

BELGIAN MAGIC FEDERATION

Championnat de Belgique de Magie

RÈGLEMENT DU CONCOURS

Le présent règlement régit le Championnat de Belgique de Magie (ci-après « CBM ») organisé par la Belgian Magic Federation ASBL (ci-après « BMF »). Il s'applique à toutes les éditions du CBM, ainsi qu'à toute compétition organisée sous l'égide de la BMF, sauf disposition particulière communiquée préalablement aux participants.

Toute inscription au CBM emporte acceptation pleine et entière du présent règlement.

Article 1. Généralités

- 1.1** Le présent règlement de compétition de la BMF s'applique aux Championnats de Belgique de Magie organisés par la BMF.
- 1.2** Les membres affiliés à la BMF ne peuvent organiser des événements intitulés « Championnat de Belgique de Magie » (y compris pour juniors), ni utiliser des titres similaires (y compris dans une autre langue), sans l'autorisation écrite préalable du Conseil d'Administration de la BMF.
- 1.3** Le siège administratif de la BMF est établi avenue De Fré 271, 1180 Bruxelles. Toute correspondance officielle relative au présent règlement (notamment les recours) doit y être adressée.

Article 2. Participation

2.1. Conditions générales

- 2.1.1** La participation au CBM est ouverte à toute personne, de nationalité belge ou étrangère, âgée de 14 ans révolus à la date du concours et remplissant les conditions du présent règlement.
- 2.1.2** La participation des candidats âgés de moins de 18 ans est subordonnée à une autorisation écrite de leur représentant légal, à joindre au dossier d'inscription.
- 2.1.3** Le titre de Champion de Belgique est exclusivement réservé aux candidats de nationalité belge ou domiciliés en Belgique. Les autres candidats peuvent prétendre au Premier prix dans les mêmes conditions de score (voir article 7).

2.2. Inscription et sélection

- 2.2.1** Les inscriptions doivent parvenir à la BMF au plus tard le 31 août de l'année du concours, à 23 h 59 (heure de Bruxelles), via le formulaire en ligne prévu à cet effet.
- 2.2.2** Le candidat joint à son inscription un enregistrement vidéo de son numéro, d'une qualité technique satisfaisante, d'une durée minimale de cinq minutes. La vidéo peut être un extrait représentatif si le numéro complet excède la durée maximale autorisée à l'article 4.

2.2.3 Un comité de sélection spécialement désigné par le Conseil d'Administration de la BMF, sélectionne les participants qui seront admis au concours sur la base des enregistrements vidéo transmis dans les délais et selon les formes requises. La décision du comité de sélection ne doit pas être motivée ; elle est souveraine et non-susceptible de recours.

2.2.4 Le nombre de participants admis par édition est déterminé chaque année par le Conseil d'Administration de la BMF et communiqué avec l'appel à candidatures. La BMF se réserve le droit de refuser une candidature, sans devoir motiver sa décision au-delà des critères prévus par le présent règlement.

2.3. Numéros présentés

2.3.1 Le numéro doit comporter au moins un effet magique.

2.3.2 Un même candidat peut s'inscrire avec un maximum de deux numéros, à condition que chacun relève d'une catégorie distincte (article 3).

2.3.3 Il est interdit de recourir, pendant le numéro, à un complice préalablement et consciemment initié, dissimulé dans le public (« *stooge* »). Le « *pre-show* » ou « *instant stooge* » (c'est-à-dire une préparation mais sans que le spectateur se rende compte qu'il est « complice ») restent toutefois autorisés.

2.4. Accompagnement

2.4.1 Tout participant membre de la BMF peut contacter le Conseil d'Administration de la BMF pour obtenir de l'aide (non financière) en vue de la préparation du concours.

2.4.2 Les gagnants du Grand Prix, du titre de Champion de Belgique et d'un Premier Prix seront invités à présenter leur numéro lors du spectacle de gala organisé en clôture du championnat, le soir-même. Ils ne peuvent refuser cette prestation, qui se fera à titre gratuit.

Article 3. Catégories

Le concours est organisé en trois groupes de catégories : « Scène », « Close-up » et « Invention ». Le candidat indique la catégorie choisie lors de son inscription.

Le Conseil d'Administration peut décider de ne pas retenir une catégorie lors du concours, si le nombre de candidats inscrits dans cette catégorie est jugé insuffisant ; les candidats concernés en sont informés et peuvent, le cas échéant, être réorientés vers une autre catégorie, moyennant leur accord.

