



FAN GUIDE

GUÍA PRÁCTICA DE USUARIO

San Diego Comic-Con Málaga
2026

málaga



Andalucía



BBVA





MARVEL STUDIOS

AVENGADORES DOOMS DAY

18 DE DICIEMBRE SOLO EN CINES

Índice

1 Antes de venir

- 1.1 Horarios
- 1.2 La app de SDCC Málaga
- 1.3 Si tienes menos de 16 años
- 1.4 Políticas de SDCC Málaga

2 Cómo llegar

- 2.1 Cómo llegar

3 Al llegar

- 3.1 Welcome Pack
- 3.2 Recogida de compras online
- 3.3 Consigna
- 3.4 Accesibilidad
- 3.5 Mapa general
- 3.6 El Village
- 3.7 ¿Dónde encuentro...?

4 Vive la experiencia

- 4.1 Programación
- 4.2 Reservas y accesos
- 4.3 Hall M
- 4.4 Studio M
- 4.5 Auditorium 1 y 2
- 4.6 Creators' District
- 4.7 Meet the Artist

5 Descubre cada universo

- 5.1 Exhibitor Halls
- 5.2 Artists' Alley
- 5.3 Crystal Hall
- 5.4 Cosplay
- 5.5 Cultura asiática · K-Zone
- 5.6 Portfolio Review
- 5.7 Role Play
- 5.8 DUNA

6 Comprar y pagar

- 6.1 Métodos de pago
- 6.2 Tiendas oficiales
- 6.3 Tienda oficial Funko

7 ¿Necesitas ayuda?

- 7.1 Si necesitas ayuda
- 7.2 Servicio médico y primeros auxilios
- 7.3 Si hay que evacuar
- 7.4 Niños y personas perdidas
- 7.5 Objetos perdidos
- 7.6 Teléfonos de emergencia
- 7.7 Preguntas frecuentes

8 Sigue conectado

- 8.1 Newsletter y redes sociales

EL TORCAL DE ANTEQUERA
TE ATRAPA

MÁLAGA



SURRENDER TO THE
**ANDALUSIAN
CRÜSH**

Andalucía

Financiado por
la Unión Europea

GOBIERNO DE
ANDALUCÍA

Fondos Europeos

Junta
de Andalucía

andalucia.org

1

Antes de venir

Horarios · La app de SDCC Málaga · Si tienes menos de 16 años ·
Políticas de SDCC Málaga

1.1 Horarios

El recinto abre de 10:00 a 22:00 los cuatro días.

Exhibitor Hall Town y Exhibitor Hall Garden, de 10:00 a 20:00.

Artists' Alley, de 10:00 a 21:00.

Crystal Hall, de 10:00 a 22:00.

Village, de 10:00 a 22:00, el mismo horario que el recinto.

Tiendas oficiales, de 10:00 a 20:00, el mismo horario que los Exhibitor Halls.

Casetas de Welcome Pack, de 7:00 a 19:00.

Consigna: las taquillas exteriores son accesibles 24 horas; las de dentro del palacio siguen su horario, de 10:00 a 22:00.

El Meet the Artist está abierto hasta que termina la última sesión de fotos o firmas programada ese día. Los horarios de cada artista se publican en la [web](#) [↗] y la [app](#) oficiales el 21 de septiembre.

El resto de los espacios está abierto de forma continua dentro del horario del recinto. Lo que cambia es la actividad: a qué hora empieza cada panel, cada firma o cada sesión. Eso lo tienes en la [web](#) [↗] y la [app](#) oficiales, que llevan la programación de cada espacio.

1.2 La app de SDCC Málaga

Toda la programación de SDCC Málaga está en la app oficial, disponible en [App Store](#) y [Google Play](#). Ahí puedes consultar los horarios actualizados y montarte tu propio plan con lo que más te interese. Las reservas de sala se hacen en sandiegocomicconmalaga.com.

Regístrate antes de venir: para reservar necesitas tener tu cuenta creada.

Primero compra tu entrada y después date de alta en el [Portal de SDCC Málaga](#). Y ten tu código QR a mano, porque te lo van a leer en la fila.

