

## Regulamento de Competição FLASOMA BRASIL 2020

### REGRAS PARA OS MEMBROS DO JÚRI

**Artigo 1:** Haverá duas equipes de jurados, uma para a MÁGICA DE PALCO, e outra para o MÁGICA DE CLOSE UP que inclui CARTOMAGIA e MÁGICA DE SALÃO. Cada equipe de jurados será composta de no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) membros. Os candidatos sairão DO JURADO QUALIFICADO E IDÔNEO, que merecerão o tratamento e o respeito que correspondam à sua função honrosa.

**Artigo 2:** Cada Sociedade Mágica Federada terá o direito de designar seu representante como candidato ao JURADO QUALIFICADO E IDÔNEO antes de um Congresso. Será responsabilidade absoluta de cada sociedade escolher os mágicos reconhecidos com vasto conhecimento teórico e prático, com importante trajetória dentro da Arte Mágica, e com senso crítico para avaliar.

A nomeação dos membros do Júri será feita no mínimo com 90 dias antes do início do Congresso pelo Presidente da FLASOMA, e pelo Secretário Geral, que serão os únicos que por mútuo acordo poderão substituir qualquer um deles. Os membros do Júri de Qualificação serão divulgados no mínimo 60 dias após o Congresso.

Os membros do Júri de Qualificação apreciarão a isenção do pagamento da inscrição para o congresso como congressista e a acomodação durante os dias do Congresso, mais um dia antes do início do Congresso que será responsável pela organização.

**Artigo 3:** O Presidente do Júri será nomeado pelo Presidente da FLASOMA, e pelo Secretário-Geral. A sua função será cumprir e fazer cumprir este Regulamento. Ele não participará das pontuações, podendo fazer uma avaliação específica para seu governo. Em caso de empate, ele será responsável por conceder 1 (um) ponto a quem, de acordo com seus critérios, seja digno dele. O Presidente do Júri será o único responsável pelo acesso à sala do júri especialmente designada pela organização do Congresso.

**Artigo 4:** O Comitê Organizador do Congresso facilitará o serviço de uma pessoa que cumprirá a função de cronometrista oficial e gozará da isenção de pagamento da inscrição como congressista.

**Artigo 5:** As decisões do Júri serão imparciais, e inapeláveis. Pelo simples fato de participar, os concorrentes declaram aceitar este Regulamento e os acórdãos do Júri Qualificador e Idôneo. No caso de as decisões do Júri serem manifestamente errôneas, e a incompreensão dos avaliadores facilmente demonstrável, a Sociedade Mágica Federada e, ou, o concorrente poderão enviar uma nota ao Secretário Geral da FLASOMA com o propósito de demonstrar sua discordância, e a decisão final ficará a cargo do Secretário-Geral da FLASOMA, em conjunto com os membros do Comitê Latino-Americano.

**Artigo 6:** O Júri qualificará os competidores levando em consideração a apresentação na qual inclui os figurinos, música ou fala, material e movimentos cênicos; a técnica ou habilidade; A originalidade da exposição e a qualidade do programa como espetáculo.

Os coeficientes serão diferentes de acordo com a categoria da competição, e serão indicados no item REGRAS PARA AS COMPETIÇÕES, e no formulário especial que será entregue a cada integrante do Júri, podendo qualificar os competidores em 100 (cem) pontos. Após cada apresentação, os membros do Júri avaliarão o competidor, no entanto, no final da competição e após uma entrevista deliberativa entre o Presidente do Júri e todos os membros do júri, poderão ser feitos ajustes na pontuação que aparecerá nas observações do júri na planilha cada concorrente.

O Presidente do Júri procederá à manutenção de toda a documentação relevante para cada categoria em envelope lacrado e, em outro envelope fechado, mencionará os vencedores dos respectivos prêmios de acordo com as pontuações obtidas. Este envelope será aberto oportunamente no dia da entrega dos prêmios.

**Artigo 7:** Antes do início das competições, o Presidente do Júri convocará uma reunião com todos os membros do Júri para detalhar o Regulamento, explicando o funcionamento do sistema de classificação e indicando os critérios de avaliação. Quando o Presidente do Júri achar conveniente e necessário, convocará uma reunião do Júri em cujas deliberações cada membro terá 1 (um) voto.

