

Reglamento de Competencia FLASOMA BRASIL 2020

NORMAS PARA LOS MIEMBROS DEL JURADO

- **Artículo 1:** Habrá dos equipos de jurados , uno para MAGIA DE ESCENA y otro para MAGIA DE CERCA que incluye a CARTOMAGIA y MAGIA DE SALÓN. Cada equipo de jurados estará integrado por no menos de 3 (tres) y no más de 5 (cinco) miembros. Los candidatos saldrán del JURADO CALIFICADOR IDÓNEO y merecerán el trato y respeto que corresponde a su honorable función.
-
- **Artículo 2:** Cada Sociedad Mágica Federada tendrá derecho a designar su representante como aspirante al JURADO CALIFICADOR IDÓNEO ante la realización de un Congreso. Será responsabilidad absoluta de cada sociedad elegir los magos reconocidos con vastos conocimientos teórico – prácticos , importante trayectoria dentro del Arte Mágico y juicio crítico para evaluar.
- La designación de los miembros del Jurado será efectuará con una antelación *no menor 90 días* de la realización del comienzo del Congreso por el Presidente de FLASOMA y el Secretario General , quienes serán los únicos que de común acuerdo podrán reemplazar a alguno de ellos . Se publicitarán los integrantes del Jurado Calificador Idóneo *no menos de 60 días* de la realización del Congreso.
- Los integrantes del Jurado Calificador Idóneo gozarán de la exención del pago de la inscripción al Congreso como congresista y el alojamiento durante los días del Congreso más un día previo al comienzo del Congreso que estará a cargo de la organización.
- **Artículo3:** *El Presidente del Jurado será designado por el Presidente de FLASOMA y el Secretario General.* Tendrá como función cumplir y hacer cumplir el presente Reglamento. No participará en las puntuaciones, pudiendo llevar para su gobierno una evaluación particular. En caso de empate será el encargado de otorgar 1 (un) punto a quien según su criterio, fuera merecedor de ello. El Presidente del Jurado será el único responsable del acceso a la sala de Jurados especialmente asignada por la organización del Congreso.

-
-
- **Artículo 4:** El Comité Organizador del Congreso facilitará el servicio de una persona que cumplirá la función de cronometrista oficial y gozará de la exención del pago como congresista.
- **Artículo 5:** Las decisiones del Jurado serán imparciales e inapelables. Por el solo hecho de participar los concursantes declaran aceptar el presente Reglamento y los fallos del Jurado Calificado Idóneo. En el caso de que las determinaciones del Jurado fueran manifiestamente erróneas y el equívoco de los evaluadores fácilmente demostrable la Sociedad Federada y o el concursante podrán elevar una nota al Secretario General de la FLASOMA a los efectos de demostrar su disconformidad y la decisión final quedará a cargo del Secretario General de FLASOMA junto con los integrantes del Comité Latinoamericano.
- **Artículo 6:** El Jurado calificará a los concursantes teniendo en cuenta la Presentación en la que se incluye el vestuario, la música o charla , el material y los movimientos escénicos ; la Técnica o habilidad; la Originalidad de la exhibición y la calidad del Programa como espectáculo.
- Los coeficientes serán diferentes según la categoría del concurso y estarán indicados en el ítem NORMAS PARA LOS CONCURSOS y en la planilla especial que se entregará a cada miembro del Jurado , pudiendo éstos calificar a los concursantes sobre 100 (cien) puntos. Después de cada actuación los miembros del Jurado evaluarán al concursante, no obstante al final de la competencia y luego de una entrevista deliberativa entre el Presidente del Jurado y todos los miembros del mismo podrán hacerse ajustes a la puntuación que figurarán en observaciones de la planilla de cada concursante.
- El Presidente del Jurado procederá a guardar toda la documentación pertinente a cada categoría en un sobre cerrado y en otro sobre cerrado mencionará a los ganadores de los respectivos premios de acuerdo a los puntajes obtenidos. Este sobre será abierto oportunamente el día de la entrega de premios.
- **Artículo 7:** Antes de la iniciación de los concursos el Presidente del Jurado llamará a reunión a todos los integrantes del Jurado con el fin de pormenorizar sobre el Reglamento explicar el funcionamiento del sistema de puntuaciones y ponerse de acuerdo en los criterios de valoración. Cuando el Presidente del Jurado lo considere conveniente y necesario llamará a reunión del Jurado en cuyas deliberaciones cada integrante tendrá 1 (un) voto.
- **Artículo 8:** Tanto el Presidente del Jurado como los demás integrantes del mismo guardarán estricto secreto sobre las calificaciones otorgadas. Los premiados serán revelados únicamente en el momento de la entrega de premios.
- **Artículo 9:** El Comité Organizador del Congreso de FLASOMA facilitará los formularios de calificaciones, los sobres y los útiles necesarios para el trabajo de los miembros del Jurado.