La programación completa ya está publicada en la web y en la app. Las reservas se abren el 25 de septiembre y se hacen en sandiegocomicconmalaga.com. Avisaremos antes por nuestras redes. Hazlo con tiempo, antes de venir: los espacios pequeños se agotan en cuestión de minutos, y el día del evento ya no da tiempo a montar la cuenta.

1.3 Si tienes menos de 16 años

Si tienes menos de 16 años no puedes entrar sin una persona adulta.

Si tienes menos de 16 años puedes asistir con tu entrada válida, acompañado por una persona adulta de relación directa, padre, madre o tutor legal, o por un tutor responsable de la visita. **Hace falta además una autorización expresa por escrito**, firmada por esa persona y con su número de documento de identidad.

En el acceso se puede pedir el documento de identidad de las dos, el tuyo y el de la persona que te acompaña.

Si tienes 16 o 17 años, solo necesitas esa autorización si vienes sin una persona acompañante de 18 años o más.

Si tienes 18 o más, en el acceso se puede pedir tu documento de identidad o tu pasaporte para comprobar que tienes la edad requerida para acceder sin compañía.

1.4 Políticas de SDCC Málaga

SDCC Málaga cuenta con algunas normas necesarias para la seguridad y la comodidad de quienes asisten. Gracias por tu colaboración para que sea un lugar que todo el mundo pueda disfrutar.

CÓDIGO DE CONDUCTA

Las personas asistentes deben respetar las normas básicas de convivencia en espacios públicos, actuar con cortesía y respetar la propiedad privada.

No se tolerarán comportamientos ofensivos ni de acoso. SDCC Málaga se reserva el derecho de revocar, sin reembolso, la acreditación de cualquier persona que no cumpla con esta política.

Quienes se encuentren en una situación en la que sientan que su seguridad está en riesgo, o que tengan conocimiento de que una persona no está cumpliendo con esta política, deben localizar al personal de seguridad o de staff más cercano para que la situación pueda resolverse con rapidez.

No corras. Ni en la apertura, ni en los pasillos, ni para llegar a una fila. Sabemos que hay prisa por llegar a un stand o a un panel, pero correr entre miles de personas es peligroso para todos. El personal te parará.

POLÍTICA DE COSPLAY

Por razones de seguridad, solo se permiten réplicas de armas fabricadas con materiales inofensivos como plástico, gomaespuma, cartón u otros similares. No se permite el ingreso con armas reales, de fuego, de metal o de madera, ni con objetos contundentes o imitaciones que puedan inducir a confusión sobre su auténtica naturaleza. Tampoco se acepta material pirotécnico o inflamable.

SDCC Málaga se reserva el derecho de valorar cualquier objeto que represente un riesgo para la seguridad. En caso de considerarlo necesario, el personal de seguridad no permitirá el acceso de dicho objeto.

Pide permiso antes de fotografiar a cosplayers y a menores. Un no es un no.

Si vienes caracterizado, tienes un carril de acceso propio, junto a los demás carriles especiales de entrada. Está señalizado y lo puede usar cualquier persona que asista con cosplay, profesional o aficionada. Sirve para entrar con trajes voluminosos o delicados sin apreturas, y para que el personal de seguridad revise tus props con cuidado.

NO ESTÁ PERMITIDO EL ACCESO CON MASCOTAS

Durante el evento hay ruido, estimulación visual intensa y aglomeraciones, y eso puede resultar estresante o perjudicial para los animales. Por eso, y por la seguridad de todos, **no está permitido traer mascotas.**

Sí pueden acceder los perros de asistencia reconocidos por la Ley 11/2021 de Andalucía, como los perros guía, y los animales de apoyo emocional con acreditación oficial. Trae contigo su documentación identificativa oficial, porque te la pueden pedir en el acceso.



VENTA DE PRODUCTOS

No se permite vender ningún producto dentro de FYCMA fuera de los espacios habilitados para ello. Las ventas están limitadas a los expositores en sus stands y casetas de los Exhibitor Halls y del Village, a los autores del Artists' Alley y a los artistas del Meet the Artist.

REPARTO DE MATERIAL PROMOCIONAL

No está permitido repartir folletos, pegatinas ni ningún material promocional por el recinto. Solo se puede hacer desde dentro de un stand.

ESPACIO AÉREO (GLOBOS, DRONES, ETC.)

