



MRS Kandidaten- und Prüfungsreglement

Gestützt auf den Statuten des "Magischen Ring der Schweiz", nachstehend MRS genannt, erlässt der Vorstand des MRS folgendes Prüfungsreglement. Der Einfachheit halber wird fortan nur die männliche Form verwendet, aber gemeint sind immer beide Geschlechter.

1. Auszug aus den MRS Statuten

4.2 - Jede natürliche Person kann Mitglied des MRS werden. Voraussetzung für die Aufnahme ist die Erfüllung der geltenden Aufnahmebedingungen. Der Kandidatenstatus beginnt mit der Bestätigung der Annahme der Anmeldung durch den Vorstand.

4.3 - Ohne Prüfung können i.d.R. Zauberkünstler einer anerkannten Zaubervereinigung aufgenommen werden, sofern sie nicht Schweizer Bürger sind und ihren Wohnsitz im Ausland haben. Keine Startberechtigung als Vertreter der Schweiz an FISM-Meisterschaften erhalten MRS-Mitglieder, die nicht Schweizer Bürger sind und nicht in der Schweiz wohnen.

4.4 - Der Vorstand kann einen Aufnahmeantrag ohne Angabe von Gründen zurückweisen.

5.1 - Wer als Aktivmitglied in den MRS eintreten will, hat sich in der Regel durch einen Ortsring beim Vorstand schriftlich anzumelden. Dieser entscheidet über die Aufnahme. Der Vorstand ist dem Beitrittswilligen gegenüber nicht rechenschaftspflichtig.

5.2 - Beitrittswillige haben vor ihrer endgültigen Aufnahme eine Prüfung abzulegen, deren Bedingungen im Prüfungsreglement des MRS festgehalten sind.

5.3 - Bis zur bestandenen Prüfung gelten Beitrittswillige als Kandidaten. Deren Rechte sind beschränkt: Sie besitzen kein Stimm- und Wahlrecht.

5.4 - Die Kandidatenzeit beträgt mindestens sechs Monate und darf vierundzwanzig Monate nicht überschreiten. Nach Ablauf dieser Frist wird die Anmeldung hinfällig. Einbezahlte Beiträge und Gebühren verfallen. Der Vorstand kann bei Vorliegen besonderer Gründe eine Kandidatenzeit verlängern. Minderjährige Kandidaten können zwar die Prüfung jederzeit ablegen, werden aber erst 2 Jahre nach dem Überschreiten des 18. Lebensjahres verbindlich zur nächsten Prüfung aufgeboten.

5.5 - Der Kandidat hinterlegt zusammen mit der Anmeldung den Betrag für die Einschreibgebühr und den ersten Jahresbeitrag (angebrochene Jahre werden voll berechnet. Erfolgt die Anmeldung nach dem 30. Juni, ist nur der halbe Jahresbeitrag zu entrichten).

5.6 - Bei Nichtbestehen der Prüfung und bei Rückzug des Beitrittsgesuches verfallen einbezahlte Beiträge und Gebühren. Die Aufnahmeprüfung kann insgesamt nur zweimal abgelegt werden.

5.7 - Mit Beginn des Kandidatenstatus erhält der Kandidat die Vereinszeitung zugestellt und darf Kurse, Seminare, Tagungen und Kongresse des MRS besuchen.

5.8 - Der Vorstand kann in Ausnahmefällen (z.B. im Falle der Anmeldung eines international anerkannten Künstlers) einen anderen Nachweis über das Wissen und Können des Beitrittswilligen akzeptieren.



2. Der Weg zum MRS-Mitglied

2.1. Die Anmeldung zum MRS-Mitglied erfolgt über einen MRS Ortsringes, welcher den Beitrittswilligen im MRS als Kandidat anmeldet.

2.2. Anmeldungen ohne MRS Ortsring werden nur in Ausnahmefällen bewilligt, wenn der Kandidat z.B. einen entsprechenden Zauber-Götti hat.