- **Artículo 10:** Los integrantes del Jurado deberán encontrarse en sus puestos 15 (quince) minutos antes de la iniciación de cada concurso.
- **Artículo 11:** En un plazo no mayor a diez días de terminado el Congreso se harán públicos mediante un Comunicado Oficial por parte del Secretario General los puntajes obtenidos por todos los concursantes . Los concursantes que obtuviesen menos de 51 puntos en sus actos serán publicitados al igual que la Sociedad Federada que avaló su participación mencionando que no alcanzaron el nivel FLASOMA .

PROCEDIMIENTO PARA EL OTORGAMIENTO DE PREMIOS

- **Artículo 1:** Se entregarán DOS GRANDES PREMIOS, uno para el concursante ganador de cualquiera de las categorías indicadas en el Artículo 3 del ítem Sistema de categorías (magia de escena) y otro para el concursante ganador de close-up, cartomagia o magia de salón que haya obtenido el mayor puntaje , quedando desierto si nadie superase los 90 puntos. Será decisión del Jurado otorgar o no el GRAN PREMIO habiendo obtenido aún puntaje superior a 90 puntos. Estos GRANDES PREMIOS no serán acumulativos de manera de que el haya ganado el concursante en su categoría , le será otorgado al que le siga en la calificación siempre que alcance el mínimo de puntos requeridos.
- **Artículo 2:** Dentro de cada una de las categorías indicadas se otorgará PRIMER (1er.) SEGUNDO (2 do.) y TERCER (3 er.) PREMIO a quienes hayan obtenido la puntuación necesaria par cada uno de ellos. Para el PRIMER PREMIO el puntaje debe ser superior a 80 puntos ; para el SEGUNDO PREMIO superior a 70 puntos y para el TERCER PREMIO el puntaje debe ser superior a 60 puntos. Quedarán desiertos los premios para los concursantes que no alcancen la puntuación mínima. El Jurado podrá entregar menciones especiales cuando lo crea oportuno .
- **Artículo 3:** Para los casos en que más de un competidor obtenga el puntaje requerido para un premio si la diferencia no supera un punto será PREMIO COMPARTIDO , en caso que esa diferencia el concursante de menor puntaje pasará a obtener el premio de menor importancia. En caso que la situación se produzca con el TERCER PREMIO el competidor de menor puntaje no tendrá premio alguno.
- **Artículo 4:** Además de los puntajes establecidos en el Artículo 2 los concursantes deberán obtener un mínimo en cada rubro a evaluar (presentación , técnica , originalidad, etc.) según un mínimo del 45 % en cada rubro para un TERCER PREMIO , no menos del 50 % para el SEGUNDO PREMIO , no menos del 55 % para el PRIMER PREMIO y no menos del 60 % para los GRAN PREMIO.
- **Artículo 5:** La proclamación de los resultados y entrega de premios se hará en una reunión especial al finalizar el Congreso de FLASOMA y los diplomas , trofeos o copas a entregar serán facilitados por el Comité Organizador del Congreso.

-
- **Artículo 6:** El acto de proclamación de ganadores se iniciará entregando los premios en el siguiente orden de categorías: INVENCIÓN o PERFECCIONAMIENTO o INNOVACIÓN; MAGIA JUVENIL ; MENTALISMO ; MAGIA CÓMICA ; MAGIA ARGUMENTADA ; GRANDES ILUSIONES ; MAGIA DE SALÓN ; MAGIA DE CERCA ; MAGIA PARA NIÑOS ; CARTOMAGIA ; MAGIA GENERAL Y MANIPULACIÓN para terminar con los GRAN PREMIO.