Está prohibido volar cualquier dispositivo en todo el recinto del evento, dentro y fuera del edificio, incluidos drones, globos de helio y otros objetos más ligeros que el aire, con o sin propulsión.

NO SE PERMITE EL USO DE PALOS DE SELFIE NI DISPOSITIVOS SIMILARES

No se permite usar palos de selfie, ni ningún dispositivo que extienda tu cámara o tu teléfono más allá de tu mano o de tu cuerpo. Si llevas uno, te pedirán que lo guardes en el lugar adecuado y que no lo uses.

NO SE PERMITE SENTARSE EN LOS PASILLOS DE LOS EXHIBITOR HALLS

Por cuestiones de seguridad no está permitido sentarse en los pasillos de los Exhibitor Halls.

Dentro de cada Hall encontrarás zonas de descanso que podrás utilizar.

PROHIBIDO FUMAR, INCLUIDOS LOS CIGARRILLOS ELECTRÓNICOS

No se puede fumar en ningún espacio interior de FYCMA: ni cigarrillos, ni vapeadores o cigarrillos electrónicos, ni pipas ni puros. FYCMA es un espacio libre de humo. Solo se puede fumar en las zonas señalizadas del exterior. Y te pedimos que no lo hagas pegado a las puertas y los accesos, para que el humo no entre al edificio ni moleste a quien está esperando en una fila.

FOTOGRAFÍA Y GRABACIÓN

Puedes acceder con equipo de fotografía profesional, siempre respetando las normas de convivencia y las zonas donde se indique que no se puede grabar ni fotografiar.

No se permite grabar en los paneles para difusión pública. Se permite el uso de cámaras y dispositivos de grabación en los paneles, pero no pueden usarse para reproducir la presentación ni pueden interferir con el disfrute por parte de



otras personas asistentes.

Cualquier grabación de paneles solo está permitida para uso personal y no puede difundirse de ninguna manera. No se permite grabar vídeo ni audio de las imágenes que se muestran en las pantallas durante los paneles de películas y series. El material mostrado en estos paneles es exclusivo.

QUÉ NO PUEDES TRAER

Los objetos cortantes, punzantes o peligrosos, incluidas las piezas de cosplay, se quedan en una taquilla de la consigna en el acceso. Seguridad no guarda nada de lo que no pueda pasar el control: tendrás que dejarlo tú en la consigna, a la derecha de la entrada principal. Es un servicio de pago (punto 3.3).

Bebidas alcohólicas traídas de fuera. En los accesos se pueden revisar bolsos.

Vidrio, en cualquier formato.

Latas.

Armas reales, de fuego, de metal, de madera o afiladas de cualquier tipo, y objetos contundentes o imitaciones que puedan inducir a confusión.

Material pirotécnico o inflamable.

Drones, globos de helio y cualquier objeto más ligero que el aire, con o sin propulsión.

Palos de selfie y cualquier accesorio que extienda tu cámara o tu móvil más allá de tu mano.

Sillas plegables. Excepción: si acreditas grado de discapacidad puedes acceder con un asiento plegable ligero. Enséñalo en el carril PMR de la entrada principal.

Banderas con mástil, pancartas de carácter ideológico o político, y símbolos racistas, xenófobos o que inciten a la violencia o atenten contra la dignidad de las personas. Excepción: la bandera o el estandarte que forme parte de un cosplay entra como cualquier otro prop, siempre de material inofensivo.

Bicicletas, patinetes, monopatines, rollers y vehículos similares, con o sin motor.

Mascotas. Excepción: los animales de asistencia debidamente identificados y acreditados.

Grandes volúmenes de comida o bebida que no sean para tu consumo propio, del tipo garrafas o formatos grandes.

QUÉ SÍ PUEDES TRAER

COMIDA Y BEBIDA Sí puedes traer comida y bebida para tu consumo propio, con estas condiciones:

Agua, refrescos y bebidas en cualquier envase que no sea de vidrio ni de lata, con su tapón. El tapón no se retira en el acceso.

Botellas reutilizables rellenables de cualquier material salvo vidrio, para que las llenes en las fuentes del recinto.

Cualquier comida envasada para tu consumo propio, sea del tipo que sea: una bolsa de patatas, comida del súper, lo que traigas de casa.

