



Ciudad de México
5 de abril de 2026

REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETENCIA **CAMPEONATO NACIONAL DE MAGIA MÉXICO 2026**

CAPÍTULO 1. DISPOSICIONES GENERALES

1.1 Organización

El Campeonato Nacional de Magia México es el único evento autorizado para otorgar el título oficial de Campeón Nacional Mexicano. El evento se realiza bajo supervisión institucional de la FLASOMA y conforme a este reglamento.

1.2 Aceptación del Reglamento

Al inscribirse, el concursante acepta todas las reglas aquí establecidas. No se admitirán excepciones por desconocimiento del reglamento.

1.3 Este reglamento se inspira en los lineamientos de la Federación Internacional de Sociedades Mágicas (FISM) y FLASOMA.

CAPÍTULO 2. PARTICIPACIÓN

2.1 Prioridad de inscripción

Tendrán prioridad los ganadores de competencias oficialmente reconocidas. Los lugares restantes se asignarán por orden de inscripción y pago.

2.2 Competencias habilitantes

Se consideran válidas aquellas competencias que cumplan con estándares formales y cuenten con jurado acreditado.

2.3 Cupo máximo

El concurso tiene un número limitado de participantes, establecido en un máximo de 27 concursantes (16 en escenario y 11 en close-up).

El Comité Organizador se reserva el derecho de modificar el número de participantes según las necesidades del evento.

2.4 Cierre de inscripciones

La fecha límite de inscripción será el 15 de marzo de 2026, es definitiva. Después de esa fecha solo se cubrirán lugares disponibles mediante lista de espera.

2.5 Exclusiones

No podrán competir artistas contratados para presentaciones o conferencias dentro del mismo congreso.

CAPÍTULO 3. CATEGORÍAS

Las actuaciones del concurso están abiertas en las siguientes categorías:

Magia de Escenario:

Es aquella modalidad de la magia diseñada para ser presentada ante una audiencia amplia, en un espacio escénico formal, donde el artista ejecuta efectos visuales, técnicos y teatrales utilizando elementos de mediana o gran escala.

3.1 Manipulación: Acto basado total o parcialmente en prestidigitación, donde prevalezca la habilidad y ligereza de manos.

3.2 Magia General: Acto que combine varias disciplinas, generalmente con accesorios de tamaño medio. Incluye actuaciones que utilicen alta tecnología o video.

3.3 Grandes Ilusiones: Acto que utilice aparatos y accesorios de gran tamaño, con la participación central de personas u objetos de volumen equivalente o mayor.

3.4 Magia Cómica: Acto cuyo objetivo principal sea el humor, con énfasis en los efectos mágicos. No se considerará válido descubrir un secreto mágico para buscar comicidad.

3.5 Mentalismo: Demostraciones de poderes mentales aparentemente extraordinarios como ser telepatía, clarividencia, precognición, cold Reading, telequinesis, etc.. El jurado elegirá a los participantes del público si el acto lo requiere.

3.6 Magia Argumentada: Acto que relate una historia a través de efectos mágicos, con un argumento fácilmente comprensible.

3.7 Magia Infantil: Acto dirigido a niños, que busque su máxima participación durante la presentación.

3.8 Faquirismo: “Disciplina extrema que combina resistencia física, control mental y actos impactantes que desafían el dolor y los límites del cuerpo humano.”

3.9 Las categorías posibles para competir son exclusivamente las anteriores. No es posible competir con actos de otras disciplinas (ej. hipnosis, ventriloquía).

Magia de Cerca:

Actos destinados a pequeños grupos en estrecha proximidad. El artista puede estar sentado o de pie, con o sin mesa. Los elementos son generalmente pequeños y los efectos involucran directamente a los espectadores.

3.10. Cartomagia: Acto basado exclusivamente en efectos con naipes, presentado estando el artista sentado dentro del perímetro de una mesa. Puede usar otros elementos siempre que sean accesorios.

3.11. Magia de Cerca: Acto de naturaleza general que, sin excluir los naipes, utiliza una variedad de elementos. Se presenta con el artista sentado frente a una mesa o de pie, manteniendo sus manos a la altura de esta.

3.12. Magia de Salón: Acto intermedio entre la magia de cerca y la escénica, para grupos en habitaciones de tamaño moderado, con participación directa del público.

3.13. Si los jueces consideran que es en el mejor interés del concursante cambiar de categoría, tienen derecho a proponer dicho cambio, previa consulta y consentimiento del concursante.

TIEMPOS:

3.13. Tiempos de actuación

- Escenario: 6 a 10 minutos
- Close-Up: 6 a 10 minutos
- Infantil: 8 a 12 minutos

El incumplimiento del tiempo podrá resultar en penalización o descalificación.

CAPÍTULO 4. EVALUACIÓN Y PREMIOS

4.1 Sistema de puntuación sobre 100 puntos.

- Técnica: 30 puntos.
- Originalidad: 20 puntos.
- Presentación: 20 puntos.
- Construcción dramática: 15 puntos.
- Impacto mágico: 15 puntos.

4.2 Puntaje mínimo para premios.

- Primer Premio: 80 puntos.
- Segundo Premio: 70 puntos.
- Tercer Premio: 60 puntos.

4.3 Selección TEAM MÉXICO

Los concursantes podrán ser considerados para integrar el equipo representativo de México en competencias internacionales avaladas por FLASOMA y FISM, bajo los siguientes criterios:

- a) Haber obtenido el Primer Premio en su categoría
- b) Alcanzar una puntuación mínima de 80 puntos
- c) Demostrar un nivel artístico, técnico y de originalidad acorde a estándares internacionales

La selección final será determinada por el jurado y el Comité Organizador.

El jurado podrá declarar desierta la selección si considera que ningún acto cumple con el nivel requerido.

4.4 Grand Prix

El Grand Prix del Campeonato Nacional de Magia México 2026 podrá ser otorgado únicamente a un concursante en todo el campeonato.

Para ser elegible, el participante deberá:

- a) Obtener una puntuación mínima de 90 puntos sobre 100
- b) Ser considerado por el jurado como un acto excepcional de nivel internacional

El jurado se reserva el derecho de no otorgar el Grand Prix si ningún acto alcanza el nivel requerido.

4.5 Decisiones del Jurado

Las decisiones del jurado serán definitivas e inapelables.

CAPÍTULO 5. TÍTULOS

Título Oficial.

5.1 Solo el ganador del Primer Premio podrá utilizar el título 'Campeón Nacional de Magia México [Categoría] [Año]'.

5.2 El Nacional de Magia México es el único evento validado ante FLASOMA para otorgar dicho título.

5.3 El uso indebido del título podrá implicar sanciones y retiro del derecho de utilización.

CAPÍTULO 6. Originalidad y Derechos

6.1 El concursante declara que su acto es original y no infringe derechos de terceros.

6.2 Se prohíbe estrictamente la copia total o parcial de actos, rutinas, guiones, personajes o presentaciones de otros artistas.

6.3 Cualquier incumplimiento podrá resultar en descalificación inmediata