

# K-Anta!

**Mangafest Mérida 2025** convoca el concurso **K-Anta!**, regido por las siguientes bases:

## 1. CONVOCATORIA

El concurso se realizará el **domingo, 23 de febrero a las 13:00h en el Escenario Mangafest.**

## 2. PLAZAS

Se habilitará un **máximo de 8 plazas** siendo **2 plazas el número mínimo** para poder realizar el concurso.

Estas **plazas** serán **únicamente para parejas**, por lo que cada pareja ocupará 1 plaza. La participación en este concurso es únicamente por parejas. Estos números pueden variar si la organización del evento lo considera oportuno.

## 3. INSCRIPCIÓN

La apertura del plazo de inscripción online se abrirá el **martes, 21 de enero a las 12:00h** en nuestra página web y finalizará el **jueves, 13 de febrero a las 12:00h.**

**¡Estad atentos y no os quedéis sin vuestra plaza!**

En la inscripción, cada participante deberá indicar el contest code que se puede encontrar en la entrada adquirida para asistir al evento el día de celebración del concurso.

Una vez realizada la inscripción, se le enviará un correo indicando que se ha realizado correctamente. Este contest code es de único uso por lo que cada participante deberá aportar el suyo propio de cada entrada.

En caso de quedar plazas libres al finalizar la inscripción online se pondrá a disposición del público en la zona de Infomanga el formulario para inscribirse en el concurso de forma presencial. Las inscripciones in situ se mantendrán abiertas hasta 30 minutos antes del concurso.

Si se supera el límite de participaciones establecido debido a sobrecarga del sistema, se ocuparán las plazas por estricto orden de inscripción, anulando aquellos registros que hayan sobrepasado dicho límite. Los afectados serán informados por un correo electrónico y en el caso de haber recibido un correo anterior confirmando la participación, este último quedará invalidado.

La organización del concurso no se hace responsable de las inscripciones electrónicas que no se reciban por causa de pérdida, retraso, fallo electrónico o por cualquier otra causa ajena a la organización.

## 4. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN



Todos los concursantes deberán acceder al recinto según las condiciones generales de acceso y respetando la normativa de seguridad e higiene establecidas por la organización.

La edad mínima para participar en el concurso será de 10 años (incluidos). Todo participante menor de 18 años deberá aportar una autorización expresa de sus padres o representantes legales junto con una fotocopia del DNI de este mismo.

En el siguiente enlace podrán descargar la autorización que deberán rellenar y entregar:

[Autorización de menores](#)

Los concursantes están obligados a proporcionar de manera veraz los datos solicitados en el proceso de inscripción. Aquellos inscritos que no hayan proporcionado sus datos correctamente quedarán descalificados.

La participación en el concurso es exclusiva para los visitantes. Quedan excluidos: staff, todo el personal y entidades colaboradoras con el propio evento.

Será imprescindible presentar el DNI en caso de ser mayor de edad, mientras que para los menores de edad será altamente recomendable, pues agiliza el procedimiento de confirmación.

Los participantes dan su consentimiento para mostrar su nombre, apellidos y/o seudónimo en nuestra web oficial, publicaciones en plataformas como Twitter, Facebook, Instagram, YouTube, Twitch o TikTok.

Todo inscrito, al participar, autoriza a la organización a ser grabados durante la celebración del concurso. Dichos vídeos podrán ser publicados en nuestra web y redes sociales exclusivamente con fines mediáticos. Los ganadores dan su consentimiento para participar en entrevistas que podrán realizarse una vez finalizado el concurso.

## 5. CONDICIONES ESPECÍFICAS

Este concurso está compuesto por 7 rondas en el que el grupo que salga victorioso de cada ronda se llevará 3 puntos, el grupo que quede segundo se llevará 2 puntos y el tercero 1 punto. La máxima puntuación que un grupo puede conseguir es 27 puntos, el equipo que consiga más puntos será el ganador del concurso.

En caso de empate en alguna ronda los puntos se dividirán por la mitad para cada grupo, en caso de confusión el moderador del concurso puede decidir realizar rondas extras. Si dos equipos empatan en la puntuación final, todo se decidirá en un combate con una ronda aleatoria (a elegir entre las pruebas ya existentes).