**Artigo 8:** Tanto o Presidente do Júri, quanto os demais membros do mesmo, manterão estrito sigilo sobre as classificações concedidas. Os vencedores serão revelados apenas no momento da cerimônia de premiação.

**Artigo 9:** O Comitê Organizador do Congresso da FLASOMA fornecerá os formulários de qualificação, envelopes, e suprimentos necessários para o trabalho dos membros do Júri.

**Artigo 10:** Os membros do Júri devem estar em seus postos 15 (quinze) minutos antes do início de cada competição.

**Artigo 11:** Dentro de um período não superior a dez dias após o término do Congresso, as pontuações obtidas por todos os competidores serão tornadas públicas através de uma Declaração Oficial emitida pelo Secretário Geral. Os competidores que obtiverem menos de 51 pontos em seus atos serão divulgados, assim como a Sociedade Federada que endossou sua participação mencionando que eles não alcançaram o nível de FLASOMA.

### **PROCEDIMENTO PARA OUTORGA DE PRÊMIOS**

**Artigo 1:** DOIS GRANDES PRÊMIOS serão concedidos, um para o competidor vencedor de qualquer uma das categorias indicadas no Artigo 3 do item Sistema de Categorias (Mágica de Palco) e outro para o competidor vencedor de close-up, mágica de cartas ou show de mágica que obteve a maior pontuação, ficando vaga se ninguém superou os 90 pontos. Será a decisão do Júri de conceder ou não o GRANDE PRÊMIO, tendo obtido uma pontuação superior a 90 pontos. Estes GRANDES PRÊMIOS não serão cumulativos para que o competidor tenha vencido em sua categoria, será

concedido ao seguidor na qualificação desde que atinja os pontos mínimos exigidos.

**Artigo 2:** Dentro de cada uma das categorias indicadas, serão concedidos PRIMEIRO (1º) SEGUNDO (2º) e TERCEIRO (3º) PRÊMIO àqueles que obtiverem a pontuação necessária para cada um deles. Para o PRIMEIRO PRÊMIO, a pontuação deve ser maior que 80 pontos; para o SEGUNDO PRÊMIO maior que 70 pontos e para o TERCEIRO PRÊMIO a pontuação deve ser maior que 60 pontos. Os prêmios para os competidores que não atingirem a pontuação mínima estarão desertos. O Júri pode entregar menções especiais quando julgar apropriado.

**Artigo 3:** Para os casos em que mais de um competidor obtiver a pontuação exigida para um prêmio, se a diferença não exceder um ponto, será um PRÊMIO COMPARTILHADO, caso a diferença entre o competidor com a pontuação mais baixa passe para obter o prêmio menor. Caso a situação ocorra com o TERCEIRO PRÊMIO, o menor competidor de pontuação não terá nenhum prêmio.

**Artigo 4:** Além das pontuações estabelecidas no Artigo 2, os competidores devem obter um mínimo em cada item a ser avaliado (apresentação, técnica, originalidade, etc.) de no mínimo 45% em cada item para o TERCEIRO PRÊMIO, não menos que 50% para o SEGUNDO PRÊMIO, não menos que 55% para o PRIMEIRO PRÊMIO e não menos que 60% para o GRANDE PRÊMIO.

**Artigo 5:** A proclamação dos resultados e entrega dos prêmios será feita em uma reunião especial no final do Congresso FLASOMA. E os diplomas, troféus ou copas a serem entregues serão providenciados pela Comissão Organizadora do Congresso.

**Artigo 6:** O ato de proclamação dos vencedores começará com a entrega dos prêmios na seguinte ordem de categorias: INVENÇÃO, APERFEIÇOAMENTO ou INOVAÇÃO; MAGIA JUVENIL; MENTALISMO; MÁGICA COMICA; MÁGICA ARGUMENTADA; GRANDES ILUSÕES; MÁGICA DE SALÃO; MÁGICA CLOSE-UP; MAGIA INFANTIL; CARTOMAGIA; MAGIA GERAL e MANIPULAÇÃO, para finalizar com o GRANDE PRÊMIO.

