LA COUPE DES DEUX DRAGONS

Compétition internationale junior de magie

Organisée par l'Association Magique de la Côte en étroite collaboration avec le Centre de Magie de la Côte

Règlement de la compétition - 2021

Application et inscription

La Compétition « La Coupe des Deux Dragons » est organisée par l'Association Magique de la Côte (AMC) en étroite collaboration avec le Centre de Magie de la Côte (CMC).

Ce concours vise à mettre en valeur de jeunes magiciens amateurs et délivre aux premiers prix le titre de « Champion de la Coupe des Deux Dragons ».

La compétition a lieu le 6 novembre 2021 au Théâtre de Marens, route du Stand 5, 1260 Nyon (Suisse).

Les inscriptions au concours ont lieu du 15 mars au 1er juin 2021.

Peuvent se porter candidat tous les magiciens et magiciennes juniors qui ont entre 7 et 17 ans membres d'une société magique affiliée à la FISM ou élèves d'une École de Magie*.

* des exceptions sont possibles et peuvent faire l'objet d'une dérogation accordée par le Comité de l'AMC.

Les concurrents sont sélectionnés lors d'un casting. Ce dernier est organisé soit en présentiel au Centre de Magie de la Côte à Nyon (2 dates sont proposées avant la compétition) ou par vidéo. La vidéo envoyée pour le casting ou le numéro présenté au Centre de Magie de la Côte doit être identique à celui qui sera présenté en compétition. Cette sélection commence 6 mois avant le début de la compétition. Le choix des concurrents est fait par les membres du comité de l'AMC. Pour plus d'informations sur le processus de casting et les dates précises, voir les informations sur la page Facebook de l'AMC ainsi que sur le site web du CMC (www.magie-lacote.com).

Les candidats doivent fournir le dossier de candidature dûment complété avant le 1er juin 2021. Les pièces justificatives ci-dessous seront à fournir avec le dossier :

- Une photo du candidat (la photo pourrait être utilisée par l'AMC à des fins publicitaires et de présentation de la compétition dans les médias, réseaux sociaux et tous autres supports de communication).

- Une vidéo complète du numéro qui sera présenté à la compétition (pour ceux qui ne participent pas au casting présentiel organisé au Centre de Magie de la Côte).
- La feuille d'inscription complétée et signée par un représentant légal.
- Le règlement du concours paraphé et signé.
- Une copie de la carte d'identité du candidat.

Un candidat peut déposer une candidature pour chacune des catégories mais il n'est pas possible pour un participant de présenter deux numéros dans la même catégorie.

Le dossier de candidature doit être transmis par voie électronique à l'AMC à l'adresse : association.magique@gmail.com. Un accusé de réception sera ensuite envoyé au candidat. L'AMC se dégage de toute responsabilité si l'envoi par e-mail ne lui parvenait pas, pour quelque raison que ce soit.

Les candidats doivent être munis de l'autorisation parentale (voir formulaire d'inscription) pour présenter leur candidature. Tout défaut d'autorisation parentale empêchera l'inscription au concours.

L'inscription, le casting ainsi que la participation à la compétition sont entièrement gratuits.

Si le nombre de candidatures retenues le permet, les concurrents sont répartis en deux classes d'âges pour la compétition (7 à 12 ans et 13 à 17 ans) et en trois catégories (magie de scène, magie de salon et close-up). Chaque magicien concourt avec les concurrents de sa classe d'âge et de sa catégorie. L'AMC se réserve le droit de modifier les classes d'âges et les catégories en fonction du nombre de concurrents sélectionnés et des catégories de numéros présentés.

Un participant qui a déjà gagné le premier prix lors d'une précédente « Coupe des Deux Dragons » ne peut pas se représenter avec le même numéro.

L'AMC se réserve le droit de modifier, d'interrompre, de supprimer ou de différer le concours, à tout moment et sans préavis, si elle estime que les circonstances l'exigent. Cette décision ne pourra faire l'objet d'aucune réclamation visant à engager sa responsabilité.

La participation au concours emporte l'acceptation pleine et entière de l'intégralité des clauses du présent règlement.

L'AMC se réserve le droit d'exclure tout participant qui ne respecterait pas le présent règlement.

Catégories

Sous réserve d'un nombre suffisant de numéros sélectionnés, trois catégories sont représentées : Magie de scène, magie de salon et close-up.

Catégorie Magie de Scène / stage magic :

Fait partie de cette catégorie les numéros de magie présentés sur une grande scène tels que (liste non exhaustive) : numéro de manipulation, grandes illusions, mentalisme, magie générale, etc.

Catégorie Magie salon / Parlor Magic :

Fait partie de la catégorie magie de salon un numéro de magie se situant entre la magie de scène et le close-up. Une grande scène n'est pas nécessaire pour présenter le numéro mais le magicien ne peut pas être entouré par des spectateurs. Le magicien peut être assis ou debout. Les accessoires utilisés sont généralement plus grands que ceux utilisés en close-up.

Catégorie Close-up/table hopping

Fait partie de la catégorie close-up un numéro de magie destiné à un petit groupe de personnes, présenté de manière rapprochée (close-up) et pouvant être réalisé même si le magicien est entouré par des spectateurs. Le magicien peut être assis à une table ou debout. Les accessoires utilisés sont généralement de petites tailles. Des spectateurs peuvent être amener à participer activement au numéro.

Participant et performance

Un participant doit présenter un numéro complet de maximum 10 minutes.

Au minimum deux effets magiques doivent être inclus dans le numéro afin que celui-ci soit validé. Exemples : un numéro de jonglage suivi d'une canne dansante n'est pas valide (1 effet magique). Un numéro de jonglage suivi d'une canne dansante et terminé par de la manipulation de cartes est valide (2 effets magiques).