Para poder responder en cada ronda, en caso de existir preguntas, los grupos decidirán un sonido que corresponda a su "pulsador". Cada equipo designará a un capitán de entre los miembros de su grupo y será éste el encargado de pulsar y hacer el sonido correspondiente a su pulsador. El concurso está compuesto por las siguientes rondas:

1. **Adivina la canción** - Se escucharán 30 segundos aproximadamente de una canción y el grupo que active más rápido su pulsador será el primero que conteste. Si el



grupo contesta correctamente con el nombre de la canción y nombre del grupo o artista, se llevará un minipunto. En caso contrario existe la posibilidad de rebote y cualquier grupo puede contestar de nuevo. Si se falla el rebote la pregunta queda desierta. En caso de empate entre dos o más grupos, se harán rondas de muerte súbita y los grupos que primero fallen serán eliminados.

2. **Sigue tú** - Se reproducirá 30 segundos aproximadamente de una canción. Cuando el audio se detenga, el grupo que primero active su pulsador podrá responder. Para ello deberán seguir la canción que ha sonado. En caso de acierto ese grupo se llevará un minipunto y en caso que no existirá la posibilidad de rebote. Si se falla el rebote la pregunta queda desierta. En caso de empate entre dos o más grupos, se harán rondas de muerte súbita y los grupos que primero fallen serán eliminados.
3. **Patata caliente musical** - Un representante de cada grupo participará en esta prueba en la que se les dará un dato sobre un grupo, canción, cantante, etc y deberán adivinar el número correspondiente. El concursante mantendrá la patata en su posesión hasta que acierte, en el momento de acertar pasará la patata al siguiente concursante. Se jugarán rondas hasta que todos los concursantes sean eliminados de la prueba.
4. **Palabra clave** - Aparecerá en la pantalla una palabra y los equipos deberán cantar una canción existente con esa palabra. El primer equipo que active su pulsador será aquel que podrá responder primero. En caso de acierto ese grupo se llevará un minipunto y en caso que no existirá la posibilidad de rebote. Si se falla el rebote la pregunta queda desierta. En caso de empate entre dos o más grupos, se harán rondas de muerte súbita y los grupos que primero fallen serán eliminados.
5. **Tarareando voy, tarareando vengo** - En esta prueba uno de los integrantes de cada grupo tarareará una canción elegida de forma aleatoria. Si su equipo consigue adivinar la canción en 30 segundos se llevará un minipunto, en caso contrario existirá un rebote para el resto de equipos.
6. **Trivial musical** - Esta prueba consiste en una ronda de preguntas con opciones A, B, C y D, sobre cuestiones musicales. Los grupos responderán en el orden de la clasificación actual. No existirá rebote entre preguntas. Se ganará un punto por cada respuesta correcta.
7. **Random Karaoke** - Para esta ronda será necesario un representante de cada grupo. Sonará la introducción de una canción, el primer participante que se acerque al micro después de la señal y consiga cantar la canción correspondiente correspondiente se llevará el minipunto de esa ronda. El equipo que más canciones cante correctamente será aquel que gane la ronda. Se publicará un listado de canciones que podrán sonar en esta ronda además de algunas sorpresas.

Después de la ronda 4 se eliminará al 50% de los grupos con menos puntuación, estos números pueden variar si la organización lo considera oportuno.

## 6. AUSENCIAS Y PENALIZACIONES

Para que la inscripción sea válida deberá confirmar su presencia en InfoManga (punto de información del evento) 30 minutos antes de que el concurso de comienzo, como máximo, para aportar los documentos identificativos requeridos de forma física. Todo aquel que no proporcione de manera veraz sus datos conforme lo establecido quedará descalificado.



## **7. MODERACIÓN**

Los organizadores del concurso junto con el jurado son la máxima autoridad, de forma que su voz y voto sobrepasan cualquier opinión personal. Por lo tanto, en caso de ser necesario pausar, anular, repetir o realizar alguna otra acción en relación al concurso, habrá que acatar sus decisiones ya que habrá un motivo justificado para ello.

