REGOLE E MODALITA' PER LA PARTECIPAZIONE AI CONCORSI
PREVISTI NEL CORSO DELLA MANIFESTAZIONE DENOMINATA:
FESTIVAL INTERNAZIONALE DELLA MAGIA DI SAN MARINO

PREMESSA: Le regole seguenti sono relative ai seguenti Concorsi:

- TROFEO ARZILLI stage e close up

ARTICOLO 1 – La partecipazione ed i concorrenti
a) I concorsi di magia sono organizzati sotto la supervisione del FIDM e sono aperti a : Illusionisti prestigiatori e arti annesse (trasformismo, ventriloquia, ombre cinesi, bolle di sapone, scultura su palloncini)

b) Il numero massimo dei concorrenti ammessi alla gara è 10, deve essere un numero di circa 10 minuti per il palcoscenico e circa 5 per il close up

c) Sono ammessi al concorso anche gli artisti ingaggiati dal comitato organizzativo per esibirsi al festival purché presentino un numero diverso. Lo staff organizzativo deve ricevere il modulo di iscrizione debitamente firmato, inclusa la/le richiesta/e autorizzazione/i, l'accettazione delle clausole, il pagamento della quota per l'iscrizione al Congresso, al minimo 30 giorni prima dell'evento.

d) Tutti i concorrenti, partecipando al concorso, accettano di attenersi e di osservare tutte queste regole e procedure.

ARTICOLO 2 - - La giuria

a) Per determinare tutti i premi ed i riconoscimenti (vedi articolo 6), vengono formate due giurie, una per le performances sul palcoscenico ed una per le performances tenute con le condizioni del close-up. Ambedue sono composte da 7 a 9 giudici, uno dei quali è il Presidente. Un supervisore non giudicante coordina coadiuva e visiona il loro operato.

b) Tutti i giudici, incluso il Presidente di giuria, sono scelti dall'Organizzazione. Queste scelte sono basate sulla buona preparazione dei candidati e sulla loro imparzialità.

c) I giudici saranno esentati dal pagare la quota di partecipazione al convegno ma sarà a loro carico hotel e pasti non è altresì previsto un rimborso spese o compenso.

ARTICOLO 3 –LE CATEGORIE

a) Il concorso sarà possibile in queste categorie:
Numeri da Palcoscenico:
Manipolazione: un numero magico da palcoscenico integralmente o largamente basato sulla destrezza di mano

Magia generale: un numero magico da palcoscenico che è, nella maggioranza dei casi, un mix di molte delle altre categorie. Gli oggetti utilizzati sono generalmente più piccoli di quelli utilizzati in un numero da grandi illusioni. Alcuni numeri che utilizzano alta tecnologia moderna o tecnologia con l'utilizzo dei video possono anche essere catalogati sotto questa denominazione

Grandi Illusioni: un numero magico da palcoscenico dove attrezzi molto grandi sono utilizzati (anche quando questi non sono mostrati al pubblico, che ne ignora quindi l'esistenza). Spesso più persone o animali sono impiegati nel numero.

Magia Comica: un numero magico da palcoscenico dove il fine principale è di far ridere il pubblico. Può essere basato su una qualsiasi delle su menzionate categorie, purché sia data grande importanza alla natura magica del numero

Mentalismo: Branca della magia che comprende dimostrazioni di apparenti poteri mentali straordinari o sovrannaturali, quali telepatia, chiaroveggenza, precognizione, telecinesi, una memoria super, capacità di fare calcoli alla velocità della luce e simulazioni di fenomeni di medium.

Numeri da Close-up: Numeri, nati per essere eseguiti per piccoli numeri di persone in condizioni di prossimità. Il concorrente può essere seduto o in piedi vicino al tavolo, spesso con alcuni spettatori seduti al tavolo, ma il numero può essere presentato anche in piedi senza alcun utilizzo del tavolo. Gli oggetti utilizzati sono spesso piccoli e la maggior parte degli effetti coinvolgono direttamente gli spettatori o persone presenti allo show

Ci sono tre categorie diverse:
Cartomagia: il numero è esclusivamente basato su effetti in cui vengono utilizzate carte da gioco

Micromagia: anche se le carte da gioco non sono escluse, il numero è di natura più generica.

