

Prueba de Noche: Tu Cara Me Suena

PRUEBA NOCTURNA – TU CARA ME SUENA

Objetivo

Tu Cara Me Suena es la gran prueba de espectáculo de Gran Movida. Cada equipo deberá preparar una actuación musical imitando a un cantante o grupo conocido, ofreciendo una puesta en escena que combine interpretación, música, coreografía y entretenimiento.

El objetivo será conquistar al jurado mediante una actuación divertida, original y de calidad.

Información general

Lugar:

Escenario principal de Gran Movida.

Ubicación:

Calle General O'Donnell.

Participantes:

De 6 a 10 miembros del equipo.

Fecha: Sábado 25

Hora de inicio:

21:00 h.

Participación

Cada equipo deberá representar a un artista o grupo musical.

La actuación será completamente libre siempre que respete las normas del evento.

Los participantes podrán cantar, bailar, interpretar y caracterizarse como consideren oportuno.

Preparación

Cada equipo deberá aportar obligatoriamente:

- La versión karaoke de la canción elegida.
- El archivo de audio en formato compatible (MP3 preferentemente).
- El archivo deberá entregarse a la organización antes de la hora límite indicada por ésta.

La organización no facilitará canciones ni realizará búsquedas de última hora.

Desarrollo de la prueba

Cada equipo dispondrá de un único turno de actuación.

Durante la actuación podrán utilizar:

- disfraces;
- maquillaje;
- pelucas;
- atrezzo;
- escenografía portátil;
- coreografía;
- efectos visuales manuales.

Todo el material deberá poder colocarse y retirarse rápidamente.

No se permitirá retrasar el desarrollo de la gala por un montaje excesivamente complejo.

Normas

La actuación deberá desarrollarse respetando en todo momento las normas de convivencia y seguridad.

No estará permitido:

- utilizar fuego;
- pirotecnia;
- líquidos;
- elementos que puedan ensuciar o deteriorar el escenario;
- objetos peligrosos;
- actuaciones que puedan poner en riesgo a participantes o público.

Los equipos deberán respetar los tiempos establecidos por la organización.

Jurado

La valoración será realizada por un **jurado externo**, cuya decisión será definitiva e inapelable.

Los miembros del jurado evaluarán todas las actuaciones siguiendo los mismos criterios.

Criterios de valoración

Cada actuación será valorada atendiendo, entre otros, a los siguientes aspectos:

- Interpretación del personaje.
- Parecido con el cantante o grupo original.
- Sincronización con la música.
- Desparpajo y soltura sobre el escenario.
- Coreografía.
- Escenografía y caracterización.
- Originalidad.
- Creatividad.

- Espectacularidad.
- Coordinación del grupo.
- Capacidad para entretener al público.
- Puesta en escena general.

El jurado otorgará una puntuación global a cada actuación.

Sistema de puntuación

Una vez valoradas todas las actuaciones, los equipos serán clasificados de mayor a menor puntuación.

La clasificación otorgará los puntos generales de Gran Movida:

Posición	Puntos
1.º	10
2.º	9
3.º	8
4.º	7
5.º	6
6.º	5
7.º	4
8.º	3
9.º	2
10.º	1

Empates

Si dos o más equipos obtienen la misma puntuación del jurado:

- todos recibirán la puntuación correspondiente a la posición obtenida;
- la posición siguiente quedará vacante.

Ejemplo:

- 1.º → 10 puntos
- 2.º (empate) → 9 puntos

- 2.º (empate) → 9 puntos
 - El siguiente equipo ocupará directamente la cuarta posición y obtendrá 7 puntos.
-

Objetivos de la prueba

Esta prueba valora especialmente:

- Creatividad.
 - Trabajo en equipo.
 - Interpretación.
 - Expresión corporal.
 - Capacidad artística.
 - Coordinación.
 - Improvisación.
 - Originalidad.
 - Capacidad para conectar con el público.
 - Espectacularidad de la actuación.
-

ANEXO I

NORMAS GENERALES APLICABLES A TODAS LAS PRUEBAS

GRAN MOVIDA 2026

Las presentes normas serán de aplicación obligatoria en todas las pruebas, actividades y actos que formen parte de la Gran Moviada 2026, con independencia de las reglas específicas establecidas para cada una de ellas.