-
- **Artículo 7:** En el Congreso de la FLASOMA no se podrá entregar ningún premio que no sean los otorgados por el Jurado. Solamente podrán recibir alguna mención especial o diploma los concursantes propuestos por el Jurado al Presidente del Congreso. No se admitirán premios, copas , medallas, diplomas o regalos a nombre de una Sociedad privada o comercial.

NORMAS PARA LOS CONCURSOS

-
- **Artículo 1:** El concurso está reservado a los miembros de Sociedades Mágicas que integran la FLASOMA , debiendo presentarse cada concursante con el aval mediante nota firmada por la máxima autoridad de la Sociedad que representa.

-
- **Artículo 2:** Cada concursante podrá presentarse en todas las categorías tanto de escena, salón o de cerca pero con programas totalmente distintos y acordes a la especialidad.

-
- **Artículo 3:** La duración del número presentado por el participante tendrá un mínimo de duración de 5 (cinco) minutos y un máximo de 10 (diez) minutos a excepcion de Magia Infantil que sera de 15 minutos. El concursante a los 9 (nueve) minutos tendrá un aviso previo , en el caso de que el efecto haya comenzado antes de la señal preliminar se le otorgará 1 (un) minuto más llevando el tope a 11 (once) minutos. Pasado ese tiempo y si el participante no terminó su acto se lo descalificará automáticamente sin necesidad de cortar el acto o cerrarle el telón , haciéndole saber su descalificación una vez finalizado el acto.

-
- **Artículo 4:** En magia para niños el tiempo máximo se extiende a 15 (quince) minutos con un aviso previo a los 13 (trece) minutos, siendo iguales las demás normas como se ha indicado en el Artículo 3.

-
- **Artículo 5:** Los artistas invitados como conferencistas o que actúen en las Galas no podrán intervenir en los concursos.

-
- **Artículo 6:** El orden de presentación de los competidores para cada una de las categorías , será sorteado previamente antes de la competencia en cada uno de los tres grupos indicados en el Artículo 1 del ítem Sistema de Categorías. En casos especiales en que el acto técnicamente lo requiera el director de competencias podra modificar el orden del sorteo.

-
- **Artículo 7:** Cada concursante deberá presentarse 15 (quince) minutos antes de la hora citada por el director de competencias tanto para la marcacion como para el concurso. El tiempo maximo para la marcacion de cada acto sera de 10 minutos.

○
○ **Artículo 8:** El concursante que no esté preparado a tiempo para iniciar su actuación será descalificado, pudiendo el Jurado estudiar casos excepcionales.

○
○ **Artículo 9:** Será descalificado cualquier concursante que presente un programa que copie de forma evidente , el número de un mago conocido.

○
○ **Artículo 10:** Se realizará una reunión abierta el primer día del Congreso dando a conocer en la misma a los miembros del Jurado Calificador y a su Presidente , como así también sus respectivos antecedentes que demuestren claramente su idoneidad.

○
○ **Artículo 11:** Se contará con un sistema de memoria, para ello se propone llevar un libro de actas en donde se guardarán las planillas de los jueces en las que figuran el nombre y calificación de los competidores y una cinta de video (sin fines comerciales) que permita acudir a su ayuda si existiera alguna duda durante el Congreso y a lo largo de los años sirva para recordar los pasos y evolución de la Federación.

SISTEMA DE LAS CATEGORÍAS

○ **Artículo 1:** Las categorías se dividirán en tres grupos:

- - a) de Escenario
 - b) de Salón (considerada de Cerca y evaluada por el jurado de Magia de Cerca)
 - c) de Cerca Los concursos se desarrollarán en tres ambientes distintos ofreciendo a los participantes las mayores comodidades para sus actuaciones y para los espectadores las mejores posibilidades para una perfecta visión de los actos.