Alimentación infantil, médica y para personas alérgicas o celíacas: acceso garantizado y sin fricción en el control, en todo caso.

Si vienes de cosplay, revisa la [Política de cosplay](#) de este mismo apartado: ahí están los materiales admitidos para réplicas de armas y props.

CARRITOS DE BEBÉ No se puede acceder con carrito a las salas de programación.

Puedes dejarlo en la consigna si cabe en la taquilla: hay varios tamaños y puedes comprobar las medidas al hacer la reserva.

2

Cómo llegar

2.1 Cómo llegar

Para que disfrutes del evento sin preocupaciones, la ciudad de Málaga ha preparado un refuerzo especial de transporte y movilidad:

LANZADERA DIRECTA A SDCC MÁLAGA (FYCMA)

Durante los cuatro días del evento funciona **la línea especial L64 Comic-Con Málaga de la EMT, que conecta el centro de Málaga con FYCMA**, con autobuses articulados identificados con la imagen del evento.

Sale de la Alameda Principal, junto a calle Larios, y te deja directamente en la puerta del palacio. **Empieza a funcionar a las 7:00 y sigue operando mientras haya gente esperando en la parada.** La EMT tiene inspectores en el recinto durante todo el evento y refuerza la flota en tiempo real si hace falta.

SENTIDO ALAMEDA A RECINTO FERIAL

- 1 Alameda Principal Norte
 - 2 Avenida de Andalucía
 - 3 Perchel-Mercado
 - 4 Tilos-Estación de Buses
 - 5 Paseo de los Tilos
 - 6 Tilos-Cruz de Humilladero
 - 7 Camino San Rafael
 - 8 San Rafael-Santa Julia
 - 9 San Rafael-Asunción
 - 10 San Rafael-Santa Isabel
-

-
- 11 San Rafael-EMT
 - 12 San Rafael-El Copo
 - 13 San Rafael-Recinto Ferial

SENTIDO RECINTO FERIAL A ALAMEDA

-
- 1 San Rafael-Recinto Ferial
 - 2 San Rafael-El Copo
 - 3 San Rafael-EMT
 - 4 San Rafael-Cerámicas
 - 5 San Rafael-Colegio
 - 6 La Unión-Concepción
 - 7 La Unión-Planetas
 - 8 Unión-Santa Marta
 - 9 Unión-Edison
 - 10 Tilos-Estación de Buses
 - 11 Perchel-Mercado
 - 12 Alameda Principal Sur

OJO CON LA PARADA DE VUELTA

El regreso no hace el mismo camino que la ida y termina en Alameda Principal Sur, en la acera contraria. Si has venido desde Alameda Principal Norte, la parada de vuelta no es la misma.

LÍNEAS REGULARES A FYCMA

También puedes llegar con las siguientes líneas habituales:

Línea 4: Paseo del Parque – Cruz Humilladero – Cortijo Alto (cada 12 a 18 min jueves y viernes; cada 15 a 22 min sábado y domingo). Para llegar, en dirección Cortijo Alto: parada Max Estrella – FYCMA. Para volver, en dirección Paseo del Parque: parada FYCMA.

Línea 19: Paseo del Parque – Campanillas – Maqueda (cada 20 a 30 min jueves y viernes; cada 30 a 45 min sábado y domingo). En dirección Maqueda. Parada: FYCMA.

Línea 20: Ciudad Jardín – Alameda Principal – Los Prados (cada 10 a 20 min). En dirección Los Prados. Parada: FYCMA – Recinto Ferial.

Línea 22: Avda. de Moliere – Tiro de Pichón – Universidad (cada 20 a 35 min jueves y viernes; cada 30 min sábado y domingo). Para llegar, en dirección Universidad: parada Max Estrella – FYCMA. Para volver, en dirección Avda. de Moliere: parada FYCMA. Es también la conexión desde el aeropuerto: línea A hasta Avenida de Velázquez y transbordo a la 22.

El servicio de autobús urbano de Málaga depende de la Empresa Malagueña de Transportes (EMT). [Consulta la ubicación de las paradas](#).

[Consulta aquí el plano de las líneas regulares que llegan a FYCMA](#).

TARIFAS Y PAGO DEL AUTOBÚS

Puedes usar tu tarjeta-bus multiviaje o mensual, la tarjeta del Consorcio, o pagar con billete sencillo en metálico, tarjeta bancaria o QR.