3. Die Aufgabe des Ortsringes

3.1. Der Ortsring verpflichtet sich, seinen Kandidaten während der ganzen Kandidatenzeit zu unterstützen und zu beraten, damit er die nötigen theoretischen und praktischen Fähigkeiten für die Prüfung erlangt.

3.2 Jeder Kandidat hat während der Kandidatenzeit einen direkten Betreuer aus dem Ortsring (Götti). Das kann ein interner Kandidatenbetreuer vom Ortsring oder ein Mitglied des Ortsringes (Götti) sein. Die Verantwortung liegt beim Ortsringpräsidenten.

4. Beiträge und Gebühren

4.1. Kandidaten bezahlen den normalen jährlichen MRS Mitgliederbeitrag. Zusätzlich wird beim Eintritt des Kandidaten eine einmalige Anmeldegebühr fällig. Die Höhe dieser Gebühr wird von der Generalversammlung festgelegt.

4.2. Erst nach vollständigem Zahlungseingang der Anmeldegebühr und dem Mitgliederbeitrag wird der Kandidat im MRS aufgenommen und die Aufnahme als Kandidat bestätigt.

4.3. Kandidaten, welche fällige Beiträge noch nicht bezahlt haben, werden nicht zur Prüfung aufgeboden / zugelassen.

5. Prüfungsobmann, Prüfungsexperten, Kandidatenbetreuer:

5.1. Der MRS-Vorstand bestimmt je ein Vorstandsmitglied zum Kandidatenbetreuer und zum Prüfungsobmann.

5.2. Der Kandidatenbetreuer des MRS ist für die administrative Verwaltung des Kandidatenwesens zuständig. Er nimmt die Anmeldungen entgegen und begleitet die Kandidaten durch die Kandidatenzeit. Er bietet die Kandidaten zur Hauptprüfung auf. Der Kandidatenbetreuer ist die Ansprechperson für die Kandidaten, Betreuer und Clubpräsidenten. Durch Besuche der Kandidatenabende in den Ortsringen versucht der Kandidatenbetreuer die Betreuung der Kandidaten im Sinne des MRS sicher zu stellen.

5.3. Der Prüfungsobmann ist für die Organisation und die Durchführung der theoretischen und der praktischen Hauptprüfung zuständig. Er stellt den Fragekatalog für die theoretische Hauptprüfung zur Verfügung.



5.4. Die Prüfung wird von einer Jury abgenommen, die sich in der Regel aus dem Prüfungsbobmann und zwei weiteren Prüfungsexperten zusammensetzt. Der Prüfungsbobmann leitet die Prüfung.

5.5 Als Prüfungsexperten bietet der Prüfungsbobmann zwei geeignete MRS-Mitglieder auf. Es darf maximal ein Prüfungsexperte aus dem Ortsring des zu prüfenden Kandidaten in der Jury Einsitz nehmen.

5.6 Der Kandidatenobmann leitet die Prüfung und ist für ihren ordnungsgemässen Ablauf besorgt. Er trifft in Zweifelsfällen die nötigen Entscheidungen. Aufgrund der Anmeldungen kann er die Anzahl der Prüfungsteilnehmer beschränken und die Prüfung angemeldeter Kandidaten verschieben.

6. Die Prüfungsvorbereitung

6.1. Es ist Aufgabe des Kandidaten, sich auf die Aufnahmeprüfung vorzubereiten.

6.2. Zur Erwerbung des für die theoretische Prüfung benötigten magischen Wissens besteht als Pflichtlektüre das vom MRS herausgegebene Handbuch von Christian Scherer (Einführung, Geschichte und Grundbegriffe der Zauberkunst). Und das neue Buch Kompendium für MRS Kandidaten, ebenfalls von Christian Scherer. Ansonsten wird die Benutzung der Bibliothek des MRS sehr empfohlen. Die Kandidaten erhalten eine Liste mit den für Kandidaten empfohlenen Büchern.