**Artigo 7:** No Congresso da FLASOMA, nenhum prêmio além dos outorgados pelo Júri poderá ser concedido. Somente os concorrentes propostos pelo Júri ao Presidente do Congresso podem receber qualquer menção especial ou diploma. Prêmios, copas, medalhas, diplomas ou presentes não serão aceitos em nome de uma empresa privada, ou comercial.

### **REGRAS PARA AS COMPETIÇÕES**

**Artigo 1:** O concurso é reservado para os membros das Sociedades Mágicas que integram a FLASOMA, onde cada competidor deve se apresentar com o endosso e aval por meio de uma nota assinada pela mais alta autoridade da Sociedade que ele representa.

**Artigo 2:** Cada competidor pode apresentar-se em todas as categorias de palco, salão ou close up, mas com rotinas totalmente diferentes, e de acordo com a especialidade.

**Artigo 3:** A duração do número apresentado pelo participante terá duração mínima de 5 (cinco) minutos, e de no máximo de 10 (dez) minutos, com exceção da mágica infantil, que será de 15 (quinze) minutos. O competidor aos 9 (nove) minutos terá um aviso prévio, no caso de o efeito ter começado antes do sinal preliminar será concedido 1 (um) minuto a mais, elevando o limite para 11 (onze) minutos. Depois desse tempo e se o participante não terminar o seu ato, ele será automaticamente desclassificado sem ter que cortar o ato ou fechar a cortina, deixando-o saber sua desqualificação quando o ato terminar.

**Artigo 4:** Na magia infantil, o tempo máximo é estendido para 15 (quinze) minutos com uma advertência anterior em 13 (treze) minutos, sendo as demais regras as mesmas indicadas no Artigo 3.

**Artigo 5:** Os artistas convidados como conferencistas, ou que atuam nas Galas não poderão participar dos concursos.

**Artigo 6:** A ordem de apresentação dos competidores para cada uma das categorias, será sorteada antes da competição em cada um dos três grupos indicados no Artigo 1 do item Sistema de Categorias. Em casos especiais em que o ato exige tecnicamente, o diretor de competições poderia modificar a ordem do sorteio.

**Artigo 7:** Cada competidor deve apresentar-se 15 (quinze) minutos antes do tempo citado pelo diretor da competição tanto para a marcação, quanto para o concurso. O tempo máximo para a marcação de cada ato será de 10 minutos.

**Artigo 8:** O competidor que não estiver preparado a tempo de começar sua atuação será desclassificado, e o Júri poderá estudar casos excepcionais.

**Artigo 9:** Qualquer competidor que apresentar um ato que evidentemente copie o número de um mágico conhecido será desclassificado.

**Artigo 10:** Uma reunião aberta será realizada no primeiro dia do Congresso, informando os membros do Júri de Qualificação e seu Presidente, bem como seus respectivos antecedentes que demonstrem claramente sua adequação.

**Artigo 11:** Haverá um sistema de memória, para este propósito propõe-se manter um livro de atas onde os formulários dos juízes serão mantidos, incluindo o nome e a qualificação dos competidores, e uma fita de vídeo (sem fins comerciais), que permite ir em seu auxílio verificar se houve alguma dúvida durante o Congresso, e ao longo dos anos serve para recordar os passos e evolução da Federação.

## SISTEMA DE CATEGORIAS

**Artigo 1:** As categorias serão divididas em três grupos:

- a) Palco
- b) Salão (Considerado de perto e avaliada pelo Júri de Magia próxima)
- c) Close Up - As competições serão desenvolvidas em três ambientes diferentes, oferecendo aos participantes o maior conforto para suas performances e para os espectadores as melhores possibilidades para uma visão perfeita dos eventos.

