

REGOLE E MODALITÀ PER LA PARTECIPAZIONE AI CONCORSI DEL FESTIVAL INTERNAZIONALE DELLA MAGIA DI SAN MARINO

Premessa:

Queste regole si applicano ai concorsi del Trofeo Arzilli, sia stage che close up.

ARTICOLO 1 – Partecipazione e Concorrenti

- a) I concorsi di magia, organizzati sotto la supervisione del FIDM, sono aperti a illusionisti, prestigiatori e artisti di arti annesse come trasformismo, ventriloquia, ombre cinesi, bolle di sapone e scultura su palloncini.
- b) Il numero massimo di concorrenti ammessi è 10. Le esibizioni devono avere una durata di circa 10 minuti per il palcoscenico e 5 minuti per il close up.
- c) Anche gli artisti ingaggiati dal comitato organizzativo per esibirsi al festival possono partecipare, purché presentino un numero diverso. Il modulo di iscrizione, completo di tutte le autorizzazioni e accettazioni delle clausole, oltre al pagamento della quota di iscrizione al Congresso, deve essere ricevuto almeno 30 giorni prima dell'evento.
- d) Partecipando, i concorrenti accettano di attenersi a tutte le regole e procedure stabilite.

ARTICOLO 2 – La Giuria

- a) Due giurie, una per le esibizioni sul palcoscenico e una per il close-up, composte da 7 a 9 giudici ciascuna, sono responsabili per determinare i premi e riconoscimenti. Un presidente guida ogni giuria, e un supervisore non giudicante

coordina e controlla il loro operato.

b) I giudici sono selezionati dall'Organizzazione sulla base della loro preparazione e imparzialità.

c) I giudici sono esonerati dal pagamento della quota di partecipazione al convegno, ma devono coprire le spese per alloggio e pasti. Non sono previsti rimborsi spese o compensi.

ARTICOLO 3 – CATEGORIE a) Il concorso sarà possibile nelle

seguenti categorie: • **Magia da Palco:** • **Manipolazione:** Un atto di magia da palco basato principalmente o in larga misura sulla destrezza manuale. • **Magia Generale:** Un atto di magia da palco che, nella maggior parte dei casi, è un mix di molte altre categorie. Gli oggetti utilizzati sono generalmente più piccoli di quelli usati in un grande atto di illusionismo. Alcuni atti che coinvolgono tecnologie moderne o tecnologia video possono anche essere classificati in questa categoria.

• **Grandi Illusioni:** Un atto di magia da palco dove vengono utilizzati accessori molto grandi (anche quando questi non sono mostrati al pubblico, che quindi ne ignora l'esistenza). Spesso, nell'atto sono coinvolti più persone o animali. • **Magia Comica:** Un atto di magia da palco dove lo scopo principale è intrattenere il pubblico con l'umorismo. Può basarsi su una qualsiasi delle categorie sopra menzionate, purché si ponga un'enfasi significativa sulla natura magica dell'atto.

• **Mentalismo:** Un ramo della magia che include dimostrazioni di apparenti poteri mentali straordinari o soprannaturali, come la telepatia, la chiaroveggenza, la precognizione, la telecinesi, la super memoria, la capacità di eseguire calcoli a velocità fulminea e simulazioni di fenomeni medianici. • **close up:**Atti

progettati per essere eseguiti per piccoli gruppi di persone in stretta prossimità. L'esecutore può essere seduto o in piedi vicino al tavolo, spesso con alcuni spettatori seduti al tavolo, ma l'atto può anche essere presentato in piedi senza l'uso del tavolo. Gli oggetti utilizzati sono spesso piccoli, e la maggior parte degli effetti coinvolge direttamente gli spettatori o le persone presenti allo spettacolo.

Ci sono tre categorie distinte: • **Magia con le Carte:** L'atto si basa esclusivamente su effetti con le carte da gioco. •

Micromagia: Sebbene le carte da gioco non siano escluse, l'atto è di natura più generica. • **Magia da Salotto:** Un atto a metà strada tra la magia da vicino e quella da palco, eseguito per un gruppo di persone che può essere ben contenuto all'interno di una stanza. b) Se i giudici condividono l'opinione che sia nell'interesse migliore del concorrente cambiare la sua categoria, hanno l'opzione di effettuare questo cambiamento.