CERCANÍAS

A FYCMA llegan dos líneas de Cercanías, la C1 (dirección Fuengirola) y la C2 (dirección Álora): las dos paran en Victoria Kent, la estación más cercana al recinto. Desde Victoria Kent hasta la entrada del evento hay unos 12 a 15 minutos andando.

CÓMO LLEGAR DESDE EL AEROPUERTO DE MÁLAGA

Autobús: Línea A: conecta el aeropuerto con el centro de Málaga, pero no pasa cerca de FYCMA. Hay que hacer transbordo en la parada Avenida de Velázquez con la línea 22 (dirección Universidad) hasta la parada Max Estrella – FYCMA.

Cercanías: Línea C1 (dirección Málaga–Centro Alameda) hasta la estación Victoria Kent. Opción recomendada.

CÓMO LLEGAR DESDE LA ESTACIÓN DE TRENES MARÍA ZAMBRANO

Lo más cómodo es la lanzadera del evento: para en Paseo de los Tilos, frente a la estación de autobuses, a un paso de María Zambrano, y te deja en la puerta del palacio. También puedes usar las líneas regulares 4, 19 o 20, o el Cercanías C1 o C2 hasta la estación Victoria Kent.

AUTOBÚS

Línea 4 (dirección Cortijo Alto) hasta la parada Max Estrella - FYCMA.

Línea 19 (dirección Maqueda) hasta la parada FYCMA.

Línea 20 (dirección Los Prados) hasta la parada FYCMA - Recinto Ferial.

CERCANÍAS

Línea C1 (dirección Fuengirola) o C2 (dirección Álora) hasta la estación Victoria Kent. Consulta las [frecuencias](#) y el [recorrido de las líneas](#) del Cercanías de Málaga.

EN COCHE

Se llega por la MA-20 (la circunvalación de Málaga), por la MA-21 (desde el aeropuerto y Torremolinos) o por la A-7, todas con salidas señalizadas hacia el Palacio de Ferias, hasta la Avenida de José Ortega y Gasset, 201. **Recuerda que los aparcamientos habituales de FYCMA no están disponibles este año:** usa los aparcamientos del evento, que tienes más abajo.

Más información sobre cómo llegar: [cómo llegar a FYCMA](#).

TAXI O VTC

Agrupación Local y Provincial de Taxis de Málaga (+34) 952 345 693. Unitaxi (+34) 952 333 333. Taxi Unión (+34) 952 040 804 / (+34) 952 040 090.

La parada de taxis está en [este punto del mapa](#).

Los servicios de VTC tienen su punto de recogida en [este otro punto](#).

APARCAMIENTO

Las zonas de aparcamiento habituales de FYCMA forman parte este año del recinto del evento, así que no están disponibles.

Hay cuatro aparcamientos para el público, P1 a P4. Los cuatro son gratuitos, no están vigilados y no tienen hora límite para retirar el coche. Están señalizados desde la rotonda de la Feria de Málaga, al sur del recinto. Pulsa el enlace de cada uno para que el navegador te lleve.



En los aparcamientos colaboran como aparcacoches personas de una asociación de personas con discapacidad. Lo que les quieras dar es siempre voluntario. Trátalos con respeto: si ves amenazas o comportamientos inadecuados, avisa al staff o a seguridad.

P1 La explanada de la Avenida de las Malagueñas, junto al Mercadillo. Es el más grande, 40.800 m², a unos 10 minutos andando de la entrada. [Cómo llegar a P1 ↗](#).

P2 Entre esa explanada y la MA-20, 9.000 m², a unos 10 minutos andando. [Cómo llegar a P2 ↗](#).

P3 Al otro lado de la MA-20, junto a la calle Mahler, 7.500 m², a unos 15 minutos andando. [Cómo llegar a P3 ↗](#).

P4 Al otro lado de la MA-20, en el Bulevar Adolfo Suárez, 7.500 m², a unos 20 minutos andando. [Cómo llegar a P4 ↗](#).

APARCAMIENTO PMR En la calle José Blánquez el Maño, entre la Avenida de las Malagueñas y la calle de la Bandolá. Gratuito y sin hora límite. Sirve para aparcar y también para dejar o recoger a personas con movilidad reducida, por ejemplo en taxi.