**Artigo 2:** Em cada uma das categorias a APRESENTAÇÃO será avaliada em relação a roupas, cuidados pessoais e elegância, a qualidade e presença dos acessórios e aparatos, e sua quantidade e disposição estética, o modo de agir e apresentar os efeitos, o curso geral da performance incluindo o dos assistentes, se houver, a fala, seu conteúdo e maneira de se dirigir ao público, a amenidade e naturalidade e a música, sua relação com o espetáculo e a harmonização e atmosfera com ele obtida, ornamentos, decorações, luzes e efeitos especiais.

A TÉCNICA considerando a execução, habilidade, perfeição de passes, operação dos acessórios, agilidade, a correta realização das cargas, o estudo da rede de cada manobra, a diversão utilizada, a limpeza dos passes, bem como o clímax mágico alcançado. A ORIGINALIDADE tendo em conta a contribuição pessoal para o efeito, apresentação ou técnica.

O ATO será avaliado na seqüência de efeitos e ligando as rotinas de forma progressiva, lógica e com o uso de todos os elementos presentes. No caso da MAGIA INFANTIL, a COMUNICAÇÃO alcançada pelo artista com o público infantil presente na sala, e a resposta deste ao seu desempenho e o impacto dos números mágicos executados serão levados em conta.

**Artigo 3:** As apresentações de palco serão compostas das seguintes categorias:

- MÁGICA JUVENIL
- MENTALISMO
- MÁGICA CÔMICA
- MAGIA ARGUMENTADA
- GRANDES ILUSÕES
- MAGIA INFANTIL

- MAGIA GERAL
- MANIPULAÇÃO
- INVENÇÃO ou INOVAÇÃO

As apresentações de Salão serão consideradas dentro da categoria de Close Up integrada com MÁGICA DE SALÃO. As apresentações de CLOSE UP serão integradas pelas categorias:

- CLOSE UP
- CARTOMAGIA
- INVENÇÃO ou INOVAÇÃO

**Artigo 4:** A categoria MÁGICA JUVENIL será considerada como uma divisão promocional merecendo consideração especial pelo Júri. A idade máxima para participar será de 15 (quinze) anos. Os membros do Júri qualificarão até 30 (trinta) pontos a APRESENTAÇÃO; 30 (trinta) pontos para o TÉCNICO; 30 (trinta) pontos para a ORIGINALIDADE e 10 (dez) pontos para o PROGRAMA.

**Artigo 5:** Na categoria MENTALISMO, o participante terá acesso à sala, poderá intervir com os espectadores e será baseado em um ato mágico relacionado às propriedades, ou pseudo-propriedades da mente, como mnemônica, sugestão, transmissão do pensamento, etc. . Tendo em vista a necessidade de um público colaborador do artista, o júri escolherá os participantes. Os membros do Júri qualificarão até 50 (cinquenta) pontos para a APRESENTAÇÃO, 40 (quarenta) pontos para a ORIGINALIDADE e 10 (dez) para o ATO.

**Artigo 6:** Em MAGIA CÔMICA, piadas visuais baseadas em efeitos mágicos serão levadas em conta, não aquelas verificadas por palavras e, ou, mímica. Será criticado descobrir um segredo mágico à procura de comicidade. Os membros do Júri qualificarão até 40 (quarenta) pontos na APRESENTAÇÃO, 20 (vinte) pontos para a TÉCNICA, 30 (trinta) pontos para a ORIGINALIDADE e 10 (dez) pontos para o ATO.

**Artigo 7:** A MAGIA ARGUMENTADA será desenvolvida no palco e será baseada em efeitos mágicos através dos quais uma história é contada no decorrer da qual efeitos mágicos são apresentados. Em ambos os casos, com um argumento facilmente compreensível do começo ao fim. Os membros do Júri qualificarão até 40 (quarenta) pontos para a APRESENTAÇÃO, 30 (trinta) pontos para a ORIGINALIDADE e 10 (dez) pontos para o ATO.

**Artigo 8:** Em GRANDES ILUSÕES, são aquelas em que uma pessoa ou elemento cujo volume seja equivalente, ou maior, será considerado como uma figura central na apresentação. Os membros do Júri qualificarão até 30 (trinta) pontos para a APRESENTAÇÃO, 30 (trinta) pontos para a TÉCNICA, 30 (trinta) pontos para a ORIGINALIDADE e 10 (pontos) para o ATO.