1. Respeto, convivencia y comportamiento

Todos los participantes deberán mantener en todo momento una actitud respetuosa, responsable y deportiva.

No se permitirán:

- Actitudes violentas o intimidatorias.
- Agresiones físicas o intentos de agresión.
- Bullying, acoso o persecución hacia otros participantes.
- Actitudes vejatorias, humillantes o discriminatorias.
- Insultos, amenazas, burlas ofensivas o faltas de respeto.
- Comportamientos hostiles hacia otros equipos.
- Faltas de respeto hacia los monitores, árbitros, jurado, personal técnico o cualquier miembro de la organización.

Estas conductas podrán ser sancionadas mediante:

- Amonestación.
- Pérdida de puntos.
- Expulsión de uno o varios participantes.
- Descalificación del equipo en la prueba.
- Expulsión definitiva de la Gran Movida 2026.

La sanción se determinará atendiendo a la gravedad de los hechos, su reiteración, las consecuencias producidas y la actitud posterior de las personas implicadas.

2. Puntualidad y asistencia

Todos los equipos deberán presentarse completos y preparados en el lugar y a la hora establecidos en la convocatoria de cada prueba.

La hora indicada será la hora de convocatoria, no la hora recomendada de llegada. Por tanto, los equipos deberán acudir con la antelación suficiente para identificarse, organizarse y estar preparados para comenzar.

El retraso de un equipo no obligará a la organización a retrasar el inicio de la prueba ni a repetir explicaciones, demostraciones o instrucciones ya realizadas.

La organización decidirá, atendiendo al desarrollo de la actividad, si un equipo que llega tarde puede participar, recibe una penalización o pierde el derecho a realizar la prueba.

3. Reunión de capitanes

Antes de cada prueba se realizará una única reunión de capitanes, salvo que la organización determine expresamente otra cosa.

En dicha reunión se explicarán:

- La mecánica de la prueba.
- Las normas específicas.
- Las condiciones de participación.
- El sistema de puntuación.
- Las posibles penalizaciones.
- Las medidas de seguridad.
- Las aclaraciones que la organización considere necesarias.

El capitán que no se encuentre presente en el momento de la reunión perderá el derecho a recibir nuevamente la explicación completa.

La ausencia o el retraso del capitán no eximirá al equipo del cumplimiento de las normas ni podrá utilizarse posteriormente como justificación para reclamar una sanción, una puntuación o una decisión de la organización.

Será responsabilidad del capitán transmitir correctamente las instrucciones al resto de integrantes de su equipo.

4. Cumplimiento estricto de la prueba

Los equipos deberán realizar exclusivamente aquello que se solicite en las normas y en la explicación oficial de cada prueba.

No se permitirá introducir variantes, interpretaciones interesadas, atajos, mecanismos alternativos o acciones no contempladas con la intención de obtener una ventaja.

El hecho de que una conducta no aparezca expresamente prohibida no significa que esté permitida cuando:

- Contradiga el objetivo de la prueba.

- Altere su mecánica.
- Genere una ventaja injusta.
- Perjudique a otro equipo.
- Ponga en riesgo a participantes o personal.
- Suponga un uso inadecuado del material.
- Desvirtúe el espíritu de la competición.
- Consista en buscar vacíos, ambigüedades o interpretaciones forzadas de las normas.

Los participantes deberán centrarse en cumplir la prueba tal y como ha sido planteada, y no en buscar formas de evitar, alterar o bordear sus reglas.

5. Juego limpio

Todos los equipos deberán actuar conforme a los principios de juego limpio, igualdad, cooperación interna y respeto hacia los demás participantes.