7. Teilnahme an der Aufnahmeprüfung

7.1. Der Kandidatenbetreuer des MRS wird die Kandidaten zu den Prüfungs-Orten und -Daten frühzeitig informieren.

7.2. Normalerweise werden die Prüfungen einmal pro Jahr als Bestandteil des jährlichen MRS Fachkongresses der Zauberkunst durchgeführt. Bei Bedarf können zusätzliche / abweichende Termine organisiert werden.

7.3. Organisation und Verantwortung für die Durchführung der Aufnahmeprüfungen liegt beim Vorstand des MRS.

7.4. Die Prüfung kann sofern freie Plätze bestehen jederzeit abgelegt werden, spätestens nach 2 Jahren Kandidatenzeit werden die Kandidaten bei der nächsten Prüfung verbindlich zur Aufnahmeprüfung aufgeboten.

7.5. Begründete Gesuche zur Verschiebung einer fälligen Hauptprüfung sind schriftlich (per Post) an den MRS Kandidatenbetreuer zu stellen. Die Entscheidung über eine Verschiebung der Prüfung wird vom MRS Kandidatenbetreuer in Absprache mit dem Vorstand des MRS getroffen. Eine Verschiebung der Prüfung wird nur in absoluten Sonderfällen gestattet. Fehlende Zeit zur Prüfungsvorbereitung gelten nicht als Verschiebungsgrund.

7.6. Die praktische Prüfung ist öffentlich zugänglich.

7.7 Zur theoretischen Prüfung haben ausschliesslich die MRS-Vorstandsmitglieder und die jeweiligen Prüfungsexperten Zutritt.



8. Die Aufnahmeprüfung

8.1. Die Aufnahmeprüfung besteht aus 3 Teilen: Theorie, Praxis Hauptsparte und Praxis Nebensparte. Der Kandidat bestimmt im Vorfeld, welche der beiden praktischen Prüfungen (Bühne und Close-Up) die Hauptsparte ist.

8.2. Theorie: Es werden 44 Fragen zu beantworten sein. Teilweise mit einer Vorführung. Die Fragen sind aus der allgemein Theorie und der Geschichte der Alt -und Neuzeit. Theoretischer Teil bei Grundgriffen, Tricktechniken. Demonstration von Grundgriffen und Tricktechniken sowie Kunststücken aus verschiedenen Sparten.

8.3. Praxis Hauptsparte: Vorführung eines abgeschlossenen Programms von min. 10 bis max. 15 Minuten Dauer in der gewählten Sparte (Bühne oder Close-up). Bei einer reinen Manipulationsnummer mit Musikbegleitung ist die Dauer min. 8 Minuten. Das Programm muss zwingend 4 verschiedene Zauberelemente enthalten.

8.4. Praxis Nebensparte: Vorführung eines abgeschlossenen Programms von min. 8 bis max. 12 Minuten Dauer in der gewählten Sparte (Bühne oder Close-up). Das Programm muss zwingend 2 verschiedene Zauberelemente enthalten.

8.5. Wenn die Zeit bei den praktischen Prüfungen unterschritten wird, gilt die Prüfung automatisch als nicht bestanden. Wird die Zeit massiv überschritten, gibt es Punkteabzüge.

8.6 Die Wahl der Kunststücke ist dem Kandidaten vollkommen freigestellt, ebenso die Art der Vorführung.

8.7. Definition Zauberelemente: Ein Zauberelement ist ein in sich geschlossenes Kunststück/Routine mit mindestens einem Zaubereffekt. Als Element zählen nicht die vorgeführte Anzahl der Kunststücke, sondern die verschiedenen Gegenstände oder Zauberrequisiten, mit denen man unterschiedliche Effekte zeigen kann.