**Artigo 9:** A MAGIA INFANTIL será desenvolvida no palco e tentará alcançar a maior participação das crianças que podem participar do show, a fim de alcançar o maior brilho do artista. Nesta categoria única, o tempo de desempenho será de 15 minutos com um aviso prévio aos 13 minutos. A comunicação alcançada com o público infantil e sua participação no espetáculo serão especialmente levados em conta. Os membros do Júri qualificarão até 20 (vinte) pontos a APRESENTAÇÃO, 20 (vinte) pontos para a TÉCNICA, 30 (trinta) pontos para a ORIGINALIDADE, 10 (dez) pontos para o ATO e 20 (vinte) pontos para a COMUNICAÇÃO.

**Artigo 10:** Na MAGIA GERAL, todos os tipos de jogos podem ser apresentados sem discriminação de equipamentos, isto é, desde manipulação até grandes ilusões. Os membros do Júri qualificarão até 30 (trinta) pontos para a APRESENTAÇÃO, 30 (trinta) pontos para a TÉCNICA, 30 (trinta) pontos para a ORIGINALIDADE e 10 (dez) pontos para o ATO.

**Artigo 11:** A MANIPULAÇÃO será realizada no palco e incluirá exclusivamente os efeitos nos quais a habilidade e a leveza de mãos reais ou aparentes prevalecerão, bem como a variedade de elementos usados. Os membros do Júri qualificarão até 30 (trinta) pontos de APRESENTAÇÃO, 40 (quarenta) pontos a TÉCNICA, 20 (vinte) para a ORIGINALIDADE e 10 (dez) pontos para o ATO.

**Artigo 12:** A MÁGICA DE SALÃO será desenvolvida em uma sala e entre o público com a participação direta deste. Possui características de categoria intermediária entre MÁGICA CLOSE UP E MÁGICA DE PALCO. Os membros do Júri qualificarão até 30 (trinta) pontos para a APRESENTAÇÃO, 30 (trinta) pontos para a TÉCNICA, 30 (trinta) pontos para a ORIGINALIDADE e 10 (dez) pontos para o ATO.

**Artigo 13:** A MÁGICA CLOSE UP será desenvolvida em uma sala especialmente selecionada e o artista apresentará seus jogos enquanto estiver sentado em frente a uma mesa ou em pé, mas com as mãos na altura da mesa, abaixo ou dentro do perímetro da mesma. Os membros do Júri qualificarão até 30 (trinta) pontos para a APRESENTAÇÃO, 30 (trinta) pontos para a TÉCNICA, 30 (trinta) pontos para a ORIGINALIDADE e 10 (dez) pontos para o ATO.

**Artigo 14:** A CARTOMAGIA será desenvolvida em uma sala especialmente selecionada, onde o artista apresentará jogos feitos com cartas preparadas ou não, como eixo central, podendo usar outros elementos desde que sejam acessórios, e não protagonistas. Apresentar seus jogos enquanto está sentado dentro do perímetro deste. Os membros do Júri qualificarão até 30 (trinta) pontos a APRESENTAÇÃO, 30 (trinta) pontos a TÉCNICA, 30 (trinta) pontos a ORIGINALIDADE e 10 (dez) pontos para o ATO.

**Artigo 15:** A categoria INVENÇÃO ou APERFEIÇOAMENTO será desenvolvida em um ambiente especialmente selecionado, mas, se necessário, poderá ser apresentada no palco. Os participantes nesta categoria devem informar não menos antes de 30 (trinta) dias para o Presidente do Júri constituído invenção ou inovação, para este transmitir para o resto dos jurados esse efeito para ser submetido a uma pesquisa com todas as informações possíveis até agora. Nessa categoria o artista não terá a obrigação de apresentar o efeito de forma teatral, ficando a seu critério a conveniência de fazê-lo ou não. O artista, se o Júri assim o exigir em sua apresentação, deve

comunicar aos seus membros, em linhas gerais, em que consiste a invenção, inovação ou aperfeiçoamento. Os membros do Júri qualificarão até 10 (dez) pontos a TÉCNICA e 90 (pontos) a ORIGINALIDADE. Para esta única categoria integrarão o Júri dois (2) membros do Jurado de MÁGICA DE PALCO e dois (2) membros do Jurado de MÁGICA UP, e se for necessário, o júri poderá ter assessores.

