



www.belgianmagicfederation.be

BMF-RÈGLEMENTS DES CONCOURS

1) GÉNÉRALITÉS

Ce règlement de compétition a été approuvé par le conseil d'administration de la BMF le 05/02/2023.

Le règlement de compétition de la BMF s'applique aux championnats de Belgique de magie (CBM) organisée par la Fédération belge de magie (BMF).

Les membres affiliés de la BMF ne peuvent organiser des événements intitulés Championnats de Belgique de Magie (pour juniors), Championnats d'Europe ou Championnats du Monde de Magie, ou des titres similaires à ceux-ci (y compris dans une autre langue), sans l'autorisation expresse préalable du conseil d'administration de la BMF.

2) PARTICIPATION

L'inscription au concours est de **20€** en plus des frais d'entrée pour la journée de congrès. Ces 20€ seront remboursés après la participation au concours.

Résumé de la procédure pour les participants potentiels

- **Veillez lire le règlement complet**
- avant le 31/08 : s'inscrire au congrès via le site
- avant le 31/08 : s'inscrire au concours via le site
- avant le 31/08 : fournir un clip vidéo
- Vous recevrez une confirmation de votre participation à la sélection.
- Le 03/09 : Le comité de sélection annonce la liste des participants.
- Après 03/09, Le comité de compétition continue à organiser le CBM
- Les gagnants du (premier) prix seront invités à présenter leur numéro lors du spectacle de gala.

- 2.1 La participation au CBM est ouverte à tous les magiciens belges ou étrangers qui remplissent les conditions de participation.
- 2.2 Le nombre de candidats participants est limité. Le nombre de participants admis peut changer d'une année à l'autre et est déterminé par le conseil d'administration de la BMF.
- 2.3 La BMF peut refuser un candidat participant.
- 2.4 Les inscriptions doivent être soumises avant la date limite du 31/08.
- 2.5 Le candidat enverra un clip vidéo du numéro de la compétition au comité de sélection avant la date limite du 31/8. La durée de cet enregistrement sera d'au moins trois minutes.
- 2.6 Les participants seront sélectionnés sur la base des clips vidéo.
- 2.7 L'acte de participation doit contenir au moins un effet magique.
- 2.8 Il est interdit d'utiliser un assistant initié ou un " stooge " pendant l'acte.

- 2.9 Afin de se préparer au mieux à la compétition, chaque participant membre de la BMF peut faire appel gratuitement à l'équipe d'entraîneurs de la BMF.
- 2.10 Les gagnants du (premier) prix seront invités à présenter leur numéro lors du spectacle de gala.

3) **CATEGORIES**

Les organisateurs peuvent abandonner une catégorie de concours si le nombre de participants est trop faible.

Un candidat peut participer avec un maximum de deux actes différents, chacun dans une catégorie différente.

Un candidat peut participer avec le même numéro au maximum 2 fois au championnat de Belgique.

Il existe **QUATRE catégories** décrites en détail ici..

CATEGORIE SCENE ou STAGE

- 3.1. Magie générale : le candidat réalise un numéro de scène avec des accessoires généralement plus petits que ceux utilisés dans les grandes illusions. Le magicien peut combiner des tours issus de différentes disciplines. Un acte utilisant les technologies modernes ou les techniques vidéo entre dans cette catégorie.
- 3.2 Manipulation : le candidat réalise un numéro de scène basé entièrement ou en grande partie sur la manipulation (cartes, pièces, balles, cordes,).
- 3.3. Magie comique : le candidat réalise un numéro de scène dont le but principal est de faire rire le public. L'acte doit contenir des effets magiques appartenant à une ou plusieurs catégories.
- 3.4 Grandes illusions : le candidat réalise un numéro de scène en utilisant de grands accessoires (même s'ils ne sont pas vus par le public). Généralement, plusieurs personnes et/ou animaux sont impliqués.
- 3.5 Mentalisme : le candidat présente des effets magiques simulant des pouvoirs mentaux extraordinaires ou surnaturels tels que la télépathie, la clairvoyance, la prémonition, la télékinésie, la mémoire miraculeuse, le calcul mental, la démonstration de phénomènes paranormaux.

