

Prueba de Mañana: Duelo de Autoridades

GRAN MOVIDA 2026

PRUEBA: DUELO DE AUTORIDADES

 **Lugar:** Parque Hernández

 **Fecha:** Miércoles 29 de Julio. 11:30

 **Participantes:** Todo el equipo

OBJETIVO

Cada equipo deberá localizar y convencer a una autoridad política de Melilla para que participe como representante de su equipo durante la prueba.

Una vez reclutado, el político deberá superar una serie de desafíos propuestos por la organización.

El primer político que consiga completar correctamente todas las pruebas proclamará vencedor a su equipo.

AUTORIDADES VÁLIDAS

Podrán participar únicamente personas que:

- Miembros actuales de la Asamblea de Melilla.
- Personas que hayan sido miembros de la Asamblea de Melilla en cualquier legislatura anterior.
- Miembros del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Melilla.
- Cargos de la Administración General del Estado destinados en Melilla, incluyendo, entre otros:
 - Delegación del Gobierno.
 - Dirección Provincial del IMSERSO.

- Dirección Provincial del SEPE.
- Dirección Provincial del Instituto Nacional de la Seguridad Social (INSS).
- Dirección Provincial de la Tesorería General de la Seguridad Social (TGSS).
- Dirección Provincial de Educación (Ministerio de Educación).
- Jefatura Provincial de Tráfico.
- Agencia Estatal de Administración Tributaria (AEAT).
- Autoridad Portuaria de Melilla.
- Otros organismos públicos estatales con sede en Melilla cuyos responsables ostenten un cargo directivo.

No serán válidos trabajadores públicos que no desempeñen un cargo de responsabilidad política o de dirección institucional.

BÚSQUEDA DEL POLÍTICO

Cada equipo deberá localizar libremente a un político válido.

Una vez que un político acepte representar a un equipo:

- Quedará automáticamente vinculado a dicho equipo.
- Ningún otro equipo podrá utilizar a esa misma persona durante el resto de la prueba.

La asignación será por orden de llegada.

El primer equipo que comunique correctamente a la organización la aceptación del político será el que obtenga su participación.

DESARROLLO DE LA PRUEBA

Cada político deberá superar una serie de pruebas.

Las pruebas deberán realizarse **en el orden establecido por la organización**.

No será posible comenzar una prueba hasta haber superado completamente la anterior.

La organización irá validando cada reto antes de autorizar el siguiente.

El primer político que complete todas las pruebas será el ganador.

PRUEBAS

Las pruebas deberán realizarse **en el orden establecido**.

Hasta que una prueba no haya sido completada y validada por un monitor, el político no podrá comenzar la siguiente.

1. Basket

Deberá subir a una cama elástica y, desde ella, realizar lanzamientos hasta conseguir **encestar al menos una canasta**.

2. Transporte de Magdalenas

El político deberá transportar **tres magdalenas**, una a una, desde el punto de salida hasta el punto de llegada utilizando **únicamente la boca**.

No estará permitido sujetarlas con las manos ni recibir ayuda de otras personas durante el recorrido.

Si una magdalena cae al suelo antes de llegar al destino, deberá volver al punto de salida y repetir el transporte de esa magdalena.

La prueba finalizará cuando las tres magdalenas hayan sido trasladadas correctamente.

3. La Naranja Equilibrista

El político deberá transportar una naranja desde un punto de salida hasta otro de llegada haciéndola rodar por el suelo.

Durante todo el recorrido llevará colgado de la cintura, mediante una cuerda, un plátano que oscilará libremente y dificultará el control de la naranja.

La naranja no podrá tocarse con las manos.

Si la naranja abandona el recorrido marcado por la organización, deberá volver al punto de inicio.

4. El Espagueti

El político deberá transportar **tres macarrones**, uno a uno, utilizando únicamente un espagueti.

No podrá tocar los macarrones con las manos durante el transporte.

Cada macarrón deberá trasladarse desde el recipiente de salida hasta el recipiente de llegada.

La prueba finalizará cuando los tres macarrones hayan sido transportados correctamente.

5. Tiro Final Nerf

Como último desafío, el político deberá derribar un objetivo utilizando una pistola Nerf.

Podrá realizar tantos disparos como sean necesarios hasta conseguir un impacto válido.

Cuando el objetivo sea derribado o alcanzado correctamente, la prueba se considerará finalizada.



Finalización

Una vez superadas y validadas las cinco pruebas por la organización, el político habrá completado el recorrido.

El **primer político que complete correctamente todas las pruebas**, respetando el orden establecido, proclamará vencedor a su equipo en el **Duelo de Autoridades**.



VALIDACIÓN

Cada prueba deberá ser validada por un monitor.

Hasta que el monitor no confirme que un reto está correctamente realizado, el equipo no podrá comenzar el siguiente.

No se admitirán pruebas realizadas fuera del orden establecido.



NORMAS ESPECÍFICAS

- Cada equipo solo podrá utilizar un único político.

- Un político únicamente podrá representar a un equipo.
- La asignación será por orden de confirmación con la organización.
- Todos los retos deberán realizarse en el orden indicado.
- No podrán omitirse pruebas.
- No podrán realizarse varias pruebas simultáneamente.
- El político deberá participar personalmente en todas las pruebas.
- El equipo podrá ayudar únicamente cuando las normas del reto lo permitan.
- Todas las pruebas deberán desarrollarse dentro del respeto institucional y personal.

Respeto Institucional

La participación de las autoridades políticas en esta prueba es **completamente voluntaria** y constituye una colaboración desinteresada con la Gran Movida 2026.

Por ello:

- Todos los participantes deberán mantener en todo momento una actitud correcta, educada y respetuosa hacia los políticos participantes y hacia cualquier otra autoridad presente.
- Queda terminantemente prohibido realizar insultos, burlas ofensivas, comentarios vejatorios, faltas de educación, provocaciones o cualquier conducta que pueda resultar irrespetuosa o intimidatoria.
- Los participantes deberán seguir en todo momento las indicaciones de la organización respecto al trato con las autoridades.

Penalización

Cualquier falta de respeto, por leve que sea, dirigida hacia un político participante o hacia cualquier autoridad presente durante el desarrollo de la prueba supondrá la expulsión inmediata del equipo de la prueba, perdiendo toda opción de puntuar en la misma, sin perjuicio de otras sanciones que la organización pueda imponer conforme al Reglamento General de la Gran Movida 2026.

PROHIBICIONES

No estará permitido:

- Reservar políticos para impedir que otros equipos puedan utilizarlos.
- Cambiar de político una vez iniciado el recorrido salvo autorización expresa de la organización.
- Interferir con otro equipo mientras realiza una prueba.
- Engañar a la organización sobre la identidad del político.
- Suplantar a otra persona.
- Presionar, insistir de forma inadecuada o incomodar a cualquier autoridad para que participe.
- Faltar al respeto a cualquier representante público, participe o no en la actividad.

CLASIFICACIÓN

La clasificación se establecerá según el orden en que cada político complete correctamente todas las pruebas.

El primer político que finalice será el vencedor.

La clasificación otorgará los siguientes puntos para la Gran Movida:

Clasificación	Puntos
1.º	10 puntos
2.º	9 puntos
3.º	8 puntos
4.º	7 puntos
5.º	6 puntos
6.º	5 puntos
7.º	4 puntos
8.º	3 puntos
9.º	2 puntos
10.º	1 punto