**Artigo 16:** O retorno aos competidores será feito de acordo com as duas regras a seguir:

1º Após o Congresso, os competidores só podem receber um formulário global assinado pelo Presidente do Júri com o resultado final da pontuação e, especialmente, as observações do Júri como um corpo, independentemente de qual júri ele pertence.

2º A referida planilha com as pontuações será entregue aos concorrentes dez dias após o término do Congresso FLASOMA e, no máximo, um mês depois via e-mail. O mesmo será remetido pelo Secretário Geral somente aos competidores que o solicitarem através da Sociedade a que pertencem, e que endossaram seu ato de competição.

**Artigo 17:** O que não está previsto nestes REGULAMENTOS para as COMPETIÇÕES DA FLASOMA, e que sejam questionadas durante o CONGRESSO será resolvido pelo Presidente do Congresso e pelo Secretário Geral ad referendum de uma ASSEMBLÉIA, para sua futura aprovação e inclusão.

Maio de 2014

#### **ANEXO PARA A NOMEAÇÃO DE ASPIRANTES PARA A COMPETIÇÃO FISM COM AVAL DA FLASOMA**

Em todos os casos, os competidores representarão a FLASOMA e o FISM LATINOAMERICANO nos campeonatos da FISM.

#### **REGRAS PRIORITÁRIAS PARA A NOMEAÇÃO DE ATOS DE FLASOMA PARA COMPETIR NO FISM**

Que apenas os atos vencedores da competição do Congresso FLASOMA podem obter a quota de competência no FISM. Dado que a FISM tem vagas limitadas de competição. Estas vagas serão preenchidas de acordo com as seguintes prioridades:

**1ª prioridade:** Atos Latino-Americanos Grand Prix e, ou, primeiros prêmios do último CAMPEONATO FLASOMA antes do FISM; e, ou, anterior no caso de haver dois FLASOMAS entre um FISM.

**2ª prioridade:** Atos do Grand Prix que não sejam da América Latina e, ou, os primeiros prêmios do último FLASOMA antes do FISM; e, o, anterior caso haja dois FLASOMAS entre um FISM.



**3ª prioridade:** Atos apresentados por uma sociedade mágica federada a FLASOMA que acredite na qualidade artística (através de vídeos, filmes, e, ou, em performances ao vivo), e que permitam ao Secretário-Geral, e ao Comitê Latino-Americano dar os avisos correspondentes.

**NORMAS SOBRE COMPETIÇÃO PREVISTAS PROTOCOLO DE REALIZAÇÃO DE CONGRESSO FLASOMA NA ATA DA ÚLTIMA ASSEMBLEIA GERAL FLASOMA DE 08 DE FEVEREIRO DE 2017- BUENOS AIRES**

Apresentamos o previsto para a realização de Competição no Protocolo de Concessão e Realização de um CONGRESSO FLASOMA, e na Assembléia Geral realizada em 8 de fevereiro de 2017.

**Protocolo para a adjudicação e execução de um CONGRESSO FLASOMA**

**Capítulo III**

**Do local do congresso:**

**A sede terá locais adequados para o seu desenvolvimento normal**

**Local para as competições de palco:** A organização do Congresso FLASOMA deve garantir que o espaço para participar das competições de palco tenha todas as facilidades necessárias, tais como: cadeiras confortáveis, garantir uma boa visibilidade a todos os participantes, temperatura adequada, tela gigante, equipamento de projeção com a resolução adequada, bom som. O palco terá um tamanho apropriado e com todas as facilidades para o participante, cortina de boca, montagem de luzes, microfones, escadas seguras para subir e descer do palco, vestiários adequados e equipe de apoio. Os elementos técnicos com os quais o som e as luzes são contados serão enviados aos competidores 90 dias antes, juntamente com uma planta do palco.

