.

## IV – DEL JURADO

### 1. COMPOSICIÓN

- 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. Es aconsejable que no tenga menos de cinco componentes ni más de nueve.

### 2. PROCEDIMIENTO PARA SU FORMACIÓN

- 2.1. La SPCMNI elaborará un panel permanente de jurados desde el que se seleccionarán los componentes para cada Congreso. Para la confección de dicho panel, la SPCMNI 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, y de reconocida imparcialidad y rectitud de criterios. Igualmente, se procurará que los candidatos a miembros 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 irá renovando con 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 celebren durante y en el Congreso donde se encuentren actuando como Jurados.
- 2.5. El Presidente del Jurado será designado por el Comité Ejecutivo del Congreso a propuesta del Presidente del mismo, de entre los miembros componentes del Jurado del CMNE.

### 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** con la debida antelación, antes de la primera Gala de Concurso, para que su Presidente pueda explicar a los miembros el funcionamiento del sistema de puntuación y los 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.
- 3.6. El Presidente del Jurado podrá destituir a cualquier miembro del Jurado si se incumple el Reglamento, previa comunicación al Presidente del Congreso y a la Secretaría Permanente, que podrán nombrar a un nuevo miembro. El Presidente del Jurado deberá exponer al Presidente del Congreso y a la Secretaría Permanente las causas que le obliguen a tal decisión, que podrán, o no, aceptada por éstos. Entre las causas de destitución se encuentran, esencialmente, aspectos relativos a la parcialidad de las puntuaciones o la desviación de resultados. En el caso de producirse la destitución y su reposición consiguiente, se deberá hacer constar esta circunstancia 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 a tal efecto. En cambio, dirimirá con su voto de calidad 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 o 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, realizará 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 tendrá en su poder una lista exactamente igual a la que posea el Vocal de Concursos en la que figuren los nombres de los concursantes y el orden de actuación al menos veinte minutos antes del comienzo de las galas de concurso,. Estos datos los comunicará a los miembros del Jurado.  
  
En el momento de anunciarse un actuante, comprobará los datos y, si existe cualquier 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, hará los cálculos y anotaciones pertinentes, levantará acta de los resultados y, una vez reunido el Jurado, se encargará obligatoriamente de entregar copias de la misma al Presidente del Congreso y al Secretario Permanente del CMN. Después del acto de proclamación, podrá entregar fotocopias de la misma a los miembros del Jurado, a los Vicepresidentes del Congreso y a los editores de revistas mágicas que se comprometan a hacer una reseña del CMN, con el fin de evitar errores.
- 3.13. El Secretario del Jurado colaborará con el Presidente en el acto de la proclamación de premiados 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 primera Gala de Concurso, así como el número necesario de carpetas que ayudarán a guardar la máxima discreción en las calificaciones y servirán también de soporte para poder escribir sobre las hojas de calificación durante los Concursos.

#### **4. PROCEDIMIENTO DE ACTUACION**

- 4.1. Los miembros del Jurado utilizarán las HOJAS DE VALORACIÓN para puntuar y valorar las actuaciones de los concursantes. El modelo se adjunta en un anexo al final del presente Reglamento.
- 4.2. Cada miembro puntuará en TODAS las columnas y casillas según los valores máximos indicados para cada especialidad que figuran en la esquina superior izquierda. Las valoraciones se indicarán sin sobrepasar en ningún caso el 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 figurará el nombre del miembro del Jurado) y “RETENER AVAL” (en caso de que sea necesario). Se firmará, separará por el trepado y se doblará la hoja en dos con la cara escrita hacia dentro para entregarla.
- 4.4. Cada miembro del Jurado conservará en su poder la matriz que queda al cortar por el trepado, debidamente cumplimentada en sus casillas y con las OBSERVACIONES que cada miembro puntuante cree oportuno hacer. De esta manera, podrá recordar los datos en el momento de la reunión del Jurado.
- 4.5. Una vez cumplimentada la hoja y antes de que el concursante siguiente sea presentado, se entregará ésta doblada al Presidente del Jurado. El Presidente reunirá todas las hojas y revisará los datos de cada una para comprobar que están debidamente cumplimentadas. Una vez revisadas, las conservará en su poder.