Un candidat qui présente un numéro qui est une copie d'un autre numéro d'un autre magicien ou dont l'effet essentiel est copié d'un autre numéro sera disqualifié.

Les numéros qui nécessitent des complices ou des barons ne sont pas autorisés. En cas de doutes et sur demande du jury le participant devra expliquer la méthode utilisée et, si nécessaire, refaire l'effet devant les juges. A défaut le candidat sera disqualifié.

Le participant doit être prêt à présenter son numéro 10 minutes avant l'heure qui lui est assignée. A défaut le candidat peut être disqualifié.

Le numéro commence lorsque le participant entre sur scène ou lorsque la musique commence (ce qui vient en premier).

Une lampe jaune indiquera au candidat qu'il lui reste 1 minute pour terminer son numéro avant d'atteindre le temps maximum qui lui est accordé. A la fin du temps réglementaire une lampe rouge sera allumée pour indiquer au candidat qu'il est disqualifié.

Les candidats seront présentés les uns après les autres en indiquant : le nom du candidat, la catégorie du numéro présenté, le pays du candidat et la société magique ou école de magie qu'il représente.

Arbitrage

Pour déterminer le classement de la compétition trois groupes de juges sont constitués sous la supervision du président du jury : un groupe pour la magie de scène, un groupe pour la magie de salon et l'autre pour le close-up. Un juge peut faire partie des trois groupes. Chaque groupe comprend entre 3 et 5 juges.

Le président du jury doit être, de préférence, un juge qualifié FISM.

Les juges doivent comprendre le français et l'anglais.

La constitution du jury est décidée par les membres du comité de l'AMC.

Au minimum 2/3 des juges doivent être qualifiés dans les arts de la magie ainsi que dans l'évaluation de numéros de magie. Il n'y a aucune discrimination d'âge, de sexe et de culture dans la sélection des juges.

Évaluation du concurrent

L'évaluation du concurrent se fait sur une échelle de 100 points.

Les prix seront attribués aux meilleurs scores de chaque catégorie. Pour être récompensé d'un premier prix, un participant doit avoir un score final d'au moins 60 points.

Si aucun participant n'a les points requis pour le premier prix dans une catégorie donnée, ce prix ne sera pas attribué.

Un membre du jury doit rendre un jugement équitable sur la performance de chaque concurrent, sans préjugés, avec un niveau égal de normes critiques en ce qui concerne les six aspects :

- Compétence technique / dexterité
- Showmanship / Présentation
- Valeur de divertissement
- Impression artistique / Construction du numéro
- Originalité
- Atmosphère magique

Le classement final établit par les juges est définitif et ne peut pas faire l'objet de recours.

Prix de la compétition

Dans chaque catégorie, un premier prix peut être décernés par le jury.

Les candidats désignés vainqueur de chaque catégorie se verront remettre un prix.

Chaque candidat de la catégorie scène et magie de salon peut potentiellement être sélectionné pour présenter son numéro dans le Gala du soir. Les magiciens seront avertis le jour même et s'engagent à être disponibles selon le planning fournit par le comité d'organisation.

Chaque candidat de la catégorie close-up peut potentiellement être sélectionné pour présenter son numéro dans la zone close-up le jour-même lors du Gala. Les magiciens seront avertis le jour même et s'engagent à être disponibles selon le planning fournit par le comité d'organisation.

Lors du Gala le public votera pour son numéro favori. Le concurrent qui aura le plus de vote recevra le prix du public.

Les gagnants du premier prix pourront porter le titre de « Champion de la Coupe des Deux Dragons » avec l'indication de la catégorie et de l'année (exemple : « Champion de la Coupe des Deux Dragons – Magie de scène 2021 »).

Droits et responsabilités

Un participant est responsable de sa propre performance. Il s'assure qu'il possède les droits nécessaires pour présenter son numéro, notamment s'agissant des droits des tours présentés et droits de la musique utilisée. En cas de doutes relatifs à la musique utilisée, l'AMC se réserve le droit de remplacer la musique en question. L'organisateur ne peut être tenu responsable pour le non-respect des droits d'auteurs.

Dans le cas où le candidat contreviendrait à l'un des engagements susmentionnés, il doit en accepter toutes les conséquences et responsabilités.

Chaque concurrent s'engage à suivre l'ensemble des directives relatives à l'organisation du concours. Le non-respect de ces directives par les candidats ainsi que tout comportement incorrect et/ou susceptible de porter atteinte aux bonnes mœurs ou à l'ordre public seront susceptibles d'entraîner l'exclusion et la disqualification du candidat.

La performance d'un concurrent peut être enregistré et / ou filmé et diffusé aux moniteurs à l'intérieur et à l'extérieur du théâtre.

Le candidat accepte, sans aucune réserve et sans limitation de temps et/ou de lieu, de céder l'intégralité des droits à l'image et des droits d'auteur de la performance filmée lors du concours, pour quelque utilisation que ce soit.

Chaque concurrent qui en exprime le souhait recevra, gratuitement, pour son usage personnel uniquement, les images filmées de sa performance (sous réserve que les images et vidéos soient disponibles). L'utilisation commerciale sans l'approbation préalable de l'AMC est interdite.

Les différends issus du présent règlement sont exclusivement soumis au droit suisse. Le for est à Nyon.

Nom et prénom du candidat : _____

Date et signature du candidat :

Nom et prénom du représentant légal du mineur : _____

Date et signature du représentant légal du mineur :

Mention Nom, Prénom, « Lu et approuvé » et signature manuscrite

6 pages à parapher