○ **Artículo 2:** En cada una de las categorías se valorará la PRESENTACIÓN en cuanto se refiere al vestuario, cuidado personal y elegancia, a la calidad y presencia de los accesorios y aparatos y a su cantidad y colocación estética , la forma de actuar y presentar los efectos , la marcha general de la actuación incluida la de los ayudantes si los hubiera , la charla , su contenido y forma de dirigirse al público, la amenidad y naturalidad y la música , su relación con el espectáculo y la armonización y ambientación con ella obtenida , los adornos , decorados , luces y efectos especiales.

○ La TÉCNICA considerando la ejecución , habilidad , perfección de pases, funcionamiento de los accesorios, agilidad, la correcta realización de las cargas, el neto estudio de cada maniobra, la diversión empleada, la limpieza de los pases, así como el climax mágico logrado. La ORIGINALIDAD tomando en cuenta el aporte personal al efecto, presentación o técnica.

○ El PROGRAMA valorando la secuencia de efectos y ligazón de las rutinas en forma progresiva, lógica y el empleo de todos los elementos presentes. En el caso de MAGIA PARA NIÑOS se tendrá en cuenta la COMUNICACIÓN lograda por el artista con el público infantil presente en la sala y la respuesta de éste a su actuación y el impacto de los números mágicos ejecutados.

- **Artículo 3:** Las presentaciones de Escenario estarán integradas por las categorías:

- MAGIA JUVENIL
- MENTALISMO
- MAGIA CÓMICA
- MAGIA ARGUMENTADA
- GRANDES ILUSIONES
- MAGIA PARA NIÑOS
- MAGIA GENERAL
- MANIPULACIÓN
- INVENCION o INNOVACION

Las presentaciones en Salón serán consideradas dentro de la categoría Magia de Cerca integrada como MAGIA DE SALÓN Las presentaciones de Magia de Cerca estarán integradas por las categorías :

- MAGIA DE CERCA
- CARTOMAGIA
- INVENCION o INNOVACION

Artículo 4: La categoría MAGIA JUVENIL será considerada como una división promocional mereciendo una consideración especial por parte del Jurado. La edad máxima para participar será de 15 (quince) años. Los miembros del Jurado calificarán hasta 30 (treinta) puntos para la PRESENTACIÓN; 30 (treinta) puntos para la TÉCNICA; 30 (treinta) puntos para la ORIGINALIDAD y 10 (diez) puntos por el PROGRAMA.

- **Artículo 5:** En la categoría MENTALISMO el participante tendrá posibilidad de acceso a la sala , pudiendo intervenir los espectadores y se basará en un acto mágico relacionado con las propiedades o pseudo propiedades de la mente como ser la mnemotécnica, sugestión, transmisión del pensamiento, etc. Ante la necesidad de publico colaborador del artista el jurado elegira a los participantes. Los miembros del Jurado calificarán hasta 50 (cincuenta) puntos por la PRESENTACIÓN , 40 (cuarenta) puntos por la ORIGINALIDAD y 10 (diez) por el PROGRAMA.

- **Artículo 6:** En MAGIA CÓMICA se tendrán en cuenta los chistes (gags) visuales basados, en efectos mágicos no así los verificados por palabras y/o mímica. Será criticable descubrir un secreto mágico buscando comicidad. Los miembros del Jurado calificarán hasta 40 (cuarenta) puntos en PRESENTACIÓN, 20 (veinte) puntos para la TÉCNICA , 30 (treinta) puntos por la ORIGINALIDAD y 10 (diez) puntos por el PROGRAMA.

- **Artículo 7:** MAGIA ARGUMENTADA se desarrollará sobre escenario y estará basada en efectos mágicos mediante los cuales se relate una historia o una historia en cuyo transcurso se presenten efectos mágicos. En ambos casos con un argumento fácilmente comprensible de principio a fin. Los miembros del Jurado calificarán hasta 40 (cuarenta) puntos por la PRESENTACIÓN, 30 (treinta) puntos por la ORIGINALIDAD y 10 (diez) puntos por el PROGRAMA.

○
○ Los miembros del Jurado calificarán hasta 30 (treinta) puntos la PRESENTACION , 30 (treinta) puntos para la TECNICA, 30 (treinta) puntos para la ORIGINALIDAD y 10 (diez) puntos por el PROGRAMA.