Al finalizar la Gala, el Presidente y el Secretario, en lugar reservado, procederán a realizar el cómputo de las calificaciones de cada concursante. Las hojas quedarán en poder del Presidente y 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 en el momento de la puntuación. Tampoco 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 el Concurso de Magia de Escena, ocuparán una misma fila del patio de butacas (normalmente, la primera o la segunda fila).
  - 4.8.2. Para Concurso de Magia de Cerca, ocuparán la primera fila central de asientos y establecerán una distancia prudencial con la mesa para evitar la influencia psicológica negativa que la presencia cercana del Jurado pudiese representar para algún concursante.
- 4.9. Nadie –ni siquiera los miembros del Comete Ejecutivo- podrá situarse en los cuatro asientos más próximos a derecha e izquierda del Jurado, así como tampoco podrá ser ocupada la fila trasera a la que ocupen éstos.
- 4.10. Sí podrán situarse en dichas localidades el SPC, el Vicesecretario o personal designado por aquel para servir de enlace entre el Presidente del Jurado y el comité organizador.

- 4.11. El Jurado no podrá participar en los juegos (por ejemplo, tomando cartas). El artista deberá dirigirse a cualquier otro espectador.

## **5. REUNION DEL JURADO**

- 5.1. El Comité Ejecutivo deberá tener habilitado un local cómodo y aislado para que el Jurado pueda reunirse antes del comienzo del Concurso (según ha quedado en el apartado 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 o cualquier otro menester administrativo.

- 5.2. Una vez celebrados los concursos, el Jurado se reunirá para establecer la calificación final y deliberar o discutir algún punto si fuese necesario.
- 5.3. Los actos y programa del Congreso habrán de establecerse teniendo en cuenta las necesidades del Jurado, que debe de tener 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. Durante la reunión, el Vocal de Concursos se encontrará en un lugar localizable a disposición del Jurado 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 deberán ser conocidos con antelación por los miembros del Jurado.

## **6. CRITERIOS DE VALORACIÓN**

La tarea de juzgar una manifestación artística no es tarea sencilla. Sin embargo, esta dificultad no ha de impedir establecer unos criterios que ayuden a la interpretación, de por sí subjetiva, de cada número o acto. De ahí que la elección de los miembros del Jurado sea de la máxima importancia. No tienen que poseer un alto nivel de solvencia en los aspectos relacionados con la magia, sino que también deben de poseer un sólido bagaje de conocimientos del aspecto artístico. La diversidad cultural y de edad es también importante y, preferiblemente, el Jurado debería 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.
- 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:

	VALORACIÓN TÉCNICA	VALORACIÓN ARTÍSTICA
Magia General	60	40
Manipulación	70	30
Magia Cómica	40	60
Grandes Ilusiones	40	60
Metalismo	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. Como puede apreciarse, 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, usará 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 tiene mayor 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 apuntó más arriba, cada miembro del Jurado, una vez cumplimentada la hoja de cada concursante y rellenado todos los datos, la separará de la matriz y la entregará al Presidente.

Teniendo en cuenta el escaso tiempo de que se dispone entre la actuación de 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 será más sencillo el cómputo total y no alargará 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 no se ha dispuesto de tiempo suficiente.

### **6.2. Calificación:**

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

#### **6.2.1. Técnica:**

Se tendrá en cuenta la ejecución, habilidad, perfección de pases, funcionamiento de los accesorios, agilidad, invisibilidad y situación de las cargas, el correcto estudio de cada maniobra. la *misdirection* empleada, la limpieza de movimientos secretos, la exactitud de los pases y el clímax mágico logrado.

#### **6.2.2. Programa:**

Se valorará la lógica, ligazón y progresión de los efectos y su clímax, así como el uso de todos los accesorios presentes. Asimismo, se tendrá en cuenta que se realice,

dentro de la unidad del número, una variedad suficiente de efectos. 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), 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. Toda aportación personal para realizar algo diferente logrando un 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 pertinentes en lo tocante a este punto serían:

- ¿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: el vestuario y cuidado personal; la proyección de personalidad y energía; la forma de actuar y de presentar los efectos; la marcha general de la actuación, incluida la del ayudante (caso de haberlo); 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 mesa.

#### 6.2.5. Puesta en escena:

Se valorará la colocación artística de los elementos, accesorios o aparatos empleados así como la calidad de los mismos; la decoración, el empleo de ayudantes, adornos, luces y efectos especiales; los ropajes, la música y, en general, la estética y los movimientos del conjunto. Incluso en las especialidades de cerca, donde 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, etcétera.