ARTICOLO 4 – Performance nel Concorso

a) Ogni concorrente è responsabile della propria performance e deve assicurarsi tutti i diritti necessari per eseguire il proprio numero.

b) Le garanzie del concorrente includono il diritto di eseguire il numero e l'aver ottenuto tutte le licenze necessarie per musica o altre forme d'arte.

c) Il concorrente deve confermare espressamente di avere il diritto di esecuzione e che il suo numero non viola i diritti di terzi.

- d) In caso di violazione delle garanzie, il concorrente deve accettare tutte le conseguenze legali. L'Organizzazione può intervenire per acquisire i diritti mancanti o sostituire gli elementi problematici a spese del concorrente.
- e) Ogni concorrente deve presentare un numero completo di durata compresa tra 4 e 10 minuti.
- f) È permesso presentare un solo numero per le categorie di palcoscenico e uno per il close-up.
- g) Sarà squalificato chi presenta un numero che è chiaramente una copia di un altro.
- h) Le esibizioni basate su accordi preventivi con volontari non sono considerate valide.
- i) Un numero inizia con l'entrata in scena del concorrente o con l'inizio della musica.
- j) I concorrenti devono eseguire il numero come presentato nel video inviato per l'iscrizione, comunicando all'organizzazione eventuali variazioni sostanziali.
- k) Durante le prove, solo il "maestro" e/o i tecnici dell'artista possono restare in sala.
- l) Il tempo massimo per le prove è di 15 minuti, cronometrati.
- m) Chi non rispetta l'orario di prova perde il diritto a provare successivamente.
- n) L'ordine delle esibizioni è stabilito dall'organizzazione per garantire il migliore svolgimento dello spettacolo.
- o) I concorrenti possono richiedere pareri, consigli e il proprio punteggio **durante i tre giorni del congresso**, rivolgendosi al presidente di giuria.

ARTICOLO 5 – Premiazioni e Riconoscimenti

Le premiazioni si tengono di solito la domenica mattina. L'organizzazione può invitare il vincitore a esibirsi gratuitamente nel gran gala del sabato sera. Oltre al trofeo per il primo classificato, possono essere assegnati premi speciali per originalità e altri riconoscimenti specifici di ogni edizione. Il premio Magialdia prevede un ingaggio per esibirsi al più grande festival del mondo in Spagna a settembre. Al vincitore del Trofeo Arzilli sia per la scena che per il close-up verrà inoltre corrisposto un gettone di 500 euro, che sarà aumentato a 1000 euro a partire dall'edizione 2025. La somma verrà erogata nei 120 giorni successivi all'esibizione.

In caso non venga raggiunto un punteggio sufficiente al conseguimento del trofeo la somma sarà messa in palio per l'edizione successiva.

INGLESE

RULES AND PROCEDURES FOR PARTICIPATING IN THE CONTESTS HELD DURING THE EVENT KNOWN AS: THE INTERNATIONAL MAGIC FESTIVAL OF SAN MARINO

Preamble: These rules apply to the following contests:

- TROFEO ARZILLI stage and close-up

ARTICLE 1 – Participation and Competitors a) The magic contests are organized under the supervision of FIDM and are open to: Illusionists, prestidigitators, and related arts (transformation, ventriloquism, shadow play, soap bubbles, balloon sculpting).

b) The maximum number of competitors allowed in the contest is 10, with performances approximately 10 minutes for stage

and about 5 minutes for close-up.

c) Artists engaged by the organizing committee to perform at the festival are also allowed to compete, provided they present a different act. The organizing staff must receive the duly signed registration form, including requests/authorizations, acceptance of clauses, and payment of the registration fee, at least 30 days before the event.

d) All competitors, by participating in the contest, agree to adhere to and observe all these rules and procedures.

ARTICLE 2 – The Jury a) To determine all awards and recognitions (see article 6), two juries are formed, one for stage performances and one for close-up conditions. Both are composed of 7 to 9 judges, one of whom is the President. A non-judging supervisor coordinates, assists, and oversees their work.

b) All judges, including the Jury President, are chosen by the Organization. These selections are based on the candidates' proper preparation and their impartiality.

c) Judges are exempt from paying the participation fee for the congress but are responsible for their hotel and meals; no expense reimbursement or compensation is provided.

ARTICLE 3 – CATEGORIES a) The contest will be possible in these categories:

- **Stage Magic:**
- **Manipulation:** A stage magic act primarily or largely based on manual dexterity.
- **General Magic:** A stage magic act that is, in most cases, a mix of many other categories. The objects used are generally smaller than those used in a large illusion act. Some acts involving modern high technology or video

technology may also be classified under this category.

