



**CONCOURS FRANÇAIS DE L'ILLUSION
ET
CHAMPIONNAT DE FRANCE DE MAGIE FFAP**

RÈGLEMENT

La Fédération Française des Artistes Prestidigitateurs, association loi de 1901, organise chaque année un concours national dans le cadre de son congrès annuel appelé « congrès Français de l'illusion et championnat de France de magie FFAP ».

1. Objectif

Ce concours, qualificatif pour la FISM, a pour but :

- de développer l'art magique, la créativité, l'originalité, la technique et les arts annexes.
- de reconnaître et de valoriser les concepteurs et les créateurs.
- de désigner les champions de France en catégorie Scène, close-up et junior

2. Conditions de présentation et disciplines

Les concurrents choisissent de se présenter dans l'une des conditions de présentation et une des dix disciplines.

2.1- Les conditions de présentation sont :

- Scène
- Close-up
- Il peut être prévu, par les organisateurs du concours, d'autres conditions de présentation (magie de rue, magie de salon, piste de cirque...) Pour l'attribution du titre de Champion de France de Magie FFAP, ces conditions de présentation seront rattachées à la scène ou au close-up.

2.2- Les disciplines sont :

- 1- Manipulation (MA)
- 2- Magie Générale (MG)
- 3- Grandes Illusions (GI)
- 4- Magie Comique (CO)
- 5- Mentalisme (MM)
- 6- Cartomagie (CA)
- 7- Micromagie (MI)
- 8- Magie pour enfants (ME)
- 9- Invention ou perfectionnement (Magicus)
- 10- Arts Annexes (AA) : le numéro doit présenter un caractère magique. La discipline Arts Annexes ne concourt pas pour le titre de Champion de France de Magie FFAP ou le Grand Prix et ne peut être qualifiée à la FISM.

2.3- Juniors de moins de 16 ans

Le concurrent doit être âgé de moins de 16 ans au jour du concours (photocopie de la carte d'identité) et présenter une autorisation parentale ou de son tuteur.

Les juniors de moins de 16 ans peuvent, au choix, s'inscrire :

- dans l'une des disciplines en choisissant une condition de présentation. Ils sont alors classés de la même manière que ~~tous~~ les autres concurrents et participent sous les mêmes conditions au titre de Champion de France de Magie FFAP ;
- toutes disciplines confondues, auquel cas ils ne participent pas au classement par discipline mais à un classement toutes disciplines confondues, en vue de l'attribution des prix juniors (1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème}).

2.4- PARTICIPATION

La participation au concours implique

- L'inscription au congrès.
- L'acceptation des décisions du jury et du présent règlement.
- Les candidats français doivent être parrainés par le Président d'une association adhérente de la FFAP. Ils peuvent être parrainés par n'importe quel Président. Un Président d'une association adhérente FFAP peut parrainer plusieurs candidats.
- Les candidats étrangers doivent obtenir la signature d'un Président d'une association affiliée à la FISM.
- Le candidat peut postuler pour participer au concours dans plusieurs disciplines différentes avec des numéros différents mais il doit choisir un numéro en priorité car un second passage dans une autre discipline ne peut être obtenu que si toutes les places ne sont pas pourvues
- Le candidat s'engage à présenter le même numéro que celui présenté sur le support vidéo ou lors de la phase de présélection (des améliorations sur le numéro en question sont tolérées)

2.5- INSCRIPTION

L'inscription au concours est gratuite pour toutes personnes inscrites au congrès.

Les concurrents devront faire parvenir au Responsable des congrès avant le 30 juin date limite de clôture :

1. Le formulaire d'inscription au concours correctement rempli et signé par le concurrent et le son représentant
2. Un DVD, clé USB ou un lien vers une vidéo du numéro qui sera présenté,
3. La photocopie d'un justificatif d'identité comportant sa date de naissance et une autorisation parentale ou du tuteur pour les juniors uniquement
4. une photo en situation du numéro (en costume...)

2.6- EXCLUSION

Ne pourront pas participer au concours les numéros :

- ne comportant aucun lien avec la magie,
- nuisibles à l'image de la Magie,
- dangereux,
- les artistes engagés par l'organisation du congrès pour participer à un spectacle ou faire une conférence ne peuvent participer au concours avec le même numéro sous peine de disqualification.