3.1. Groupe « Scène »

Catégorie	Description
3.1.1. Magie générale	Numéro de scène avec accessoires généralement plus petits que ceux des grandes illusions. Le candidat peut combiner des effets relevant de plusieurs disciplines. Les numéros faisant appel à des technologies modernes ou à des techniques vidéo entrent dans cette catégorie.
3.1.2. Manipulation	Numéro de scène fondé entièrement ou principalement sur la manipulation (cartes, pièces, balles, cordes, etc.).
3.1.3. Magie comique	Numéro de scène dont le but principal est de faire rire le public. Le numéro doit comporter des effets magiques relevant d'une ou plusieurs disciplines.
3.1.4. Grandes illusions	Numéro de scène faisant appel à de grands accessoires (même non visibles du public). Implique généralement plusieurs personnes et/ou animaux.
3.1.5. Mentalisme	Numéro présentant des effets simulant des pouvoirs mentaux ou surnaturels : télépathie, clairvoyance, prémonition, télékinésie, mémoire prodigieuse, calcul mental, démonstrations paranormales, etc.

3.2. Groupe « Close-up »

Dans chacune des sous-catégories Close-up, le numéro est présenté sur scène devant un petit groupe de spectateurs. Si les conditions le permettent, des spectateurs peuvent être invités à prendre place sur scène. Le candidat peut se produire assis ou debout, derrière une table ou sans table. Les accessoires sont généralement de petite taille et la plupart des effets requièrent la participation du public.

Catégorie	Description
3.2.1. Cartomagie	Numéro réalisé presque exclusivement avec des cartes à jouer.
3.2.2. Micromagie	Numéro réalisé avec divers petits objets (pièces de monnaie, balles, etc.). Les cartes à jouer ne sont pas exclues mais ne doivent pas être prépondérantes.
3.2.3. Magie de salon	Numéro intermédiaire entre la magie de close-up et la magie de scène, généralement présenté devant un public de taille moyenne dans un espace de taille moyenne.

3.3. Groupe « Invention »

- 3.3.1** Une invention peut consister en un effet, une méthode ou une technique nouveaux.
- 3.3.2** L'invention doit nécessairement être présentée dans le cadre d'un numéro relevant d'une des catégories des Groupes « Scène » ou « Close-up » ci-dessus. Elle doit être expressément signalée par le candidat lors de son inscription.
- 3.3.3** Pour prétendre à un prix d'invention, le candidat transmet directement au Président du Jury une description écrite de l'invention et de la méthode utilisée. Ces

informations sont traitées de manière strictement confidentielle et ne sont communiquées qu'aux membres du Jury.

- 3.3.4** Le Jury apprécie souverainement le caractère nouveau de l'effet, de la méthode ou de la technique présentés et décide de l'attribution éventuelle d'un prix d'invention.

Article 4. Durée du numéro

- 4.1** Le numéro a une durée minimale de 5 minutes et maximale de 10 minutes.
- 4.2** Le numéro débute lorsque la musique commence à être diffusée ou, en l'absence de musique d'ouverture, lorsque le candidat entre en scène.
- 4.3** À l'avant de la scène se trouvent deux signaux lumineux. La lumière verte s'allume neuf minutes après le début du numéro pour avertir le candidat. La lumière rouge s'allume après dix minutes pour signaler le dépassement de la durée maximale.
- 4.4** En cas de dépassement de la durée maximale, le Jury peut prononcer la disqualification du candidat.

Article 5. Responsabilité et déontologie

5.1. Responsabilité

- 5.1.1** Le participant est seul responsable de tout dommage causé par lui-même ou par les membres de son équipe à des tiers ou à leurs biens, du fait de sa participation au concours.
- 5.1.2** La BMF ne peut être tenue responsable de tout dommage subi par le participant ou par les membres de son équipe à l'occasion du concours, quelle qu'en soit la cause.
- 5.1.3** Le participant garantit la BMF contre tout recours d'un tiers consécutif à son numéro ou à un acte commis par lui ou par les membres de son équipe.