Deberán acatarse en todo momento unas normas básicas de comportamiento y bajo ningún concepto habrá falta de respeto entre los concursantes. La infracción de la normativa conlleva la descalificación del concurso e incluso podría penalizarse con la expulsión para futuras ediciones.

## **8. JURADO Y SISTEMA DE PUNTUACIÓN.**

El jurado se dará a conocer al comienzo del concurso y estará compuesto por miembros de la organización e invitados. El jurado será aquel que se encargue de moderar, decidir cuando un punto va a un equipo y mantener el buen entendimiento entre los equipos.

Ganará aquel equipo que consiga más puntos al final de todas las rondas, en caso de empate se podrá hacer una ronda extra.

## **9. MEDIDAS PROHIBITIVAS.**

Atendiendo al Real Decreto 137/1993 sobre el reglamento de armas, queda terminantemente prohibido la utilización y el acceso al recinto de armas de fuego, metálicas u otros objetos e imitaciones contundentes que, por sus características puedan producir confusión con respecto a su auténtica naturaleza.

Queda prohibido el uso y acceso al evento con cualquier elemento que pueda poner en riesgo la integridad física de las personas tales como material pirotécnico e inflamable, armas blancas o de cualquier otro tipo.

No estará permitido utilizar ningún tipo de aparato que requiera conexión a la corriente eléctrica, exceptuando aquellos indispensables para el buen funcionamiento de la actuación. La organización se reserva el derecho a negar el uso de estos aparatos en caso de suponer un peligro para los asistentes.

No podrán hacerse uso de materiales que puedan deteriorar y/o ensuciar los espacios habilitados para el concurso (confeti, purpurina u otros elementos de características similares).

## **10. PREMIOS**

Los premios del concurso serán los siguientes:

### **PRIMER PUESTO**

**x2 PACK MERCHANDISING VALORADO EN 50€\***



\*El premio económico será para todo el equipo, a repartir en partes iguales independientemente del número de componentes y se repartirá la parte correspondiente a cada integrante. Si dicho integrante del grupo es menor de edad, no podrán optar al premio monetario. Se le hará entrega en su lugar de un vale de Amazon con un valor equivalente.

La entrega del premio se efectuará mediante un correo electrónico en **un plazo no superior a 6 meses** desde la finalización del concurso. Para su entrega se contactará con el/la/los/las premiadas/as vía email **a través del correo indicado en la inscripción**.

Este contacto se llevará a cabo en las semanas posteriores al evento. No contestar a dicho correo en un plazo máximo de 30 días desde su recepción supone la pérdida del premio y por tanto quedaría desierto. La organización recomienda la revisión de la carpeta spam de la bandeja de correo electrónico, el uso de Gmail como plataforma de correo y asegurarse de que el mismo está escrito correctamente.

En caso de no estar de acuerdo con las condiciones en relación a la entrega del premio, éste quedará desierto.

## **11. ACEPTACIÓN DE LAS BASES**

La inscripción en el concurso implica la aceptación de sus bases, siendo responsabilidad de los concursantes leer y entender la normativa.

La organización se reserva el derecho de adoptar cualquier iniciativa que, no estando regulada en estas bases, contribuya al mayor éxito del concurso, sin que tenga cabida reclamación al respecto.

La organización se reserva el derecho a cancelar el concurso si las condiciones, sean cuales sean, no permitan su correcto desarrollo.

De conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos Personales y en el Real Decreto 1720/2007 por el que se aprueba el Reglamento de Desarrollo de la Ley Orgánica de Protección de Datos, se informa a todos los participantes en eventos producidos por Evento BWG S.L. de que los datos de carácter personal que faciliten durante el procedimiento serán incorporados y tratados en un fichero cuya finalidad es la gestión y desarrollo del evento sin transmitir dichos datos a ninguna empresa o entidad sin autorización previa.

Para cualquier pregunta, puedes escribirnos a través de nuestro apartado de CONTACTA en la web de Mangafest.

Todas las consultas serán atendidas y resueltas a la mayor brevedad posible.