3

Al llegar

Welcome Pack · Recogida de compras online · Consigna ·
Accesibilidad · Mapa general · El Village · ¿Dónde encuentro...?

3.1 Welcome Pack





El Welcome Pack es el regalo de bienvenida de SDCC Málaga. Es una bolsa mochila con material promocional e informativo, y dentro va también el mapa del recinto para que te ubiques desde el primer momento.

DÓNDE SE RECOGE En las casetas señalizadas que encontrarás fuera del recinto, antes de pasar el control de acceso, y marcadas en el mapa. Hay seis en total, y **se entrega un Welcome Pack por cada código QR de entrada**. Cada caseta lleva su rótulo arriba: tres ponen Wave 1 y tres ponen Welcome Pack.

CUÁNDO Las casetas están abiertas de 7:00 a 19:00. Puedes recogerlo en cualquier momento del día, pero no lo dejes para el final: cierran tres horas antes que el recinto. Si no lo coges al llegar, puedes salir a por él más tarde y volver a entrar.

No abras la bolsa hasta pasar el control. La entrega es en el exterior, así que la mochila sale precintada con un adhesivo que se despega sin dejar marca. No se permite entrar al recinto con la bolsa abierta.

Si compraste hasta el 7 de julio incluido, perteneces a la Wave 1 y tienes un regalo extra: un print de edición especial de Jorge Jiménez. Tres de las seis casetas son solo para la Wave 1 y llevan ese rótulo. Tienes que ir a una de esas tres, porque en las casetas de Welcome Pack no se entrega el print. Enseña el QR de tu entrada y te dan las dos cosas, el Welcome Pack y el print.

3.2 Recogida de compras online

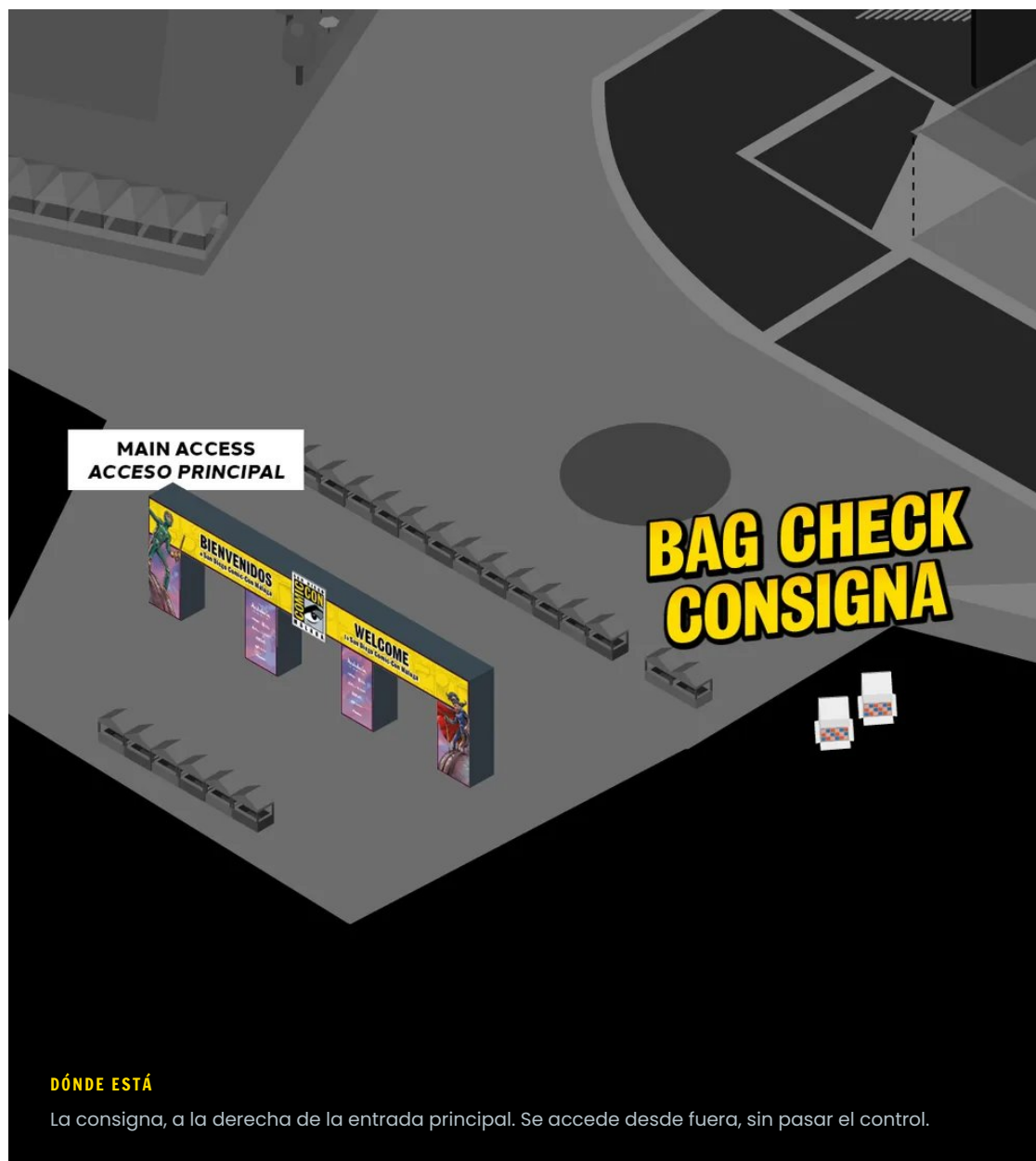
Si al comprar tu entrada añadiste el pin exclusivo o el lanyard exclusivo, no te llegan por correo: se recogen durante el evento.