CATEGORIE CLOSE-UP

- 3.6 Dans chacune des trois subdivisions de Close-Up, le numéro sera présenté devant un petit groupe de spectateurs (sur scène). Si les circonstances le permettent, un certain nombre de spectateurs peuvent prendre place sur scène avec le numéro. Le magicien peut réaliser son numéro assis ou debout derrière une table. Le numéro peut également être réalisé debout, sans utiliser de table. Les accessoires utilisés sont généralement de petite taille et le nombre d'effets nécessite la participation du public. Les trois catégories de close-up sont décrites ci-dessous.
- 3.7 Cartomagie : le candidat réalise un numéro en utilisant presque exclusivement des cartes à jouer.
- 3.8 Micromagie : le candidat réalise un numéro en utilisant divers petits objets (pièces de monnaie, balles, etc.). Les cartes à jouer ne sont pas exclues.
- 3.9 Magie de salon : le candidat réalise un numéro qui se situe entre la magie de close-up et la magie de scène. Cette forme de magie est généralement réalisée devant un public de taille moyenne, dans une salle de taille moyenne.

CATEGORIE JUNIORS

3.10 Pour les participants âgés de moins de 18 ans.

Les participants peuvent s'inscrire pour la scène et/ou le close-up.

Il n'y a pas de sous-catégories.

CATEGORIE INVENTION

3.11 Une invention peut être un nouvel effet, une nouvelle méthode ou une nouvelle technique.

Les inventions doivent être présentées dans le cadre d'un acte dans l'une des catégories. L'invention doit être mentionnée par le concurrent lors de son inscription au concours.

Pour prétendre à un prix, les participants doivent envoyer une description de l'invention ainsi que la méthode utilisée. Ces informations seront traitées de manière strictement confidentielle et doivent être envoyées directement au président du jury, qui les transmettra aux autres membres du jury.

Le jury, qui détermine que l'invention doit être au moins un effet nouveau ou une nouvelle méthode ou technique, décidera d'un éventuel prix.

4) LA DURÉE DE L'ACTE

4.1 Le concurrent doit présenter un numéro d'une durée **minimale de 5 minutes et maximale de 10 minutes**.

4.2 A l'avant de la scène, il y a deux lumières, une verte et une rouge. Neuf minutes après le début de l'acte, le feu vert s'allume. Après dix minutes, la lampe rouge s'allume pour indiquer que le concurrent a dépassé la durée maximale de 10 minutes.

4.3 Si l'acte dépasse le temps réglementaire de 10 minutes, le jury décide de disqualifier ou non le candidat.

4.4 L'acte débute lorsque la musique commence ou lorsque le candidat entre sur scène (c'est-à-dire lorsque l'acte ne commence pas par la musique).

5) DOMMAGES-INTÉRÊTS DE RESPONSABILITÉ ET DÉONTOLOGIE

5.1 Le participant est responsable de tout dommage causé par lui ou son équipe des tiers du fait de sa participation au concours.

5.2 Un participant ne peut tenir la BMF pour responsable de tout dommage subi par lui ou son (ses) équipe(s) du fait de sa participation à la compétition, quelle que soit la cause de ce dommage. Il indemniserait également la BMF de toute responsabilité à l'égard des tiers causée par le participant ou son/ses employé(s).

5.3 Le participant garantit le respect des droits et des règles déontologiques applicables à son acte. Ainsi, il ne réalisera pas un acte, ou une partie d'un acte, pour lequel les magiciens acceptent que l'acte réalisé appartienne à un autre artiste, même si, à proprement parler, aucun droit légal ne s'y applique. En cas d'infraction, le candidat sera disqualifié.

5.4 Le coût des droits de la Sabam applicables à la musique utilisée et la redevance équitable seront payés par la BMF.

5.5 Les magiciens qui se produisent avec des animaux doivent les traiter avec humanité.

5.6 Un acte ne doit pas violer les bonnes mœurs et les coutumes. En cas d'infraction, un participant peut être suspendu.

6) JURY

6.1 Le jury est nommé par le conseil d'administration de la BMF.

6.2 Le jury est composé du président et d'au moins 4 autres membres du jury.

6.3 Chaque membre du jury attribuera une note sur 100 points à chaque participant en fonction des critères suivants :

- Originalité
- Valeur du divertissement
- Compétences techniques
- Présentation (musique utilisée, tenue, parlando...)
- Structure de l'acte
- Atmosphère magique

6.4 Le président du jury dirige les débats du jury, veille au respect du règlement du concours et assure le résultat du concours.

6.5 En cas de doute des juges pendant la compétition sur l'interprétation correcte des articles du règlement du concours, la décision sera prise par le président du jury.

