



CARNAVAL Málaga

BASES CONCURSO OFICIAL GRUPOS DE ANIMACIÓN CARNAVAL DE MÁLAGA 2026

Para cualquier duda pueden contactar en el correo electrónico fundacion@carnavaldemalaga.es o en el teléfono 614 328 713

ARTÍCULO 1º. INSCRIPCIÓN

Los grupos que se inscriban en el Concurso Oficial de Grupos de Animación del Carnaval de Málaga deberán estar inscritos en tiempo y forma reglamentada. Para ello, la Fundación Ciudadana del Carnaval de Málaga (en adelante FCCM) a través de sus órganos competentes, determinará y comunicará, dónde y cómo corresponda, las fechas de apertura y cierre del registro de inscripción. Para la solicitud de inscripción se deberá aportar la siguiente documentación que podrá descargarse de la web de la FCCM: <https://carnavaldemalaga.es/index.php/descargas>

Solicitud de inscripción del Grupo de animación online. En la misma deberán figurar los siguientes datos: modalidad, nombre del grupo , datos personales del responsable y del resto del grupo que lo acompaña.

La inscripción se realizará a través de:

Grupos de animación

<https://forms.gle/yK9yS73tsyazkQZz9>

- Modelo de autorización para cobro de premios y accésits a través de asociaciones.
- Fotocopia del DNI del responsable y componentes del grupo.
- Autorización para el cobro de premios (en caso de realizarlo con asociaciones).
- Documento fiscal de la asociación (en su caso).
 - Copia de la documentación de los vehículos de transporte si los hubiere (**ficha técnica y permiso de circulación por ambas caras y en vigor**).
- **Fotocopia del número de cuenta bancaria para el ingreso de premios o accésit si los hubiere a nombre de la asociación o particular que reciba el pago.**
- **Es obligatoria la presentación de una autorización de los tutores legales firmada por ambos y copia de DNI de ambos padres o tutores legales para los concursantes o participantes menores de dieciocho años, los cuales no podrán participar sin la misma. Su incumplimiento será penalizado con descalificación.**

Toda esta documentación se encontrará en:

<https://carnavaldemalaga.es/index.php/descargas>

Si la documentación fuese física deberá ser entregada en los horarios y días establecidos por la FCCM

1.1. La persona que ostente la representación legal del Grupo de Animación deberá asistir a las reuniones a las que sea convocada desde la FCCM.

2º. GRUPOS DE ANIMACIÓN

2.1. Los grupos de animación son los responsables de la animación de los desfiles y pasacalles del Carnaval de Málaga. Estarán compuestos de un mínimo de QUINCE componentes. Estos grupos podrán ser masculinos, femeninos o mixtos.

2.2. Cuando todos los componentes del grupo de desfile sean menores de edad, dicho grupo contará con dos personas adultas que asumirán las responsabilidades derivadas de la participación de éstos en cualquiera de los actos organizados por la FCCM.

2.3. Antes de iniciar el recorrido, se realizará un control para verificar que solo participan los integrantes inscritos previamente. Si algún integrante no está inscrito o hay más integrantes de los inscritos al inicio o durante el recorrido, el grupo de animación será sancionado con un 20% de la puntuación total.

2.4. Será de obligado cumplimiento que cada grupo porte en el carro musical un pequeño extintor como medida de seguridad.

ARTÍCULO 3º. PRESELECCIÓN, SELECCIÓN Y PRESENTACIÓN

3.1. Se podrá llevar a cabo por parte de la FCCM una preselección tanto en el lugar y la hora que se designe.

3.2. Los grupos concursantes podrán ser presentados por cualquier entidad, empresa o institución: juntas de distrito, asociaciones, peñas, establecimientos comerciales, otros colectivos e incluso a título particular.

3.3. La presentación de los seleccionados se realizará en el lugar que la FCCM designe.

3.4. Es obligatoria la asistencia de los concursantes a cuantos actos sean requeridos por la FCCM.

ARTÍCULO 4º. EDAD DE LOS PARTICIPANTES

4.1. No existe limitación por edad para participar en esta modalidad.

4.2. Si bien los aspirantes menores de 18 años deberán hacer constar por escrito autorización paterna/materna o tutores legales.

El modelo de autorización se encontrará en

<https://carnavaldemalaga.es/index.php/descargas>

ARTÍCULO 5º. EL VESTUARIO

5.1. Los Grupos de Animación presentados a este concurso deberán presentar disfraces originales y de temática libre, sin que puedan haber sido presentadas con anterioridad en ningún otro concurso.

El disfraz deberá cumplir con un mínimo de vistosidad en su presentación. Todos los componentes del grupo deben llevar el disfraz determinado por la agrupación.

5.2. Se tendrán en cuenta los méritos del disfraz, la participación activa y ambientación carnavalesca, coreografía, movilidad y música ambiental en todos los actos que participen.

ARTICULO 6º. ACOMPAÑAMIENTO MUSICAL

6.1. Los grupos de Animación podrán acompañarse de equipos de megafonías portátiles, presentar coreografías con música y animaciones dirigidas a conseguir la participación del público.