2.7- DURÉE

La durée du numéro dépend de la discipline choisie.

- 10 mn
- 15 min pour magie pour enfants

Le candidat et le jury sont informé en temps réel de la durée de chaque numéro par un système, placé sur le devant de la scène, de 3 couleurs : vert, jaune et rouge

- la couleur verte s'allume au moment où le concurrent commence son numéro. Le temps du numéro se décompte dès que l'une des conditions suivantes est remplie : l'artiste est sur scène ou la musique démarre (sauf décision du Président du jury).
- la couleur jaune s'allume une minute avant la fin de la présentation.
- la couleur rouge s'allume à la fin du temps imparti pour montrer au concurrent qu'il dépasse le temps autorisé et qu'il doit terminer immédiatement son numéro. Si une action est en cours, il peut l'achever dans un délai raisonnable. Si le concurrent continue sa présentation, il risque d'être disqualifié sur décision du Président du jury et de voir le rideau se fermer.

Le Président du jury est le seul habilité à demander la fermeture du rideau

2.8- JURY

Le jury et son président sont désignés par le bureau de la FFAP. Ils sont composés :

- par priorité parmi les magiciens ayant une connaissance approfondie de la théorie et une longue expérience pratique de l'art magique du spectacle
- de personnalités non magiciennes peuvent être retenues pour leurs compétences dans une discipline artistique

Les décisions du président du jury ne sont pas contestables

2.9- CLASSEMENT DE PRÉ-SÉLECTION

Le classement sera établi par les membres d'une commission créés pour l'évènement. Ces membres auront visionnés les vidéos qui leurs auront été mis à leur disposition.

Chaque membre de la commission établit son classement individuellement

Le directeur et le responsable des concours feront la liste définitive des 20 candidats catégorie scène et 10 candidats catégorie close-up qui pourront concourir.

Ceux qui ne sont pas retenus seront placés sur une liste d'attente

3. Répétitions

- Le candidat sera informé par le responsable des concours avant le début du congrès de l'heure de la répétition.
- Il devra prendre toutes dispositions pour être en mesure de mener sa répétition à l'heure exacte (matériel prêt, assistants en place...)
- Il disposera de 10 minutes sans possibilité de dépasser ce temps.
- Les techniciens plateau, son, lumière sont présents et à la disposition du candidat et de son équipe pour :
 - noter la mise en place du matériel ;
 - noter les conditions de début du numéro (rideau, son lumière) ;
 - tester la bande son, le niveau en salle, le niveau des retours ;
 - valider les lumières, la conduite...

- Le candidat peut se faire assister de l'équipe de son choix pour optimiser l'utilisation des 10 minutes.
- Les membres de l'équipe, s'ils ne sont pas congressistes, peuvent être présents sur les lieux du concours et des répétitions uniquement aux heures utiles. Ils devront être munis d'un badge spécifique défini par l'organisateur du congrès.

4. Déroulement du concours

- Chaque concurrent doit-être prêt 15 minutes avant l'horaire prévu. Les concurrents qui ne seront pas prêts en temps voulu risquent d'être disqualifiés. On leur donnera la possibilité de s'expliquer. Seul le président du jury décidera en fonction des explications données par le concurrent si celui-ci est disqualifié.

5. Notation

Le jury utilise la grille de notation de la FISM.

5.1- Critères d'évaluation

Le jury note par rapport à 6 aspects principaux :

1. l'atmosphère magique : la mise en scène, l'ambiance générale du numéro...
2. la présentation : l'attitude du magicien, son charisme, le soin qu'il apporte à ses déplacements, son texte, la précision de ses gestes... sont autant de paramètres importants ;
3. l'impact sur le public : les réactions du public (émotion, rires, applaudissements,...) devront être prises en compte ;
4. l'esthétique et la composition du numéro: les accessoires, le costume, le maquillage doivent être en harmonie avec le style recherché par le concurrent. Le rythme du numéro, le nombre d'effets, leur enchaînement ainsi que le final sont autant de paramètres très importants qui doivent tous être pris en compte ;
5. la technique : les appareils ou accessoires truqués doivent servir au maximum l'effet recherché. Moins on sentira le truc et plus l'effet sera magique. Le développement d'astuces techniques et l'application de nouveaux principes ou matériaux seront appréciés ;
6. l'originalité : le caractère unique du numéro doit être le but primordial du concurrent, ne serait-ce qu'en prévision d'une utilisation commerciale.