9. Bewertung

9.1. Die Aufnahmeprüfung gilt als bestanden, wenn alle drei Prüfungsteile bestanden sind. Besteht der Kandidat einen oder mehrere Teile nicht, entscheidet der Prüfungsobmann, ob nur die nicht bestandenen Prüfungsteile, oder die gesamte Prüfung nochmals wiederholt werden muss. Eine nicht bestandene Prüfung kann in einer Frist von maximal 12 Monaten (oder beim nächsten darauf folgenden Prüfungstermin) einmal wiederholt werden.

9.2. In Anbetracht der Tatsache, dass die praktische Prüfung den besten Gradmesser für das Können eines Magiers ergibt, werden praktische und theoretische Prüfung verschieden bewertet.

9.3. Es wird jeweils die gesamte Präsentation als Ganzes bewertet (eine Gesamtpunktzahl pro Sparte). Dabei werden vor allem folgende Punkte beachtet: Unterhaltungswert, Präsentation, Verwendung passender Geräte, Kleidung, persönliche Technik, Sauberkeit angewandter Griffe / Methoden / Techniken, Routinenplanung, Erscheinungsbild, Sprache, Musik, Schwierigkeitsgrad, Gesamteindruck, etc.

9.4. Bewertung Praxis Hauptsparte:

Bestanden ist der Teil Praxis Hauptsparte mit mindestens 14 Punkten von 20 Punkten



9.5. Bewertung Praxis Nebensparte:

Bestanden ist der Teil Praxis Nebensparte mit mindestens 10 Punkten von 20 Punkten

9.6. Bewertung der theoretischen Prüfung: Die 44 Fragen bestehen aus 12 geschichtlichen 20 allgemeinen und 12 Fragen zu Griffen und Techniken (Griffe und Techniken beinhalten jeweils eine praktische Vorführung pro Frage).

Geschichtliche und allgemeine Fragen ergeben je 1 Punkt pro richtig beantwortete Frage. Griffen und Techniken inklusiver praktischer Vorführung ergeben 2 Punkte, wenn Theorie und Praxis gut ausgeführt wird. 1 Punkt wenn nur die Frage beantwortet werden kann.

Bestanden ist die Theorieprüfung mit mindestens 40 Punkten (von maximal 56).

9.7 Bei groben Verstößen gegen das Reglement (Minstdauer nicht eingehalten, vorgeschriebene Anzahl Elemente nicht eingehalten, etc.) gilt die Prüfung als nicht bestanden.

9.8 Der Entscheid der Jury über das Bestehen oder Nichtbestehen der Prüfung kann beim Vorliegen triftiger Gründe, wie krasser Verfahrensmängel oder Willkür, innerhalb von vier Wochen beim MRS-Vorstand angefochten werden. Dieser entscheidet dann endgültig über eine allfällige Wiederholung der angefochtenen Prüfung.

9.9. Die Prüfungsergebnisse werden dem Kandidaten unmittelbar nach Vorliegen durch den Prüfungsobmann bekannt gegeben.

9.10 Der Prüfungsobmann informiert den MRS-Vorstand über den Ablauf der Prüfung, zwecks Veröffentlichung im Hokus Pokus nach Ablauf der Rekursfrist von 4 Wochen.

9.11. Die Prüfungsunterlagen gehen an die Geschäftsstelle des MRS zur Aufbewahrung.

11. Unterbrechung der Kandidatenzeit

11.1. Eine Unterbrechung der Kandidatenzeit ist nicht vorgesehen. In begründeten Fällen (etwa bei einem Todesfall, Krankheit / Unfall, einem Auslandsaufenthalt, Rekrutenschule, etc.) kann die Kandidatenzeit verlängert werden. Alle Fristen verschieben sich entsprechend um diese Zeit.

11.2. Gesuche zur Verlängerung der Kandidatenzeit müssen schriftlich inkl. Begründung an den Kandidatenbetreuer gestellt werden, welcher über die Gewährung und Dauer der Verlängerung entscheidet.