6.6 En cas de situations non prévues par le règlement, le président du jury tranche.

6.7 Le jury sera présent au complet lors de la remise des prix.

6.8 Dans un délai d'un mois après le concours, les participants recevront ce retour d'information :

- Les résultats du concours
- Le score total de tous les participants
- Une brève évaluation de leur propre performance
- Informations ou conseils relatifs aux critères du jury.
- Les réactions des jeunes seront envoyées au président de leur club.

7) PRIX

Les prix suivants peuvent être attribués :

7.1 **Grand Prix** : ce prix peut être remporté par le concurrent ayant obtenu le plus grand nombre de points, il doit obtenir au moins 85% des points. Ce prix concerne plusieurs catégories. **Un seul grand prix sera donc décerné !**

7.2 **Champion de Belgique** : Ce prix et ce titre sont destinés au concurrent ayant obtenu le plus grand nombre de points, **de nationalité belge ou domicilié en Belgique**, ayant obtenu au moins 80% des points. ***Ce prix est décerné tant en magie de proximité qu'en magie de scène.***

7.3 **Premier prix** : Ce prix est attribué au concurrent ayant obtenu le plus grand nombre de points, avec un minimum de 80% et qui ne remplit PAS les conditions mentionnées au point 7.2. Ce participant ne peut pas se dire champion de Belgique. ***Ce prix est décerné tant en magie de proximité qu'en magie de scène.***

7.4 **Deuxième prix** : Ce prix est attribué au concurrent qui a obtenu le deuxième plus grand nombre de points et qui a atteint au moins 70%. ***Ce prix est décerné tant en magie de proximité qu'en magie de scène.***

- 7.5 **Troisième prix** : Ce prix est décerné au candidat ayant obtenu le troisième plus grand nombre de points et ayant atteint au moins 60%. **Ce prix est décerné tant en magie de proximité qu'en magie de scène.**
- 7.6 **Pour les JUNIORS, un premier, un deuxième et un troisième prix seront décernés et cela pour les 2 catégories combinées, donc NON subdivisées en scène et close-up.**
- 7.6 Le jury peut éventuellement attribuer un **prix d'encouragement** à un ou plusieurs candidats ayant obtenu au moins 50% des points.
- 7.7 Le jury peut attribuer un ou plusieurs **prix à une invention**, tant pour les concours sur scène que pour les concours de close-up.
Il n'y a pas de hiérarchie pour les prix d'invention.
- 7.8 Tous les participants recevront un **certificat** comme preuve de leur participation au concours.
- 7.9 Un **ex aequo** est possible pour les **deuxième et troisième prix**, et ce dans toutes les catégories (Podium, Close-Up & Juniors). Pour le **premier prix**, tant pour Podium, Close-Up que Juniors, **aucun ex aequo** n'est possible, auquel cas le jury délibérera à nouveau jusqu'à ce qu'un gagnant émerge.
- 7.10 Des **prix supplémentaires** peuvent être attribués par les sponsors à un ou plusieurs candidats ayant obtenu au moins 50% des points.
- 7.11 Le conseil d'administration de la BMF décidera des **prix en argent et/ou en nature.**
- 7.12. Si, après l'attribution des prix, il s'avère qu'un participant a commis une infraction au règlement du concours, infraction qui n'était pas encore connue du jury au moment de l'attribution des prix, la BMF peut annuler un prix ou une nomination attribué. Si un prix est révoqué, l'argent reçu peut être récupéré.

8) APPEL CONTRE LA DÉCISION DU JURY

- 8.1 La décision du jury et la décision de la BMF peuvent faire l'objet d'un appel sur la base du présent règlement.
- 8.2 Les appels doivent être soumis par écrit au conseil de la FBM dans les 30 jours suivant l'annonce des résultats de la compétition. Adresse : Avenue De Fré 271, 1180 Bruxelles.
- 8.3 Le conseil d'administration de la BMF est une instance d'appel.
- 8.4 Après avoir reçu un appel, le conseil d'administration enquête sur tous les faits et entend le plaignant ou la personne qui a déposé l'appel.
- 8.5 Le conseil d'administration a le droit d'interroger d'autres personnes dans le cadre de l'enquête sur un appel. Ces résultats peuvent être pris en compte dans la décision.
- 8.6 Le conseil d'administration rend une décision écrite dans les 60 jours suivant la réception de l'appel.
- 8.7 La décision finale du conseil d'administration concernant un appel est contraignante et aucun autre appel n'est possible.

BMF- règlement des concours, mise à jour février 2023.

www.belgianmagicfederation.be