- **Large Illusions:** A stage magic act where very large props are used (even when these are not shown to the public, who are thus unaware of their existence). Often, multiple people or animals are involved in the act.
- **Comedy Magic:** A stage magic act where the primary purpose is to entertain the audience with humor. It can be based on any of the aforementioned categories, provided that significant emphasis is placed on the magical nature of the act.
- **Mentalism:** A branch of magic that includes demonstrations of apparent extraordinary or supernatural mental powers, such as telepathy, clairvoyance, precognition, telekinesis, super memory, the ability to perform calculations at lightning speed, and simulations of mediumistic phenomena.
- **Close-up Magic:** Acts designed to be performed for small groups of people in close proximity. The performer may be seated or standing near the table, often with some spectators seated at the table, but the act can also be presented standing without any use of the table. The objects used are often small, and most effects directly involve the spectators or people present at the show.

There are three distinct categories:

- **Card Magic:** The act is exclusively based on effects using playing cards.
- **Micromagic:** Although playing cards are not excluded, the act is more generic in nature.
- **Parlor Magic:** An act halfway between close-up and stage magic, performed for a group of people that can be well contained within a room.

b) If the judges share the opinion that it is in the best interest of the competitor to change his category, they have the option to make this change.

ARTICLE 4 – PERFORMANCES in the Contest a) Each

competitor is responsible for their performance. They guarantee the organization that they have secured all necessary rights to perform their act completely and entirely, also known as "act."

b) The competitor's guarantees include the right to perform the act in question and include assurances that the competitor has regularized all ancillary rights and licenses of any kind of music or other art forms applicable to third parties, as required.

c) The competitor specifically countersigns the assurance to the Organization that they have the right to use it and are the exclusive holder of the permission to perform their act and that their act does not infringe on any third party's rights.

Comment on art. 4°, 4b, and 4c: Only the competitor and no one else is responsible for the act they perform at the FIDM. They must have all the (legal) requirements. It should be noted that these paragraphs do not refer to the competitor's right to compete at the FIDM but only emphasize the competitor's responsibilities when coming to compete.

d) Should the competitor be found to have violated the aforementioned assurances, they must accept all consequences and responsibilities. If the competitor has violated rights provisions regarding the music in their act, if necessary, the Organizing Committee has the exclusive right, after consulting with the competitor, either to obtain the necessary music rights concerning the performance at the competitor's expense or to replace the music in question.

Comment: If the competitor (despite their responsibilities/ obligations, as indicated in the previous paragraphs) does not take their responsibilities seriously, they must accept the consequences and responsibilities. If these relate to the rights concerning the music used in their act, if necessary, the organizers of the congress will assist the competitor in

resolving the issue as indicated in the regulation.

e) Each competitor must present a complete act (not a single trick) that lasts:

minimum 4 minutes, maximum 10, both for the stage and for the close up.

f) A competitor can present only one act in the category of stage acts and one in the category of close-up acts.

g) A competitor presenting an act that is clearly a copy of another competitor's act, or a significant or typical part of it, will be disqualified.

h) Performances that predominantly rely on a prior arrangement between the competitor and a volunteer or assistant are not considered magical performances, and the jury may decide to disqualify the competitor.

i) An act begins when the competitor enters the stage or when the music for the act begins, whichever comes first.

j) The competitor is required to present the same act as the video sent to the organization, which must be informed in case of substantial changes.

k) During rehearsals, only the "master" and/or the artist's technicians are allowed to remain in the room.

l) The time for rehearsals is a maximum of 15 minutes and will be timed.

m) Those who do not rehearse have no right to rehearse later outside their scheduled time.

n) The order of entry on stage will be decided by the conductor in agreement with the technical managers of the contest, taking into account the best solution for the smooth running of the show, also considering the presence of an external audience.

o) The competitor has the right to request opinions and advice as well as the score obtained, provided it is requested during the 3 days of the congress from the jury president, who is also the official spokesperson and representative of the jurors.

Article 5 – Awards and Recognitions

Awards ceremonies are usually held on Sunday mornings. The organization may invite the winner to perform free of charge at the grand gala on Saturday evening. In addition to the trophy for the first-place finisher, special awards for originality and other specific recognitions for each edition may be given. The Magialdia award includes an engagement to perform at the world's largest festival in Spain in September. The winner of the Arzilli Trophy, both for stage and close-up, will also receive a fee of 500 euros, which will be increased to 1000 euros starting from the 2025 edition. The sum will be paid within 120 days following the performance. If a sufficient score to win the trophy is not achieved, the sum will be put up for the next edition.