



MAGISK CIRKEL DANMARK

STIFTET 13. FEBRUAR 1934

Copenhagen Magic Cup

Reglerne

Magisk Cirkel Danmark har i samarbejde med Cafe Oasen, Vanløse inviteret en række tryllekunstnere til at deltage i konkurrencen om **Copenhagen Magic Cup**. Der kæmpes magisk om denne tryllepris i tre runder. De tre vindere fra de første tre omgange mødes i en grande finale, hvor vi kan kåre vinderen af Copenhagen Magic Cup 2019/20.

KONKURRENCEREGLER OG DOMMERVEJLEDNING

En deltager skal minimum optræde 7 minutter og har maksimalt 12 minutter på scenen. Der skal leveres minimum tre egentlige, magiske effekter.

Der vil være tre dommere med magisk ekspertise og salen som lægdommere. En af tryllekunstnerdommerne er overdommer.

Ved 2 – 10 sekunders overskridelse reduceres de opnåede point med 10. 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, forbliver deltageren i konkurrencen.

Ved 11 minutter gives kraftig lyd. Ved 12 minutter mere kraftig lyd.

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.



MAGISK CIRKEL DANMARK

STIFTET 13. FEBRUAR 1934

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 ikke tilladt, at bruge "stooge" eller "pre show" (forhåndsftaler med udvalgt publikum), og på denne måde læse tanker, forudsige et valg mm. Er der brug for en hjælper på scenen rettes henvendelse til publikumsfikseren, der indgår i støtteteamet bag scenen.

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, skal der i denne konkurrence lægges mest vægt på underholdningsværdien. Altså publikums reaktion. Blev de underholdt?

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. Mellemstore 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 dommernes rolle er at finde den rigtige vinder. Det betyder også, at et show på 7 min. og 9 sek. er lige så godt som et show på 11 min. og 54 sek.

POINTBEREGNING



MAGISK CIRKEL DANMARK

STIFTET 13. FEBRUAR 1934

Efter første akt drøftes de afgivne point mellem dommerne med henblik på at fastlægge niveauet. Når niveauet fastlægges – så husk, at der kræves mindst 50 point for at kunne vinde Copenhagen Magic Cup. Dommerpanelet udregner den enkeltes gennemsnit. Eventuelt fradrag for overskridelse af tiden styres af overdommeren

Når alle tre deltagere har været på scenen, drøfter dommerne de afgivne point og fastlægger rækkefølgen. Dommerne omsætter deres point til samme model som publikum, der er 10 point for bedste, 7 point til nummer to og 5 point til tredjepladsen.

Dommerpanelet udpeger vinderen med 2/3 vægt til dommerne og 1/3 til publikum. Eksempelvis:

Publikum giver 1/3	A 10 / B 7 / C 5
Dommerne giver 2/3	A 7 / B 10 / C 5
Dommerne	A 7 / B 10 / C 5
Placering	A 24 / B 27 / C 15

Bilag: Dommerskema med hjælpetekst.