



# MAGISK CIRKEL DANMARK

STIFTET 13. FEBRUAR 1934

## Generel Dommervejledning MCD mesterskaber i trylleri

---

Magisk Cirkel Danmark afholder et årligt mesterskab i trylleri. Denne konkurrence kan finde sted inden for 3 kategorier med underkategorier. Det aktuelle mesterskab begrænser sig til de kategorier, der stilles op i med minimum tre deltagere. Har dommerne den opfattelse, at det er bedre for den konkurrerende at ændre dennes kategori, har dommerne ret til at gøre dette.

### 1. SCENEMAGI

#### Manipulation

En sceneakt helt eller overvejende baseret på fingerfærdighed.

#### Generel magi

En sceneakt, som i de fleste tilfælde, udgøres af en blanding af de øvrige kategorier. Rekvisitterne, som anvendes, er normalt mindre, end rekvisitterne der anvendes i en akt indenfor underkategorien illusioner. Visse akter, som anvender moderne hightech eller videoteknik, kan kategoriseres som generel magi.

#### Illusioner:

En sceneakt hvori større rekvisitter anvendes (selv når rekvisitterne ikke er synlige for publikum). Ofte er flere personer og/eller dyr indblandet i præsentationen.

#### Komisk magi:

En sceneakt med komik som hovedtema. Akten kan være baseret på nogen af de andre underkategorier indenfor scenemagi.

#### Mentalmagi:

En sceneakt som baseres på en demonstration af tilsyneladende ekstraordinære eller overnaturlige mentale kræfter, som f.eks. telepati, clairvoyance, forudsigelser, telekinese, tankelæsning, hurtigregning eller simulering af psykiske evner.



# MAGISK CIRKEL DANMARK

STIFTET 13. FEBRUAR 1934

## 2. CLOSE-UP-MAGI

Akter i denne kategori fremføres på tæt hold for en mindre gruppe tilskuere. Den konkurrerende kan sidde eller stå bag eller ved et bord, ofte med en eller flere deltagere fra publikum siddende ved bordet. Akten kan også præsenteres uden at den konkurrerende anvender bord. De objekter, der anvendes, er generelt små, og de fleste effekter involverer tilskuere. Der findes tre underkategorier i Close-up magi.

### Kortmagi:

En close-up akt som helt er baseret på at den konkurrerende benytter sig af spillekort.

### Mikromagi:

En close-up akt der for hoveddelen benytter sig af mere generelle rekvisitter. Spillekort må gerne benyttes.

### Salonmagi:

En akt der ligger mellem close-up magi og scenemagi. Akten er beregnet til at blive præsenteret for en gruppe tilskuere i et mindre rum end ved scenemagi.

## 3. BØRNETRYLLERI

En akt hvis primære formål er at underholde børn i et mindre rum end ved scenemagi.

Akten vil foregå enten fra en scene eller direkte på gulvet med et børnepublikum siddende foran den konkurrerende. Den konkurrerende kan anvende rekvisitter som benyttes i samtlige af de andre underkategorier. Samtlige effekter involverer tilskuerne (børnene) og de deltagende (børn) som assisterer undervejs. Ved et klubmesterskab følges reglerne for DM i børnetrylleri. Reglerne er beskrevet detaljeret i punkt. a i DM dommervejledning.

## JUNIOR OG SENIOR

Der konkurreres i to kategorier junior og senior. Man er junior frem til det år man fylder 18 år. Derefter konkurrerer man i seniorkategorien. I hver kategori er der således både en junior og en senior vinder.