5.2- Notation

- Les membres du jury notent les concurrents sur 100 points.
- Après chaque numéro présenté, les feuilles de notation sont relevées et les moyennes calculées.
- La notation des membres du jury ne comporte aucune décimale (sauf la moyenne).
- Il est possible qu'un membre du jury revienne sur sa notation. Le Président du jury le propose aux membres du jury avant délibération et connaissance de la moyenne pour ce concurrent. A l'issue du concours, toutes les notes de chaque membre du jury leur sont redistribuées pendant une quinzaine de minutes pour d'éventuelles modifications. Ce temps de séance implique un travail de nature intime et personnel de chaque juré sans intervention ni avis d'un autre juré.
- En cas de litige ou désaccord profond entre les membres du jury, la voix du Président du jury est prépondérante.

5.3- Plagiat

- En cas de plagiat de façon évidente, le concurrent dont la présentation est en cause, risque la disqualification lors de la délibération finale du jury. Il sera convoqué devant le jury et pourra s'expliquer.
- Le jury peut revenir sur sa décision si un plagiat est signalé et avéré dans les deux semaines qui suivent la proclamation du palmarès.

5.4- Compérage

Il ne pourra pas être attribué de prix à tout numéro **reposant exclusivement** sur l'utilisation d'un compère, le candidat sera alors disqualifié. Le jury pourra - dans le doute - interroger le candidat sur le modus-operandi du tour.

6. Les prix

- 7.1 Trois prix peuvent être décernés dans chaque discipline : un premier, un deuxième et un troisième prix. Ces prix ne seront décernés que si le concurrent a obtenu au moins le nombre de points nécessaires.
- 7.2 À l'issue du concours et des délibérations, les concurrents sont classés par discipline dans l'ordre décroissant des points.
- 7.3 Les prix sont décernés aux 3 candidats de chaque discipline (s'il n'y a pas d'ex-æquo) ayant eu le maximum de points (et au moins 60 points).
 - Le premier prix est attribué au candidat ayant eu le maximum de points avec un minimum de 80 points.
 - Le second prix est attribué au second candidat à condition qu'il ait un minimum de 70 points.
 - Le troisième prix est attribué au troisième candidat à condition qu'il ait un minimum de 60 points.
- 7.4 Il peut y avoir des ex-æquo pour un prix à condition que les concurrents aient exactement le même nombre de points.
- 7.5 Si dans une catégorie, aucun concurrent n'a obtenu le nombre de points nécessaire pour un certain prix, ce prix n'est pas décerné.

Exemples :

- A : 83 points, B : 77 points, C : 76 points – A a le premier prix, B le second, C le troisième.
- A : 83 points, B : 76 points, C : 76 points, D : 68 points – A a le premier prix, B et C le second, D le troisième.
- A : 79 points, B : 68 points, C : 67 points, D : 65 points – A a le second prix, B le troisième, C et D ne sont pas primés.
- A : 86 points, B : 84 points, C : 83 points, D : 82 points – A a le premier prix (et le grand prix), B le second, C le troisième, D n'est pas primé.

7. Grand Prix

- 7.6 Le Grand Prix est décerné au concurrent, toutes catégories et disciplines confondues (à l'exclusion des Arts Annexes et des perfectionnements et inventions), ayant eu le plus grand nombre de points avec un minimum de 85 points.
- 7.7 Il ne peut y avoir qu'un seul Grand Prix attribué. En cas d'ex-æquo, le jury est souverain pour attribuer le Grand Prix.
- 7.8 Le Grand Prix est attribué en plus du premier prix.
- 7.9 Le Grand Prix peut être cumulé avec le titre de Champion de France de Magie FFAP.
- 7.10 Un concurrent ayant déjà reçu le Grand Prix à un précédent congrès de la FFAP ne peut pas concourir avec le même numéro.