5.2. Déontologie

- 5.2.1** Le participant garantit qu'il dispose des droits nécessaires à l'exécution publique de son numéro et qu'il en respecte les règles déontologiques applicables.
- 5.2.2** Le participant ne peut présenter, en tout ou en partie, un numéro que le Jury considère comme appartenant à un autre artiste, même en l'absence de droit légal expressément applicable. Toute infraction peut entraîner la disqualification.
- 5.2.3** Les frais de droits d'auteur (UNISONO) afférents à la musique utilisée sont pris en charge par la BMF pour les besoins du concours.
- 5.2.4** Les magiciens qui se produisent avec des animaux veillent à les traiter avec dignité et dans le respect de la législation en vigueur en matière de bien-être animal.
- 5.2.5** Le numéro ne peut porter atteinte aux bonnes mœurs ni à l'ordre public. Toute infraction peut entraîner la suspension du candidat.

Article 6. Jury

6.1. Composition

- 6.1.1** Le Jury est choisi par le Conseil d'Administration de la BMF à son entière discrétion.
- 6.1.2** Il est composé d'un Président et d'au moins quatre autres personnes au total de préférence en nombre impair
- 6.1.3** Les membres du Jury sont tenus à un devoir d'impartialité. Tout membre se trouvant en situation de conflit d'intérêts à l'égard d'un candidat (lien familial, professionnel ou de coaching récent) doit s'abstenir de noter ce candidat.

6.2. Critères de notation

Chaque membre du Jury attribue à chaque candidat une note totale sur 100 points, répartie comme suit :

Critère	Points
Atmosphère magique	10
Présentation (musique, tenue, texte, script, etc.)	20
Valeur de divertissement (« <i>entertainment</i> »)	10
Construction du numéro	20
Compétences techniques	20
Originalité	20
TOTAL	100

6.3. Fonctionnement du Jury

- 6.3.1** Le Président du Jury dirige les délibérations, veille au respect du présent règlement et proclame les résultats.
- 6.3.2** En cas de doute sur l'interprétation d'une disposition du règlement, le Président du Jury tranche, le cas échéant avec l'aide d'un Administrateur en charge des affaires juridiques.
- 6.3.3** Pour toute situation non prévue par le règlement, le Président du Jury tranche, le cas échéant avec l'aide d'un Administrateur en charge des affaires juridiques.
- 6.3.4** Le Jury est présent au complet lors de la remise des prix, sauf empêchement légitime.

6.4. Feedback aux candidats

Dans un délai d'un mois suivant le concours, chaque participant reçoit :

- le classement et les résultats du concours ;

- son score total ;
- une brève évaluation de sa prestation ;
- toute information ou conseil utile au regard des critères de notation.

Article 7. Prix

Les prix énumérés ci-dessous sont attribués par le Jury pour chaque groupe de catégorie. Leur attribution est subordonnée à l'obtention du seuil de points indiqué et au respect des conditions propres à chaque prix.

Prix	Seuil minimum	Conditions
Grand Prix	80 %	Ce prix <i>peut</i> être décerné par le Jury à l'un des Premiers Prix. Il ne peut donc y avoir qu'un seul Grand Prix
Champion de Belgique	80 %	Plus haut score parmi les candidats de nationalité belge ou domiciliés en Belgique. Décerné séparément en magie de scène et en magie de proximité (close-up).
Premier Prix	80 %	Plus haut score parmi les candidats ne remplissant pas les conditions de nationalité ou de domicile pour être champion de Belgique. Le titulaire ne peut donc se prévaloir du titre de Champion de Belgique. Décerné séparément en magie de scène et en magie de proximité.
Deuxième Prix	70 %	Deuxième score le plus élevé. Décerné séparément en magie de scène et en magie de proximité.
Troisième Prix	60 %	Troisième score le plus élevé. Décerné séparément en magie de scène et en magie de proximité.
Prix d'encouragement	50 %	Peut être attribué à un ou plusieurs candidats à la discrétion du Jury.
Prix de l'invention	—	Attribué pour un effet, une méthode ou une technique nouveaux. Pas de hiérarchie. Peut concerner la scène ou le close-up.
Prix sponsors	50 %	Prix supplémentaires éventuellement attribués par les sponsors.