Los grupos de animación podrán usar todos los instrumentos musicales que crean oportunos.

6.2. Los grupos deberán llevar en sus repertorios canciones y músicas carnavalescas, pasacalles y otros ritmos.

6.3 Una vez terminado el recorrido oficial, los grupos de animación realizarán un espectáculo de una canción con una duración máxima de 5 minutos. Deberán mandar la canción a bailar al correo de la Fundación, dos días antes del día del desfile.

ARTÍCULO 7º. EL SORTEO

7.1. La FCCM convocará a todos los representantes de los grupos de animación para la celebración de un sorteo donde se determinará en qué actividades estarán presentes. El resultado del sorteo, en principio, será inamovible, aunque se permitirá permutes entre grupos de animación si hubiese motivo justificado por previo acuerdo entre sus representantes y posterior conformidad de la FCCM.

7.2 La FCCM convocará a todos los representantes de los grupos de animación para la celebración de un sorteo donde se determinará el orden de salida en día del desfile.

7.2. La FCCM determinará los actos en los que los grupos de animación deberán participar, avisándolos con suficiente antelación.

7.3. Los grupos de animación deberán participar en las diferentes actividades con la totalidad de los componentes inscritos. Salvo causas justificables, no podrán ser menos del 90% de los participantes inscritos.

ARTÍCULO 8º. COMPOSICIÓN DEL JURADO

La FCCM designará un jurado que observará la participación de los Grupos de Animación.

Se establece un jurado compuesto de: presidente, secretario y tres vocales

8.1. La FCCM nombrará al menos a un vocal de cada modalidad como suplente de las otras modalidades para actuar en caso de ausencia justificada o manifiesta incompetencia de algún miembro.

8.2. Bajo ningún concepto el jurado, tanto de este, como de los diferentes concursos que organice la FCCM, podrá ser molestado por ningún participante.

8.3. En caso de que por motivo de las medidas sanitarias o posibles contagios, se viese afectada la presencia del jurado, la FFCM se reserva el derecho de adoptar las medidas necesarias para que el jurado pueda realizar su labor de forma presencial/virtual.

8.4. Antes de iniciar el recorrido el jurado se acercará a los grupos de animación para identificarlos, ver detalles, entender el tipo y verificar el número de integrantes inscritos.

ARTÍCULO 9º. PRESIDENCIA

Será designada por la FCCM y serán competencias suyas las que se relacionan:

9.1. Cumplirá y hará cumplir las presentes bases.

9.2. Convocará y presidirá el jurado en todas las reuniones necesarias para el desarrollo del concurso.

9.3. Ordenará el comienzo y el fin de las presentaciones

9.4. Actuará con voz, pero sin voto.

9.5. Será, junto al secretario, el único portavoz ante la FCCM, los representantes legales de las Fantasías y cualquier otra parte interesada.

9.6. El presidente no podrá ser miembro de ningún órgano de la FCCM.

ARTÍCULO 10º. SECRETARÍA

Será designada por la FCCM y serán competencias suyas las que se relacionan:

10.1. Dará fe que las fichas de puntuación han sido cumplimentadas correctamente por los vocales sin rectificaciones o modificaciones algunas, así como, en cuantos documentos fuese necesario.

10.2. Levantará acta de cualquier incidencia del concurso

10.3. Auxiliará al presidente en el exacto cumplimiento de las presentes bases

10.4. Será responsable, en todo momento, de las fichas de puntuaciones y de toda la documentación. Las puntuaciones se meterán en un sobre, el cual se cerrará herméticamente, llevando la firma del presidente y secretario.

10.5. Efectuará, en presencia del presidente del jurado, el recuento de puntuaciones otorgadas a cada grupo de animación

10.6. Actuará con voz y voto.

10.7. Será, junto al presidente, el único portavoz ante la FCCM, los representantes de los grupos de animación y cualquier otra parte interesada.

ARTÍCULO 11º. VOCALES

Serán designados por la FCCM tres vocales.

11.1. La relación de candidatos seleccionados será expuesta públicamente como mínimo quince días antes del comienzo del concurso, con objeto de que cualquier entidad o persona interesada, pueda recusar dichos nombramientos por causa legítima.

11.2 La FCCM se reserva el derecho de sustituir a algún miembro antes del inicio del Concurso, en caso de imposibilidad para ejercer su nombramiento de jurado.

ARTÍCULO 12º. INCOMPATIBILIDADES DEL JURADO

12.2. Ser familiar hasta el segundo grado de consanguineidad de algún componente de los grupos de animación que concurre en la modalidad que puntúe dicho jurado.

12.3. Ser miembro de alguna entidad que, de alguna manera, presente y/o patrocine cualquier grupo de animación que concurre en la modalidad que puntúe dicho jurado.

La FCCM rechazará a cualquiera de los propuestos a miembros del Jurado que incurran en las normas de incompatibilidad. La decisión de la FCCM será inapelable.