○
○ **Artículo 8:** En GRANDES ILUSIONES se considerarán aquellas en las que participe como figura central del juego una persona o elemento cuyo volumen sea equivalente o mayor. Los miembros del Jurado calificarán hasta 30 (treinta) puntos por la PRESENTACION, 30 (treinta) puntos para la TECNICA, 30 (treinta) puntos por la ORIGINALIDAD y 10 (puntos) por el PROGRAMA.

○ **Artículo 9:** MAGIA PARA NIÑOS se desarrollará sobre escenario y se tratará de lograr la mayor asistencia de público infantil que podrá participar del espectáculo con el fin de lograr el mayor lucimiento del artista. En esta única categoría el tiempo de actuación será de 15 minutos con un aviso previo a los 13 minutos. Se tendrá especialmente en cuenta la comunicación lograda con el público infantil y la participación de este en el espectáculo. Los miembros del Jurado calificarán hasta 20 (veinte) puntos la PRESENTACION , 20 (veinte) puntos para la TECNICA , 30 (treinta) puntos por la ORIGINALIDAD , 10 (diez) puntos por el PROGRAMA y 20 (veinte) puntos por la COMUNICACIÓN.

○ **Artículo 10:** En MAGIA GENERAL se podrán presentar todo tipo de juegos sin discriminación de aparatos, es decir desde manipulación hasta grandes ilusiones. Los miembros del Jurado calificarán hasta 30 (treinta) puntos la PRESENTACION, 30 (treinta) puntos la TECNICA , 30 (treinta) puntos por la ORIGINALIDAD y 10 (diez) puntos por el PROGRAMA.

○ **Artículo 11:** MANIPULACION se efectuará en escenario y comprenderá exclusivamente los efectos en los que prevalezca la habilidad y ligereza de manos real o aparente, así como la variedad de los elementos utilizados. Los miembros del Jurado calificarán hasta 30 (treinta) puntos PRESENTACION, 40 (cuarenta) puntos la TECNICA, 20 (veinte) por la ORIGINALIDAD y 10 (diez) puntos por el PROGRAMA.

○ **Artículo 12:** MAGIA DE SALON se desarrollará en un salón y entre el público con la participación directa de este. Tiene características de categoría intermedia entre MAGIA de CERCA y MAGIA de ESCENARIO. Los miembros del Jurado calificarán hasta 30 (treinta) puntos por la PRESENTACION , 30 (treinta) puntos para la TECNICA, 30 (treinta) puntos por la ORIGINALIDAD y 10 (diez) puntos por el PROGRAMA.

○ **Artículo 13:** MAGIA de CERCA se desarrollará en un salón especialmente seleccionado y el artista presentará sus juegos estando sentado frente a una mesa o parado pero teniendo sus manos a la altura de la mesa , sobre, debajo o dentro del perímetro de esta. Los miembros del Jurado calificarán hasta 30 (treinta) puntos por la PRESENTACION , 30 (treinta) puntos por la TECNICA ,30 (treinta) puntos por la ORIGINALIDAD y 10 (diez) puntos por el PROGRAMA.

○ **Artículo 14:** CARTOMAGIA se desarrollará en un salón especialmente seleccionado y el artista presentará juegos realizados con naipes trucados o no como eje central , pudiendo usar otros elementos siempre que estos sean accesorios y no protagonistas. Presentará sus juegos estando sentado dentro del perímetro de esta.

Los miembros del Jurado calificarán hasta 30 (treinta) puntos la PRESENTACION, 30(treinta) puntos la TECNICA,30 (treinta) puntos la ORIGINALIDAD y 10 (diez) puntos por el PROGRAMA.