7.1. Règles communes

- 7.1.1** Aucun *ex æquo* n'est admis au sein d'un groupe de catégorie (scène, close up, invention)
- 7.1.2** Tous les participants reçoivent un certificat attestant de leur participation au concours et, le cas échéant, du prix qu'ils ont obtenu.
- 7.1.3** Le Conseil d'Administration de la BMF décide souverainement de la nature des prix attribués mais jamais en numéraire

- 7.1.4** Si, après l'attribution d'un prix, il apparaît qu'un participant a commis une infraction au présent règlement non connue du Jury au moment de l'attribution, la BMF peut retirer le prix concerné.

Article 8. Recours

- 8.1** Les décisions du Jury peuvent faire l'objet d'un recours sur base du présent règlement.
- 8.2** Le recours est introduit par écrit auprès du Conseil d'Administration de la BMF (avenue De Fré 271, 1180 Bruxelles, ou à l'adresse électronique communiquée à cet effet) dans un délai de 30 jours à compter de la proclamation des résultats. Le recours doit être motivé et accompagné, le cas échéant, des pièces utiles.
- 8.3** Le Conseil d'Administration de la BMF est l'instance d'appel, qui statuera sur le recours.
- 8.4** Saisi d'un recours, le Conseil d'Administration instruit les faits, entend la personne ayant introduit le recours et peut entendre toute autre personne qu'il juge utile. Les éléments ainsi recueillis peuvent être pris en compte dans la décision.
- 8.5** Le Conseil d'Administration rend une décision écrite et motivée, à la majorité simple, dans un délai de 60 jours à compter de la réception du recours.
- 8.6** La décision du Conseil d'Administration est définitive et clôt la procédure interne, sans préjudice du droit de saisir les juridictions compétentes (article 11).

Article 9. Protection des données personnelles

- 9.1** Dans le cadre de l'organisation du CBM, la BMF traite des données à caractère personnel des candidats (notamment : identité, coordonnées, date de naissance, enregistrement vidéo de la prestation, images du concours). Le responsable du traitement est la BMF, dont le siège est établi avenue De Fré 271, 1180 Bruxelles.
- 9.2** Ces données sont traitées sur les bases légales suivantes : l'exécution du contrat formé par l'inscription au concours, l'intérêt légitime de la BMF à organiser et à promouvoir le championnat, et, pour les enregistrements et images destinés à des supports de communication, le consentement du candidat recueilli lors de l'inscription.
- 9.3** Les données sont conservées pendant la durée nécessaire à l'organisation du concours et à la promotion de la BMF, dans la limite de cinq ans après l'édition concernée, sauf obligation légale plus longue.
- 9.4** Le candidat dispose, conformément au Règlement (UE) 2016/679 (RGPD) et à la loi du 30 juillet 2018 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel, des droits d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation et d'opposition. Ces droits s'exercent à l'adresse du siège de la BMF ou à l'adresse électronique communiquée à cet effet.

- 9.5** Le candidat dispose également du droit d'introduire une réclamation auprès de l'Autorité de protection des données (rue de la Presse 35, 1000 Bruxelles).

Article 10. Droit à l'image et exploitation des prestations

- 10.1** Le candidat autorise la BMF à enregistrer (image et son) sa prestation lors du concours et à utiliser ces enregistrements, ainsi que les photographies prises durant le championnat, à des fins de communication, de promotion, d'archivage et de documentation des activités de la BMF, sur tous supports actuels ou futurs.
- 10.2** Cette autorisation est consentie à titre gracieux, sans limitation de durée ni de territoire, et n'emporte aucune cession des droits de propriété intellectuelle attachés au numéro lui-même.

Article 11. Droit applicable et juridiction compétente

- 11.1** Le présent règlement est régi par le droit belge.
- 11.2** Tout litige relatif à son interprétation ou à son exécution qui n'aurait pu être résolu par la procédure de recours interne (article 8) relève de la compétence exclusive des cours et tribunaux de l'arrondissement judiciaire de Bruxelles, sans préjudice du recours préalable à un mode alternatif de règlement des différends (médiation ou facilitation) si les parties en conviennent.

Article 12. Dispositions finales

- 12.1** En cas de divergence entre les versions linguistiques du présent règlement, la version française fait foi.
- 12.2** Le Conseil d'Administration de la BMF peut modifier le présent règlement. Toute modification est applicable à compter de l'édition du CBM suivant son adoption et est communiquée aux candidats au plus tard avec l'appel à candidatures.
- 12.3** La nullité éventuelle d'une disposition du présent règlement n'emporte pas la nullité des autres dispositions.