8 Prix Magicus

- 8.1 Pour l'attribution du prix Magicus, un minimum de 85 points est nécessaire.
- 8.2 Le prix Magicus est décerné à une invention ou perfectionnement jugée particulièrement brillante et originale.
- 8.3 Le prix Magicus ne prendra effet officiellement qu'après une possible recherche ou enquête qui ne pourra pas excéder 15 jours.
- 8.4 Le prix Magicus est cumulé à un autre prix si l'invention ou le perfectionnement concerné est présenté en tant que numéro normal de scène ou de close-up, et qu'il représente l'événement du congrès.

9 Titres de Champion de France de Magie FFAP

- 9.1 Le titre de Champion de France de Magie FFAP ne concerne pas la discipline « arts annexes » ni les inventions ou perfectionnements. Il y a un titre décerné tous les ans pour la scène (Champion de France de Magie de Scène FFAP) et un titre pour le close-up (Champion de France de Close-Up FFAP).
- 9.2 Pour concourir au titre de Champion de France de Magie FFAP, le magicien doit être de nationalité française.
- 9.3 À l'issue du concours et des délibérations, les concurrents de scène et les concurrents de close-up sont classés en deux listes distinctes par ordre décroissant des points obtenus, toutes disciplines confondues à l'exclusion des disciplines citées à l'article 14.2.
- 9.4 Le président du jury communique les deux listes au Président de la FFAP et propose les deux titres de Champion de France de Magie FFAP. Ce choix doit être validé par le président de la FFAP. En cas de litige le choix final se fera par le bureau de la FFAP représenté par au moins deux membres
- 9.5 Le titre de Champion de France de Magie FFAP est décerné à un des concurrents de chaque liste parmi ceux ayant obtenu le plus de points. Le titre doit être décerné à un candidat ayant les points d'un premier prix, à défaut à un candidat ayant les points d'un second prix. Le titre de Champion de France de Magie FFAP de scène ou de close-up vient donc s'ajouter au prix obtenu par le candidat
- 9.6 En cas de litige, le président de la FFAP et le Bureau se base sur des critères artistiques et d'accessibilité du numéro au grand public. Le numéro et l'artiste doivent pouvoir être médiatisés. En ce sens, le Champion de France de Magie FFAP doit également être représentatif de la magie française. Le Bureau peut demander à rencontrer les candidats potentiels avant de désigner le Champion de France de Magie FFAP.

- 9.7 Au nom du rayonnement de l'artiste et du congrès, il est de coutume qu'un concurrent, qui vient d'être primé, offre son numéro au gala de clôture. Le gagnant donne dès à présent son accord pour cette possibilité.

10 Prix spécial du public

- 10.1 Le prix s'intitule le prix Pierre Brahma pour la scène.
10.2 Le prix ne peut être attribué que s'il y a au moins 100 votants.
10.3 La remise du prix pourra se faire lors de la proclamation des résultats.

11 prix partenaires & Autres prix

- 11.1 D'autres prix peuvent être donnés (prix CIPI, prix de la ville, prix de sponsors, prix de partenaires FFAP, engagements, ...)
11.2 Ces prix sont remis avant la proclamation du palmarès officiel du concours FFAP.

12 Attribution des prix

Après délibération, les membres du jury, désigneront les vainqueurs et les champions de France.

Les résultats seront communiqués le dernier jour du congrès, au cours de la cérémonie de clôture.

Les vainqueurs et les champions de France pourront donner toute la publicité qu'il souhaite à cette distinction.

La Fédération Française des Artistes Prestidigitateurs fera connaître le nom des vainqueurs dans sa communication.

- Les différents trophées et coupes sont annoncés et remis le dernier jour du congrès pendant la cérémonie de clôture à charge de la FFAP
- Le grand prix recevra la somme de 1000€
- D'autres prix peuvent être remis par les partenaires de la FFAP

13 Droit à l'image

Le candidat accepte d'être filmé et/ou interviewé et que son numéro soit filmé et photographié par une équipe désignée par le Président de la FFAP. Il signera un formulaire de droit à l'image fourni par l'organisateur avant le début des concours (voir annexe)