12. Inkraftsetzung

12.1. Dieses Prüfungsreglement wurde vom Vorstand im Juni 2018 angenommen. Es tritt per sofort in Kraft.



Der Präsident
Sven Bolliger

Der Expertenobmann
Gerhard Brägger

Der Kandidatenbetreuer
Daniel Tschanz



Ergänzende Beispiele:

Definition Zauberelement:

Ein Zauberelement ist ein in sich geschlossenes Kunststück/Routine mit mindestens einem Zaubereffekt. Als Element zählen nicht die vorgeführte Anzahl der Kunststücke, sondern die verschiedenen Gegenstände oder Zauberrequisiten, mit denen man unterschiedliche Effekte zeigen kann.

Beispiel:

Zeigt jemand 4 Kartenkunststücke mit einem Kartenspiel gilt das als **1 Element**

Zeigt jemand eine Seilroutine mit verschiedenen Effekten gilt das als **1 Element**

Zeigt jemand eine Münzenroutine verschiedenen Effekten gilt das als **1 Element**

Bei reinen Manipulationsdarbietungen gilt jedes verschwundene oder erscheinende Requisit als 1 Element

Mögliche Elemente für Allgemeine Magie mit gesprochener Vorführungen:

- Zaubereien mit Karten, Münzen, Seile, Fantasta, Zeitungen, Vorhersagen, Couvert, Riesenkarten, Getränke, Flaschen, Würfel, Schwebefeffekte, Tücher, Schirme, CD Geldnoten etc.
- Mentaldarbietungen müssen mindestens 4 (Hauptsparte) resp. 2 (Nebensparte) verschiedene Prinzipientechniken / Methoden enthalten.
- Manipulationsdarbietungen müssen mindestens 4 (Hauptsparte) resp. 2 (Nebensparte) verschiedene Zaubereffekte mit unterschiedlichen Techniken beinhalten.



MRS Theorieprüfung Musterbogen

Geschichtliches Fachwissen

	Theorie	Ja	Nein
1. Wie hiess der wohl bedeutendste Zauberkünstler der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts. Er reiste durch Frankreich, Portugal, Deutschland und Russland. Er war ursprünglich Professor der Mathematik und Physik in Rom. Er machte die Zauberkunst zu seinem Beruf.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Wie hiess der von 1806 bis 1875 in Wien lebende Zauberkünstler, der in seiner Wohnung Salonkunststücke vorführte. Er entwickelte die Karten-Zauberei zur wahren Kunst.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Er wurde in Kanada geboren, begann mit 8 Jahren zu zaubern und widmete ein ganzes Leben der Zauberkunst. Er erfand viele Kartenkunststücke, die in Zeitschriften und Büchern veröffentlicht wurden. Sein Einfluss auf die moderne Zauberkunst war enorm. Bekannt wurde er als Professor.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Einer der besten Close-up Zauberkünstler aller Zeiten. Ein Schulbeispiel für perfektes Timing und Misdirection war seine weltberühmte Routine mit den unter zwei Salzstreuer wandernden Münzen.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Er gilt als Erfinder der "Zig-Zag-Illusion", die er 1965 erstmals vorführte.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Wie heisst der heute lebende spanische Zauberkünstler. Seine Vorführungen wirken chaotisch, sind aber bis ins letzte Detail geplant. Er ist Begründer / Mitinitiant der sogenannten "Spanischen Schule".		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Wie heisst der neuzeitlich berühmteste Illusionist, welche jahrelang seine Darbietungen in Fernsehshows über den Erdball zeigte.		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Wer erfand das Becherspiel		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Deutscher Zauberkünstler und Autor von diversen Zauberbüchern. Er lebte von 1929 – 2012 und schrieb „Das grosse Handbuch der Magie,„		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. Was sagt Ihnen der Name *Pavel*		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. Theophil Weidmann war ein Schweizer Mentalkünstler, welcher oft mit seiner Schwester Jane aufgetreten ist. Er gab viele Seminare und ist hat als Autor von Fachbüchern in der Mentalmagie sich einen Name über die Grenzen gemacht. Wie war sein Künstlername		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. Er wurde berühmt durch seinen verschwindenden Elefanten "Toto" Wie heisst der Künstler?		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