#### 6.2.6. Atmósfera Mágica:

Bajo este apartado se valora la proyección mágica creada de forma global y cómo se ha transmitido a los espectadores. Las preguntas planteables en torno a esta cuestión serían:

- ¿Evoca el artista una sensación de sorpresa, misterio, maravilla, de tal forma que el público no ha podido detectar 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, al Jurado, o a otros artistas.
- 6.3.6. El uso de palabras, gestos, o cualquier otra eventualidad que permita 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 los mismos o en los accesorios, máxime si se descubre con ello el secreto. Este hecho será especialmente grave en las especialidades de Invención o Perfeccionamiento y Manipulación.
- 6.3.10. La carencia de buen gusto en las palabras e ideas integrantes del diálogo, etc.
- 6.3.11. 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. El concursante incluido en los casos mencionados en el Capítulo I, puntos 8 y 12.
- 6.4.3. Queda automáticamente descalificado el concursante que, anunciado por una especialidad, realice otra sin previo aviso del Vocal de Concursos (por ejemplo, un artista que catalogado en Manipulación presente un programa de Magia General).
- 6.4.4. 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 LOS PREMIOS

### 1. NUMERO DE PREMIOS Y CATEGORIAS

- 1.1. Habrá TRES premios para cada una de las especialidades mágicas admitidas en el Congreso: **un PRIMER PREMIO, un SEGUNDO PREMIO y un TERCER PREMIO**. Además habrá, en todo caso, **un GRAN PREMIO**, que podrá ser conseguido por un artista que concurre 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 la auténtica acreditación del Concurso, 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. Los premios de cualquier especialidad (e incluso el Gran Premio) podrán declararse desiertos 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”). 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 como, 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 y podrá manifestar las consideraciones que estime convenientes para dicha comprobación.
- 3.9. Si algún miembro descalificara a un concursante o le puntuara con la calificación de 0 en alguna casilla deberá 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 consistir en una deliberación conjunta con acuerdo posterior o en una votación secreta. En caso de empate, el voto de calidad del Presidente tendrá valor decisivo.
- 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 este motivo, los concursantes de dicha especialidad serán avisados durante el concurso por el regidor para que se personen en la sala de reuniones del Jurado al final de la gala-concurso en la que trabajen.
- 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 se hará constar en un Anexo al Acta.
- 3.13. Una vez adjudicados los premios, se levantará un ACTA en la que quede reflejada la relación de concursantes premiados y sus galardones correspondientes, así como los premios que hubiesen podido quedar “desiertos”. Las retenciones de aval, en caso de que las hubiese, se indicarán en un anexo al Acta.
- 3.14. El Acta quedará en poder del Presidente del Jurado hasta que dicho Presidente proceda a su lectura en el acto de proclamación de los premiados.
- 3.15. El Acta deberá 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 de manera conveniente. Todos los congresistas podrán tener la posibilidad de asistir a dicho acto, en el 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 hubiese, o declarándolo “desierto” si fuera el caso.
- 4.2. Tras la lectura, el Secretario del Jurado podrá hacer entrega de las copias del Acta del Jurado.
- 4.3. El Presidente del Congreso, una vez conocida 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 acto público posterior con toda la brillantez requerida para un acontecimiento de esta índole, 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 parte del Presidente del Jurado. Dicha llamada 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.

ARMANDO GÓMEZ BERNARDO Secretario Permanente de la SPCMN.  
SECRETARÍA PERMANENTE DE CONGRESOS NACIONALES ESPAÑOLES  
Puerto de los Leones 90  
28023 - MADRID  
Tel/: 91 357 47 63 - 607922881  
E-mail: [secretario@spcmn.es](mailto:secretario@spcmn.es)

CONCURSANTE:

ESPECIALIDAD:

ANOTACIONES

Total

CONCURSANTE:

ESPECIALIDAD:

		ESCENA							MESA	
		G M E A N G E I R A A L	M A N I P O U N L A C	C O M A G I C A	I G L R U A S N I D O E N S E S	M E N T A L I S M O	S A L O N	I N F A N T I L	C M A A R G T I O A	M M I A C G R I O A
I M P R E S I O	TECNICA	20	30	10	10	10	20	10	20	20
	PROGRAMA	20	20	10	10	20	20	10	20	20
	ORIGINALIDAD	20	20	20	20	10	20	20	20	20
I M P R E S I O	PRESENTACION	10	10	20	20	20	10	20	10	10
	PUESTA EN ESCENA	10	10	20	20	20	10	20	10	10
	ATMOSFERA MAGICA	20	10	20	20	20	20	20	20	20
TOTAL										

JURADO

RETENER AVAL

FIRMA