

REGLER FÖR NORDISKA MÄSTERSKAPEN I TROLLERI

Tävlingen strävar efter att följa FISM:s regler så långt det är möjligt och att använda ett poängsystem enligt modellen för FISM:s nationella och lokala tävlingar. Hela regelverket finns på: <https://fism.org/contest-rules/>

Sammanfattning av de viktigaste reglerna

- Varje tävlande får 10 minuter för att kontrollera ljus och teknik på tävlingsdagen. Ett detaljerat repetitionsschema skickas ut senast en vecka före tävlingen. Repetitionerna planeras om möjligt i omvänd tävlingsordning.
- Tävlingsnumret ska vara minst 5 minuter och högst 10 minuter långt. För korta eller för långa nummer diskvalificeras. Numret anses börja när artisen går upp på scenen eller när musiken startar – det som sker först.
- En tidsmarkering visas vid 9 minuter. Numret ska avslutas senast vid 10 minuter. Överskrids tidsgränsen diskvalificeras numret.
- Numret ska innehålla fler än ett trick. Undantag gäller för mentalism.
- Nummer som är tydliga kopior eller bryter mot upphovsrätten diskvalificeras.
- Om ett nummer uppenbart håller för låg nivå eller innefattar grymhet eller fara mot djur, medhjälpare eller publik, måste juryn avbryta och diskvalificera numret.
- Om det finns misstanke om förutbestämda medhjälpare räknas numret inte som en trolleriakt. Juryn har då rätt att be tävlande förklara metoden eller upprepa numret inför juryn efter tävlingen. I annat fall kan numret diskvalificeras.

Bedömning och poängsättning

Juryn bedömer varje nummer utifrån sex kriterier:

- Teknisk skicklighet
- Scennärvaro
- Underhållningsvärde
- Konstnärlig nivå
- Originalitet
- Magisk stämning

Domarna kan använda ett bedömningsformulär för att anteckna sina observationer, men det räcker också att ge ett totalpoäng.

- Enskild domare kan ge upp till 100 poäng.
- Nummer som får under 50 poäng kan inte belönas med pris.
- Nummer med under 35 poäng anses vara under tävlingsnivå och diskvalificeras.
- Domarna har rätt att justera sina poäng efter att alla nummer har setts.
- Tävlingsdeltagarens slutpoäng är medelvärdet av samtliga domares poäng.

Poängskala

POÄNG BEDÖMNING

75–100	Utmärkt – FISM-vinnarkvalitet
70–74	Mycket bra – kandidat för 1:a pris
65–69	Bra – 2:a pris, möjlighet till diskussion om 1:a pris
60–64	Bra – 2:a pris, inget 1:a pris delas ut
55–59	Tillfredsställande – 3:e pris, diskussion om 2:a pris
50–54	Tillfredsställande – 3:e pris, inget 2:a pris
35–49	Tillfredsställande – inget pris
00–34	Diskvalificerad – under tävlingsnivå

Efter tävlingen

När tävlingen är avslutad görs poängberäkningen, därefter samlas juryn under ordförandens ledning för att besluta om 1:a, 2:a och 3:e pris i båda kategorierna (scen och close-up) samt om huvudpriset – Nordiska Mästartiteln – som ges till tävlingens bästa nummer.

Eftersom scen- och close-up-poängen jämförs direkt används samma poängskala för båda kategorierna. Om en domares poäng avviker markant från övriga kan ordföranden be om motivering.

Juryn kan välja att dela ut specialpriser i följande kategorier: manipulation, komik, illusioner och mentalism. Dessutom kan pris för mest originella nummer delas ut, liksom ett hedersomnämmande för annan insats som juryn vill uppmärksamma.

Om ingen tävlande når den poäng som krävs för ett visst pris, delas priset inte ut. Juryn får före tävlingen ett bedömningsformulär med tävlande i uppträdandeordning.