

1) GÉNÉRALITÉS

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

2.1 La participation au CBM est ouverte à tous les magiciens belges ou étrangers d'au moins 14 ans 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 de son numéro 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 Le numéro 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 de coach de la BMF.

2.10 Les gagnants (Grand Prix, Champion de Belgique ou Premier prix) peuvent être invités à présenter leur numéro lors du spectacle de gala.

3) CATEGORIES

Les organisateurs peuvent ne pas retenir une catégorie de concours si le nombre de participants est trop faible.

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

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

Il existe **TROIS catégories** décrites ci-dessous :

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

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 :

3.6 **Cartomagie** : le candidat réalise un numéro en utilisant presque exclusivement des cartes à jouer.

3.7 **Micromagie** : le candidat réalise un numéro en utilisant divers petits objets (pièces de monnaie, balles, etc.).

Les cartes à jouer ne sont pas exclues.

3.8 **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 INVENTION

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

Les inventions doivent être présentées dans le cadre d'un numéro 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 DU NUMERO

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 le numéro dépasse le temps réglementaire de 10 minutes, le jury peut décider de disqualifier le candidat.

4.4 Le numéro débute lorsque la musique commence ou lorsque le candidat entre sur scène (si le numéro 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 à 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 indemnisera 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 numéro.
Ainsi, il ne réalisera pas un numéro, ou une partie de numéro, si le jury considère qu'il appartient 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 correspondante seront payés par la BMF.
- 5.5 Les magiciens qui se produisent avec des animaux doivent les traiter avec humanité.
- 5.6 Un numéro ne peut pas enfreindre 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 d'un Président et d'au moins 4 autres personnes.
- 6.3 Chaque membre du jury attribuera une note totale sur 100 points à chaque participant en fonction des critères suivants :
 - atmosphère magique sur 10 points ;
 - présentation (musique utilisée, tenue, parlano...) sur 20 points ;
 - valeur du divertissement (entertainment) sur 10 points ;
 - construction du numéro sur 20 points ;
 - compétences techniques sur 20 points et
 - originalité sur 20 points.
- 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 d'un article du règlement du concours, le Président du jury tranchera.
- 6.6 En cas de situations non prévues par le règlement, le Président du jury tranchera.
- 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

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 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 **deuxièmes et troisièmes prix**, et ce dans toutes les catégories.
Pour le **premier prix, aucun ex aequo** n'est possible.
- 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 de distribuer éventuellement les **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 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 BMF 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 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 recours n'est possible.