ARTÍCULO 13º. ACTUACIONES Y DELIBERACIONES DEL JURADO

13.1. El jurado quedará oficialmente constituido cuando concurren el presidente, el secretario y los tres vocales.

13.2. Todas las deliberaciones del Jurado, que nunca podrán versar sobre puntuaciones ya entregadas al secretario, tendrán carácter secreto y se realizarán siempre en presencia del presidente y el secretario.

13.3. Si el presidente, secretario o algún miembro del Patronato de la FCCM tuviera conocimiento de que un miembro del jurado ha filtrado puntuaciones, éste será sustituido por otro que la FCCM designaría, mientras el presidente del jurado ocuparía el puesto vacante hasta buscar sustituto.

13.4. Previa convocatoria del secretario, el jurado se reunirá para estudiar y pronunciarse sobre las posibles reclamaciones que, referentes al concurso, hayan sido hechas llegar al secretario.

13.5. Se evaluarán los siguientes ítems con el porcentaje que aparece a continuación:

- | | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| a. Vestuario y maquillaje: 20% | e. Animación: 15% |
| b. Coreografía: 20% | f. Interacción con el público: 10% |
| c. Acrobacias: 10% | g. Baile: 10% |
| d. Música: 10% | h. Originalidad y creatividad: 5% |

13.6. En caso de empate a puntos, el voto de calidad de la Presidencia del Jurado diluye el empate.

13.7. El jurado tendrá la potestad de poder dejar premios desiertos si considerase que la calidad general de las agrupaciones participantes está por debajo del nivel mínimo exigido.

13.9. La decisión del jurado será inapelable.

ARTÍCULO 14º. PREMIOS

14.1 Los premios asignados para el concurso de grupos de animación son los siguientes:

1º PREMIO	2.700,00
-----------	----------

2º PREMIO	2.200,00
3º PREMIO	1.650,00
4º PREMIO	1.200,00
5º PREMIO	850,00

14.2. La FCCM entregará cuantos accésits estime oportunos según la participación de los grupos con cuantías de 500 euros por cada agrupación. Dichos accésits procederán de cuantías desiertas o renunciadas y de fondos propios de la FCCM.

ARTÍCULO 15º. PROMOCIÓN DE LA FIESTA

15.1. La FCCM se reserva el derecho de distribuir o reproducir todo cuanto acontece en dicho concurso por cualquier soporte (video gráfico, fonográfico, fotográfico, etc.) siempre que lo considere necesario para el impulso y promoción de los objetivos que fomenta esta Fundación.

ARTÍCULO 16º. FALTAS

16.1. Durante el desarrollo de las fiestas del carnaval, la FCCM exigirá a las Fantasías participantes el cumplimiento de las bases. Se entenderá que la Fantasía que se inscribe acepta la totalidad de estas bases. En caso de incumplimiento, la FCCM penalizará a la fantasía, a través de los órganos de seguimiento que estime oportunos.

16.2. FALTAS LEVES: serán penalizadas entre un 15% y 25% de descuento sobre el total de percepciones a las que tenga derecho la fantasía en conceptos de subvenciones y/o premios.

16.2.1. Dichas faltas se considerarán como graves la fantasía a la que se le impute es una de los que hayan obtenido premio.

16.2.2. Será considerada falta leve la falta de puntualidad en el comienzo de los actos.

16.3. FALTAS GRAVES: se penalizarán con un 50% de descuento sobre el total de percepciones a las que tenga derecho la fantasía en conceptos de subvenciones y/o premios. Dichas faltas se considerarán como muy graves si la fantasía a la que se le impute es una de los que hayan obtenido premio.

16.3.1. Será considerada falta grave presentarse con más de diez minutos de retraso sobre la hora establecida en cualquier acto.

16.3.2. Será considerada falta grave alterar el programa establecido.

16.3.3. Será considerada falta grave faltar a actos calificados como no oficiales pero que tengan carácter obligatorio.

16.3.4. Será considerada falta grave la acumulación de dos faltas leves.

16.4. FALTAS MUY GRAVES: se penalizarán con un 100% de descuento sobre el total de percepciones a las que tenga derecho la fantasía en conceptos de subvenciones y/o premios.

16.4.1. Será considerada como falta muy grave la incomparecencia a cualquiera de las actividades indicadas por la FCCM.

16.4.2. Será considerada como falta muy grave presentarse con un retraso de más de diez minutos sobre el horario fijado, en los desfiles establecidos.

16.4.3. Será considerada como falta muy grave incidir en el normal desarrollo del programa de las fiestas y/o afectar de forma notoria a cualquier aspecto cívico o legal en el desarrollo del mismo (disturbios, peleas, falta de decoro, etc.)

16.4.4. Será considerada como falta muy grave la acumulación de dos faltas graves.

16.4.5. La participación en este concurso supone la aceptación de todos y cada uno de los puntos de estas bases y de las Normas de Obligado Cumplimiento.

ARTÍCULO 17º.

17.1. La FCCM, a través de su órgano ejecutivo velará por el cumplimiento de la presente normativa.