Allgemeines Fachwissen

	Theorie	Ja	Nein
13. Was ist ein Changierbeutel? Bitte beschreiben Sie in wenigen Worten was damit gemacht werden kann.		0	0
14. Was ist ein Daumenschreiber?		0	0
15. Die Sparten der Zauberkunst werden nach Vorführbedingungen oder nach Art der Darbietung aufgeteilt. Nennen Sie 2 Einteilungen nach Vorführbedingungen.		0	0
16. Was versteht man unter einem Rau – Glatt Spiel?		0	0
17. Was versteht man unter einem falscher Knoten?		0	0
18. Was versteht man unter einer *zersägten Jungfrau* Illusion		0	0
19. Was und wie funktioniert das Ringspiel ?		0	0
20. Wie heisst die Ladung, wie man eine Taube am Körper erscheinen lassen kann?		0	0
21. Was ist ein Schwammball und welche Effekte können gezeigt werden?		0	0
22. Was versteht man unter einem Ringzieher ?		0	0
23. Wie nennt man den Griff, mit welchem kleinere Gegenstände oder Karten in der Hand verborgen gehalten werden können, ohne das der Zuschauer den Gegenstand sieht oder ahnt, dass er sich in der Hand befindet.		0	0
24. Was ist ein "Ascanio Spread"?		0	0
25. Was ist ein "schwarzes Ei"?		0	0
26. Was versteht man unter einem Schwanenhals?		0	0
27. In den Manipulationsdarbietungen werden oft Halbschalen verwendet. Für welches Kunststück werden diese gebraucht?		0	0
28. In der Zauberei wird von einem *Schneesturm* gesprochen. Um welchen Effekt handelt es sich?		0	0
29. Was ist ein "Schwerpunktwürfel"?		0	0
30. Es gibt diverse Arbeitsstellungen, (z.B. auf einer Bühne) in welcher ein Künstler sich gegenüber dem Publikum präsentiert. Wie heissen 2 solcher Arbeitsstellungen ?		0	0



Theorie Ja Nein

31. In der Zauberkunst spricht man oft von – Kurz – Mittel – Lang
Mit welchem Requisit wird gezaubert ? Ja Nein
32. Was meint man, wenn jemand vom *Kümmelblättchen* Effekt spricht? Ja Nein

Griffe und Techniken inkl. praktischer Vorführung

Vorführung
erfüllt Theorie
Ja Nein

33. Was ist ein Selbstgängereffekt und führen Sie einen vor. Ja Nein
34. Führen Sie einen Mentaleffekt vor (Vorhersage) Ja Nein
35. Wie kann man eine Münze in der Hand palmieren und welche Griffe
gibt es dazu. Ja Nein
36. Was geschieht beim "Filieren"? Ja Nein
37. Führen Sie einen * Kellengriff * (paddle move) vor! Ja Nein
38. Führen Sie eine "falsche Uebergabe" (false pass) vor! Ja Nein
39. Führen sie ein *falsches Abheben* vor! Ja Nein
40. Lassen Sie eine Münze auf verschiedene Arten verschwinden! Ja Nein
41. Führen Sie einen Elmsley-Count vor! Ja Nein
42. Forcieren Sie eine Spielkarte! Ja Nein
43. Sie sind in der Badehose und müssen einen Zaubertrick vorführen.
Was haben Sie für Möglichkeiten! Ja Nein
44. Führen Sie Ihren Lieblingstrick vor! Ja Nein

Total Punkte _____

Bestanden

(mit 40 von maximal 56 möglichen Punkten)

JA NEIN