**Local para os concursos de magia de perto:** A organização do Congresso "FLASOMA", deve garantir que o espaço para assistir às competições de perto tem todas as facilidades necessárias, tais como: cadeiras confortáveis, garantir uma boa visibilidade a todos os assistentes, temperatura apropriado, tela gigante, equipamento de projeção com a resolução adequada, bom som. O palco será do tamanho adequado e com todas as facilidades para o participante, mesa de trabalho, montagem de luzes, microfones, escadas seguras para subir ao palco, vestiários, equipe de apoio. Na medida do possível, o Júri estará localizado em condições de close-up, ou seja, acima do palco.

**Sala para a reunião dos jurados:** Será uma sala privada que terá uma mesa e cadeiras confortáveis, com boa ventilação e espaço para guardar a documentação exigida com chave e fechadura. O organizador fornecerá um coffee break básico permanentemente aos membros do júri.

**Capítulo VII**

**Do júri:**

O Presidente do Congresso FLASOMA tem, juntamente com o Secretário Geral, o direito de eleger o Presidente do júri e os membros dos jurados que as sociedades mágicas indiquem.

Os membros do júri estarão isentos do pagamento da inscrição no congresso da Flasoma.

A organização do Congresso FLASOMA cobrirá as despesas de hotel dos membros do júri.

A organização do Congresso FLASOMA fornecerá aos membros do júri todo o material necessário de fichas, regulamentos de competição, e artigos de papelaria.

A organização do Congresso FLASOMA fornecerá aos membros do júri um espaço ou sala com privacidade adequada para suas reuniões e tarefas. O acesso ao referido quarto será da exclusiva responsabilidade do Presidente do Júri. Terá uma mesa e cadeiras confortáveis, com boa ventilação e espaço para armazenar a documentação exigida, com chave e fechadura. O organizador fornecerá um coffee break básico permanentemente aos membros do júri.

Na competição de Close Up, o Júri será capaz de assistir de perto. Se não for possível para o júri ter tais condições, ele julgará com base no que é projetado na tela.

Os membros do júri terão a obrigação de recompensar apenas os atos que tenham um nível FISM, já que o prêmio FLASOMA permite que os competidores disputem o FISM, tornando-se automaticamente os representantes latino-americanos endossados pela Federação Latino Americana no campeonato mundial.

## Capítulo VIII

### Das competências:

Na organização do concurso, será levado em conta que os atos de cada categoria devem ser realizados no mesmo dia.

O fechamento da inscrição nas competições em Flasoma será de 3 meses antes do início do congresso.

### **Assembléia Ordinária Flasoma Fevereiro 2017**

Na cidade de Buenos Aires, Argentina, em 8 de fevereiro de 2017, durante XIII Congresso da FLASOMA, a Assembléia Geral Ordinária se reuniu com a Presidência do Sr. Francisco Napoli (Ray Francas), e com a presença do Sr. Secretário Geral Sr. Héctor Carrió, n e a participação de entidades federadas.

As seguintes moções foram aprovadas.

9. A moção do Clube Porteño de Illusionismo foi discutida no fato de que o organizador deve ter uma lista em tempo real dos competidores, país e categoria, que o Secretário Geral será responsável por supervisionar o cumprimento. APROVADO por unanimidade. -----

13. A Moção 4 da AMU é redefinida como: No caso de um concorrente não atingir a pontuação mínima, ficando abaixo da norma FLASOMA a entidade que o endossou deverá pagar uma multa de US\$ 100 (cem dólares) por cada competidor nesta condição. Enquanto a entidade não pagar, a mesma não poderá dar aval a nenhum outro concorrente, ou participar da Assembléia Geral. APROVADO por unanimidade -----  
-----

15. Moção 2 da Secretaria sobre o aumento do montante a ser concedido como um PRÊMIO pelo CONGRESSO FLASOMA aos vencedores dos GRAND PRIX a partir de 2020, que seria de 2.000 DÓLARES. É tratado e resulta na votação de 20 votos a favor, 5 abstenções e 2 votos contra, portanto o valor de US\$ 2.000,00 dólares americanos APROVADO -----  
-----