Queda prohibido:

- Hacer trampas.
- Engañar deliberadamente al personal de la organización.
- Ocultar una infracción.
- Manipular materiales, recorridos o resultados.
- Sabotear la actuación de otro equipo.
- Interferir intencionadamente durante la participación de otro equipo.
- Recibir ayuda externa cuando no esté expresamente permitida.
- Utilizar información, objetos o procedimientos no autorizados.
- Aprovecharse deliberadamente de un error de montaje o de organización sin comunicarlo.
- Presionar, intimidar o increpar a árbitros, monitores o jurado.

Los participantes deberán procurar no cometer infracciones y respetar la finalidad de cada prueba.

6. Amonestaciones y pérdida de puntos

Las amonestaciones podrán traducirse en pérdida de puntos.

La cantidad de puntos descontados será determinada por la organización según:

- La gravedad de la conducta.
- La ventaja obtenida.
- El perjuicio causado.
- La intencionalidad.
- La reiteración.
- El riesgo generado.
- La actitud del participante o del equipo ante la advertencia.

No todas las infracciones tendrán necesariamente la misma sanción.

Una infracción leve podrá recibir una advertencia o una penalización reducida.

Una infracción grave o reiterada podrá implicar una pérdida importante de puntos, la expulsión de un participante o la descalificación del equipo.

La organización no estará obligada a realizar una advertencia previa cuando la conducta sea especialmente grave, peligrosa, violenta, vejatoria o manifiestamente antideportiva.

7. Responsabilidad colectiva del equipo

Los equipos serán responsables de la conducta de todos sus integrantes.

Las acciones individuales podrán afectar a la puntuación o continuidad del equipo completo cuando:

- Beneficien al equipo.
- Perjudiquen el desarrollo de la prueba.
- Afecten a otros participantes.
- Comprometan la seguridad.
- Supongan una falta grave de respeto.
- Se realicen con conocimiento o consentimiento del resto del equipo.

La organización podrá expulsar únicamente al participante responsable o sancionar al conjunto del equipo, dependiendo de las circunstancias.

8. Autoridad de la organización

La organización será la encargada de interpretar las normas, valorar las infracciones y determinar las sanciones.

Sus decisiones se adoptarán atendiendo a:

- El contenido de las normas.
- La explicación realizada en la reunión de capitanes.
- El desarrollo real de la prueba.
- La igualdad entre equipos.
- La seguridad.
- El juego limpio.
- El espíritu general de la Gran Movida.

Cualquier situación no contemplada expresamente será resuelta por la organización.

Las decisiones de árbitros, monitores y responsables de prueba deberán ser respetadas durante el desarrollo de la actividad. Las discrepancias deberán plantearse de forma correcta, sin interrumpir la prueba ni generar enfrentamientos.

9. Reclamaciones

Las reclamaciones deberán ser realizadas por el capitán del equipo de forma respetuosa y una vez finalizada la participación o en el momento expresamente indicado por la organización.

No se admitirán reclamaciones formuladas mediante:

- Gritos.
- Insultos.
- Amenazas.
- Presiones.
- Interrupciones constantes.
- Enfrentamientos con otros equipos.
- Negativa a continuar la actividad.

Una reclamación no suspenderá automáticamente una decisión ni obligará a repetir una prueba.

La organización revisará únicamente aquellas reclamaciones que estén relacionadas con un posible error objetivo en la aplicación de las normas, el registro de tiempos, el recuento de puntos o una incidencia relevante.

10. Finalidad de estas normas

El objetivo de estas normas generales es garantizar que todas las pruebas se desarrollen con seguridad, respeto, igualdad y deportividad.

La Gran Movida es una competición, pero también una actividad de convivencia. Por ello, se espera que todos los participantes se concentren en superar las pruebas, colaborar con su equipo y disfrutar de la experiencia, evitando conflictos, trampas y comportamientos que perjudiquen al resto.