



# REGLAS DE COMPETICIÓN

Enigma - Convención de Magia

## 1. ACERCA DE LA PARTICIPACIÓN

- a) La organización del evento está a cargo de *Enigma Magic Productions* y la participación en la competencia está abierta a:
  - Cualquier mago que esté inscrito en *Enigma Convención de Magia 2016*.
- b) El número de competidores está limitado a ocho participantes por categoría, 16 en total.

## 2. ACERCA DEL JURADO

- a) Para determinar todos los premios, se compondrán dos paneles de jurado, uno para las presentaciones en escenario y otro para las presentaciones de close up.
- b) Los jueces deben de tener un historial que justifique su puesto.
- c) Las decisiones de los jueces son definitivas e inapelables
- d) Los competidores podrán pedir retroalimentación de parte de los jueces.

## 3. ACERCA DE LAS CATEGORÍAS

- a) Escenario: El acto se deberá poder apreciar a distancia. Algunas de las subcategorías son manipulación, grandes ilusiones, magia cómica, mentalismo.
- b) Close up: Es obligatorio el uso de una mesa y cámara que proyecte la presentación, ambas serán proporcionadas por los organizadores.

## 4. ACERCA DE LOS COMPETIDORES Y SUS PRESENTACIONES

- a) El competidor es responsable de su propio acto.

- b) El competidor deberá presentar un acto completo (no un sólo efecto) de al menos cinco minutos y no más de 10 minutos en close up; y de mínimo cinco minutos y no más de 15 minutos en escenario.
- c) No se permitirá competir en la misma categoría con dos actos diferentes, pero si el competidor lo desea, puede competir en ambas categorías con actos diferentes.
- d) El competidor que presente un acto que es claramente una copia de otro acto, o una gran parte de otro acto de otro mago, será descalificado.
- e) Por ser una competencia de magia, se prohíbe el uso de cómplices previamente asesorados por el competidor. Si los jueces consideran que utilizan dicho método, descalificarán al competidor. En caso de protesta de parte del competidor, se le pedirá que explique el método utilizado, y si es necesario, repetir el efecto al jurado.
- f) Los competidores deberán estar listos para presentar su acto al menos 20 minutos antes de que dé inicio la competencia.
- g) El acto comienza cuando el competidor entra al escenario o cuando la música comienza, depende qué sea primero.
- h) Cuando falte un minuto para el tiempo límite de alguna presentación, se le avisará al competidor por medio de un cartelón amarillo. Cuando termine el último minuto, un cartelón rojo se mostrará, para avisar al competidor que ha rebasado el tiempo límite y por lo tanto será sancionado con una disminución de puntaje.
- i) Al introducir a un competidor, el maestro de ceremonias de la competencia deberá omitir cualquier comentario del competidor o de su acto, restringiendo el anuncio al nombre del competidor, la categoría de la competencia y el país, estado o ciudad.

## **5. ACERCA DEL PROCESO DEL JURADO**

- a) Cada miembro del jurado deberá tener un criterio justo para todos los competidores, sin prejuicios, en los siguientes seis aspectos:

- Habilidad y técnica
  - Presentación
  - Valor de entretenimiento
  - Impresión artística y rutina
  - Originalidad
  - Atmósfera mágica
- b) La calificación máxima que se puede obtener es de 100 puntos por cada competidor. Se sumarán los puntos que otorgue cada juez y se dividirá el total entre el número de jueces para determinar la calificación final. La calificación final máxima es de 100 puntos.
- c) Los premios a otorgar serán para las puntuaciones más altas de cada categoría.
- d) La lista de ganadores se mantendrá como secreto hasta la ceremonia de premiación.