# MAGISK CIRKEL DANMARK

STIFTET 13. FEBRUAR 1934

## OM DELTAGERNE OG DERES PRÆSENTATIONER

- a) Hver konkurrencedeltager er alene ansvarlig for sin akt og garanterer gennem sin deltagelse, at han eller hun har rettigheder til at fremføre akten.
- b) **Konkurrencedeltagerne skal præsentere en hel akt (ikke bare et enkelt trick) som skal have en varighed på mindst 5 minutter og højst 10 minutter.**
- c) En konkurrencedeltager, som præsenterer en akt som af dommerne, vurderes at være en tydelig kopi af en anden tryllekunstners akt, eller en væsentlig del af en anden tryllekunstners akt, diskvalificeres.
- d) En præsentation som baserer sig på forudgående aftaler mellem den konkurrerende og en tilskuer i salen (anvendelsen af en "stooge") regnes ikke for at være en magisk præsentation. Brug af en "stooge" kan indebære, at den konkurrerende diskvalificeres. Er dommerne i tvivl, kan den konkurrerende blive bedt om at forklare den anvendte metode og/eller blive bedt om at repetere effekten for dommerne. Dommer, der overværer en forklaring af en anvendt metode, har tavshedspligt i forhold til den forklarede metode.
- e) En akt begynder, når den konkurrerende begynder at agere på scenen, eller når den eventuelle musik, som den konkurrerende benytter sig af starter, afhængig af hvilken af disse hændelser, der kommer først.
- f) Når der er gået 9 minutter markeres med lyd. Efter ti minutter en kraftig vedvarende lyd, der betyder, at den konkurrerende er i færd med at overskride tiden.

## DOMMERNES VURDERING

Minimum tre dommere med magisk ekspertise - en af dem er overdommer.

Ved 2 – 10 sekunders overskridelse tildes 10 strafpoint. De 10 straffepoint fratrækkes det justerede gennemsnit ved overdommerens foranstaltning.

Over 10 sekunders overskridelse er deltageren ude af konkurrencen. Dog med den undtagelse, at hvis overskridelsen skyldes træghed fra publikum, der inviteres på scenen, kan deltageren forblive konkurrencen.



# MAGISK CIRKEL DANMARK

STIFTET 13. FEBRUAR 1934

Dommerne giver point ud fra følgende elementer:

- Teknisk formåen / håndtering.
- Showmanship / præsentation.
- Underholdningsværdi.
- Artistisk helhedsindtryk / beherskelse af akten.
- Originalitet.
- Magisk atmosfære.

Maksimalt vil en deltager kunne opnå 100 point. Hver dommer kan give op til 100 point.

Hvis du mener, at en optrædende skal have max. point (altså 100), så kræver det, at du for hvert eneste af de seks elementer, der skal vurderes, kan give 100 point. Eksempelvis kan det godt være, at underholdningsværdien er helt i top, men akten er ikke original og den tekniske håndtering er middel. Så er det altså ikke 100 point den optrædende skal have.

Det er en god ide til eget brug, at sætte point (1 – 100) på de enkelte elementer på dommerskemaets hjælpedel (se bilag) inden du afgiver din samlede bedømmelse i den nederste rubrik.

Når akten går i gang, bør du som udgangspunkt starte med maksimum i alle kategorier. Akten igennem vurderes, hvor god og spændende du synes forestillingen er – og derefter fratrækkes point i hvert vurderingselement for eksempel for tekniske fejl, døde punkter eller manglende originalitet. Selvom vurderingen omfatter seks forskellige elementer er overholdt?

Det er en god ide at bruge dit skema til at tage noter under akten og så vurdere pointene efter aktens afslutning. Dette giver dig bedre tid til at nyde akten og bemærke detaljerne.

Store graverende fejl eller større døde momenter kan koste ca. 50 point. Oplever du, at kunstneren overhovedet ikke kommer ud over scenekanten, så kan det også koste 50 point. Mellemløse bommerter kan takseres til omkring 25 point og småfejl og mindre kiks mellem 10 og 15 point. En typisk fejl er, at tryllekunstneren "flasher" genstande, før de fremtrylles eller efter, at de formelt er "forsvundet".

Vær forsigtig med at "bortdømme" en akt eller give maksimum. Husk at dommers rolle er at finde de rigtige vindere. Det betyder også, at et show på 5 min. og 9 sek. er lige så godt som et show på 9 min. og 54 sek.

Magisk Cirkel Danmark  
Ben Websters Vej 6, 3. tv.  
1504 København K

E-mail: [med@magiskcirkel.dk](mailto:med@magiskcirkel.dk)  
Danske Bank kontonummer 1551-3029581  
CVR. Nr 33032536