Artículo 15: INVENCION o PERFECCIONAMIENTO se desarrollara en un ambiente especialmente seleccionado pero si fuera necesario podrá presentarse en escenario. Los concursantes en esta categoría deberán informar con una antelación no menor a 30 (treinta) días al Presidente del Jurado en que consiste la INVENCION o INNOVACION para poder este transmitir al resto de los miembros del jurado que efecto se presentara para poder los mismos buscar toda la información posible hasta el momento. En esta categoría el artista no tendrá la obligación de presentar el efecto en forma teatralizada quedando a su criterio la conveniencia de hacerlo o no. El artista si el Jurado lo requiere en su presentación deberá comunicar a sus integrantes a grandes rasgos en que consiste la invención , la innovación o el perfeccionamiento. Los miembros del Jurado calificarán hasta 10 (diez) puntos la TECNICA y 90 (puntos) la ORIGINALIDAD. Para esta única categoría el Jurado lo integraran 2 (dos) miembros del Jurado de MAGIA de ESCENA y 2 (dos) miembros del Jurado de MAGIA de CERCA y si fuera necesario el Jurado podrá contar con asesores

Artículo 16: Devolucion a los competidores , se realizara de acuerdo a las siguientes dos normas:

1era. Con posterioridad al Congreso se le podrá entregar a los competidores únicamente una planilla global firmada por el Presidente del Jurado con el resultado final de la puntuación y en especial las observaciones del Jurado como un cuerpo sin importar a que jurado pertenece.

2da. Dicha planilla con las puntuaciones será entregada a los competidores diez días después de finalizado el Congreso FLASOMA y como máximo un mes después via correo electrónico. La misma será remitida por el Secretario General solamente a los competidores que la soliciten por medio de la Sociedad a la que pertenecen y avalo su acto de concurso.

Artículo 17: Lo no previsto en el presente REGLAMENTO para los CONCURSOS de FLASOMA y que se suscitara en el transcurso de un CONGRESO será resuelto por el Presidente del Congreso y el Secretario General ad referendum de una ASAMBLEA para su futura aprobación e inclusión.

Mayo de 2014

ANEXO PARA LA DESIGNACIÓN DE ASPIRANTES A CONCURSAR EN EL FISM AVALADOS POR FLASOMA

En todos los casos los concursantes representaran a FLASOMA y FISM LATINOAMERICANO en los campeonatos FISM.

NORMAS DE PRIORIDAD PARA LA DESIGNACION DE ACTOS FLASOMA A COMPETIR EN FISM

Que únicamente puedan obtener el cupo de competencia en la FISM los actos ganadores de Flasoma. Dado que la FISM tiene limitadas vacantes de cupo de competencia, dichas vacantes serán cubiertas de acuerdo a las siguientes prioridades:

1ra prioridad: actos latinoamericanos Gran Prix y/o primeros premios del último Flasoma previo al FISM y/o anterior en caso que medien dos Flasomas entre un FISM.

2da prioridad: actos NO latinoamericanos Gran Prix y/o primeros premios del último Flasoma previo al FISM y/o anterior en caso que medien dos Flasomas entre un FISM.

3era prioridad: actos presentados por una sociedad mágica federada a Flasoma que acrediten calidad artística (mediante videos, películas y/o actuaciones en vivo) y que le permitan al Secretario General y al comité latinoamericano dar los avales correspondientes.

NORMAS SOBRE COMPETICIÓN PREVISTAS PROTOCOLO DE REALIZACIÓN DE CONGRESO FLASOMA EN EL ACTA DE LA ÚLTIMA ASAMBLEA GENERAL FLASOMA DEL 08 DE FEBRERO DE 2017- BUENOS AIRES

Presentamos lo previsto para la realización de competiciones en el Protocolo de concesión y realización de un CONGRESO FLASOMA, y en la Asamblea General celebrada el 08 de febrero de 2017.

Protocolo para la adjudicación y realización DE UN CONGRESO FLASOMA

Capitulo III

De la Sede del congreso:

La sede tendrá lugares adecuados para su normal desarrollo

Sede para los concursos de escena: La organización del Congreso “FLASOMA”, debe garantizar que el espacio para asistir a los concursos de escena tenga todas las facilidades requeridas tales como: sillas cómodas, garantizar una buena visibilidad a todos los asistentes, temperatura apropiada, pantalla gigante, equipos de proyección de imagen con la resolución apropiada, buen sonido. El escenario tendrá un tamaño apropiado y con todas las facilidades para el participante, telón de boca, montaje de luces, micrófonos, escaleras seguras para subir y bajar del escenario, camerinos apropiados, y personal de apoyo. Los elementos técnicos con que se cuenta de sonido y luces serán enviados a los competidores 90 días antes junto con un plano de la planta del escenario.