Magia da salotto: Un numero, a mezza strada fra close up e magia da palcoscenico, che viene eseguito per un gruppo di persone che può essere contenuto bene all'interno di una stanza

b) Se i giudici condividono l'opinione che sia nel migliore interesse del concorrente cambiare la sua categoria, hanno la possibilità di fare questo cambiamento

ARTICOLO 4 - PERFORMANCES nel concorso

a) Ogni concorrente è responsabile della sua performance. Lui garantisce all'organizzazione che lui si è assicurato i diritti necessari per eseguire in modo completo e totale il numero che presenta in concorso, (anche noto con il nome di "act").

b) Le garanzie del concorrente includono il diritto di eseguire il numero in questione e comprendono le rassicurazioni del concorrente di aver regolarizzato tutti i diritti accessori e licenze di ogni tipo di musica o altra forma d'arte applicabili a terzi soggetti, qualora sia richiesto.

c) Il concorrente controfirmerà in modo specifico la rassicurazione all' Organizzazione che egli ha il diritto di utilizzarlo ed è titolare esclusivo del permesso ad eseguire il suo numero e che il suo numero non infrange i diritti di nessun soggetto terzo.

Commento all'art. 4°,4b e 4c : solo il concorrente e nessun altro è responsabile per il numero che esegue al FIDM. Egli deve avere tutti i requisiti (legali).
Si deve notare che questi paragrafi non si riferiscono al diritto del concorrente di competere al FIDM. ma enfatizzano solo le responsabilità del concorrente quando viene a concorrere.

d) Nel caso in cui il concorrente risulta aver violato le sopramenzionate rassicurazioni, deve accettare tutte le conseguenze e responsabilità. Se il concorrente ha violato disposizioni di diritti riguardanti la musica nel suo numero, se necessario il Comitato organizzativo ha il diritto esclusivo, dopo aver conferito con il concorrente, sia di ottenere i necessari diritti riguardanti la musica o la performance a spese del concorrente o di sostituire la musica in questione.

Commento: se il concorrente (malgrado le sue responsabilità/obbligazioni, come indicato nei paragrafi precedenti) non prende le sue responsabilità seriamente, deve accettare le conseguenze e le responsabilità. Se queste sono relative ai diritti riguardanti la musica utilizzata nel suo numero, se necessario, gli organizzatori del congresso aiuteranno il concorrente a risolvere la questione come è indicato nel regolamento

e) Ogni concorrente deve presentare un numero intero (non un singolo trucco) che duri:

minimo 4 minuti massimo 10 sia per lo stage che per il close up

f) Un concorrente può presentare solo un numero nella categoria dei numeri da palcoscenico ed uno nella categoria dei numeri da close-up.

g) Un concorrente che presenta un numero che è chiaramente una copia del numero di un altro concorrente, o di una sua parte significativa o tipica, sarà squalificato.

h) Esibizioni che, consistono prevalentemente sul fatto da dipendere su di un accordo preventivo tra il concorrente e un volontario o assistente, non vengono considerate come performances magiche e la giuria può decidere di squalificare il concorrente.

i) Un numero inizia quando il concorrente entra in palcoscenico o quando inizia a sentirsi la musica del numero, qualunque delle due venga prima.

j) Il concorrente è tenuto a presentare lo stesso numero del video inviato all'organizzazione, la quale deve essere messa al corrente in caso di variazioni sostanziali.

k) Durante le prove è consentito solo al "maestro" e/o ai tecnici dell'artista di restare in sala

l) Il tempo per le prove è di 15 minuti max e verrà cronometrato

m) Chi non prova non ha diritto a provare in seguito al di fuori del suo orario

n) L'ordine dell'entrata in scena verrà deciso dal conduttore in accordo con i responsabili tecnici del concorso tenendo conto della migliore soluzione per il buon andamento dello spettacolo anche in considerazione della presenza di pubblico esterno.

ARTICOLO 4 – LE PREMIAZIONI E ALTRI RICONOSCIMENTI

Le premiazioni avvengono generalmente la domenica mattina .
Se l'organizzazione lo ritiene opportuno potrebbe chiedere al vincitore di esibirsi (a titolo gratuito) nel gran gala del sabato sera per la magia da scena.
Oltre al Trofeo per il primo classificato possono esserci altri premi come il premio speciale della giuria, originalità o altro.
Si decide in ogni edizione.
Altro importante riconoscimento il premio Magialdia che consiste in un ingaggio ad esibirsi al più grande festival del mondo che si svolge in Spagna a Vitoria Gasteiz a settembre.
Al vincitore del Trofeo Arzilli scena e close up verrà inoltre corrisposto un gettone di euro 500 .