Sede para los concursos de magia de cerca: La organización del Congreso “FLASOMA”, debe garantizar que el espacio para asistir a los concursos de cerca tenga todas las facilidades requeridas tales como: sillas cómodas, garantizar una buena visibilidad a todos los asistentes, temperatura apropiada, pantalla gigante, equipos de proyección de imagen con la resolución apropiada, buen sonido. El escenario será del tamaño apropiado y con todas las facilidades para el participante, mesa de trabajo, montaje de luces, micrófonos, escaleras seguras para subir al escenario, camerinos, personal de apoyo. En lo posible el Jurado estará ubicado en condiciones de close-up o sea arriba del escenario.

Sala para las reunión de los jurados: Será una sala privada que tendrá una mesa y sillas cómodas, con buena ventilación y espacio para guardar la documentación requerida bajo llave. El organizador proveerá de un coffee break básico en forma permanente a los miembros del jurado.

Capítulo VII

Del jurado:

El Sr. Presidente del congreso Flasoma tiene, junto con el Sr. Secretario General, el derecho de elegir al Presidente del jurado y a los miembros que las sociedades mágicas postulen.

Os miembros del jurado estarán exentos de abonar su inscripción al congreso Flasoma.

La organización del congreso Flasoma cubrirá los gastos de hotelería de los miembros del jurado.

La organización del congreso Flasoma proveerá a los miembros del jurado todo material de fichas, reglamentos de concurso y papelería necesarios.

La organización del congreso Flasoma proveerá a los miembros del jurado de un espacio o sala con privacidad adecuado para sus reuniones y tarea. El acceso a dicha sala será de exclusiva responsabilidad del Presidente del Jurado. Tendrá una mesa y sillas cómodas, con buena ventilación y espacio para guardar la documentación requerida bajo llave. El organizador proveerá de un coffee break básico en forma permanente a los miembros del jurado.

En la competencia de Close up el Jurado estará en condiciones de close up. Si no es posible que el jurado tenga dichas condiciones, entonces juzgará en base a lo que se proyecta en pantalla.

Los miembros del jurado tendrán la obligación de premiar solamente los actos que tengan un nivel FISM, ya que el premio Flasoma habilita a los concursantes a poder competir en FISM, pasando a ser automáticamente los representantes latinoamericanos avalados por Flasoma en el campeonato mundial.

Capitulo VIII

De las competencias:

En la organización del concurso se tendrá en cuenta que los actos de cada categoría deberán realizarse el mismo día.

El cierre de inscripción a competencias en Flasoma será 3 meses antes al comienzo del congreso.

Asamblea Ordinaria de la Flasoma Febrero de 2017

En la ciudad de Buenos, Argentina el día 08 de Febrero de 2017, en el marco del XIII congreso de la Flasoma, se reúne la Asamblea General Ordinaria con la Presidencia del Sr. Francisco Napoli (Ray Francas) la presencia del Sr. Secretario General Don Héctor Carrión y la participación de sociedades federadas.

Se aprobaron las siguientes mociones.

9. Se trata la moción de del Club Porteño de Ilusionismo sobre que el organizador deberá tener una lista en tiempo real de competidores, país y categoría que el Secretario General se encargará de fiscalizar se cumpla. Por unanimidad APROBADA.-----

13. La moción 4 de la AMU queda redefinida como En el caso que un competidor no llegue a la nota mínima, quedando por debajo del estándar FLASOMA la sociedad que lo avaló deberá pagar una multa de U\$S 100 (cien dólares americanos) por cada competidor en esta condición. En tanto la sociedad no efectúe el pago, la sociedad no podrá avalar a ningún otro competidor ni participar de la Asamblea General. Por unanimidad APROBADA-----

15. La moción 2 de Secretaría sobre el aumento del importe a otorgar como PREMIO por parte de FLASOMA a los ganadores de los GRANDES PREMIOS a partir del 2020 que pasaría a ser de 2.000 DÓLARES. es tratada y resulta la votación de 20 voto a favor , 5 abstenciones y 2 votos en contra siendo por tanto la cifra de 2000 dólares americanos APROBADA-----