DÓNDE En el mostrador de recogida de la tienda oficial del Exhibitor Hall Garden, en el Village. **Es el único punto de entrega:** en la tienda del Exhibitor Hall Town no se recogen.

CUÁNDO De 10:00 a 20:00 los cuatro días, el mismo horario que la tienda.

QUÉ LLEVAR Tiene que ir la persona titular de la compra con su código QR de entrada, que es lo que se lee para entregarte el pedido.

3.3 Consigna



La consigna está a la derecha de la entrada principal, así que la tienes a mano al llegar y al salir. Hay taquillas a las que se accede desde fuera del recinto, sin necesidad de entrar: son las que te sirven para dejar la maleta nada más llegar, o para guardar algo que seguridad no te deje pasar en el control.

HORARIOS Las taquillas exteriores son accesibles las 24 horas, también de madrugada. Las que están dentro del palacio siguen el horario del evento, de 10:00 a 22:00. Puedes abrir tu taquilla tantas veces como lo necesites.

Es un servicio de pago y se paga con tarjeta: no se admite efectivo. Puedes reservarla con antelación o contratarla al llegar, según disponibilidad, pero te recomendamos reservar porque el número de taquillas es limitado. La reserva, los tamaños y las tarifas los tienes aquí: [reserva tu taquilla](#) [↗].

Te va a venir bien si vienes con maleta, si quieres soltar las compras del día y seguir recorriendo la convención con las manos libres, o si vienes de cosplay y necesitas un sitio seguro donde dejar tu ropa. Puedes entrar al recinto con la maleta, pero cuatro días de convención se disfrutan mucho mejor sin equipaje a cuestas.

Las taquillas se abren con un código, y ese código se puede compartir, así que podéis usar una misma taquilla entre varios. Todas llevan enchufe USB dentro para que cargues el móvil, pero el cable (el cargador no hace falta, solo el cable) lo tienes que traer tú.

El servicio lo presta Mobile Locker. Para tarifas, incidencias o cualquier consulta sobre tu taquilla: teléfono (+34) 629 89 19 42 y correo events@mobilelocker.es. Tienes también las [condiciones generales](#) [↗] y las [preguntas frecuentes del servicio](#) [↗].

3.4 Accesibilidad

SDCC Málaga quiere garantizar que todas las personas, independientemente de su capacidad física, sensorial o cognitiva, puedan participar, disfrutar y desplazarse con autonomía, seguridad y comodidad.

No hace falta solicitar nada por adelantado, pero sí trae contigo tu tarjeta acreditativa del grado de discapacidad: te la van a pedir en el carril de acceso PMR y en el aparcamiento reservado.

Estos son los servicios y dónde está cada uno:

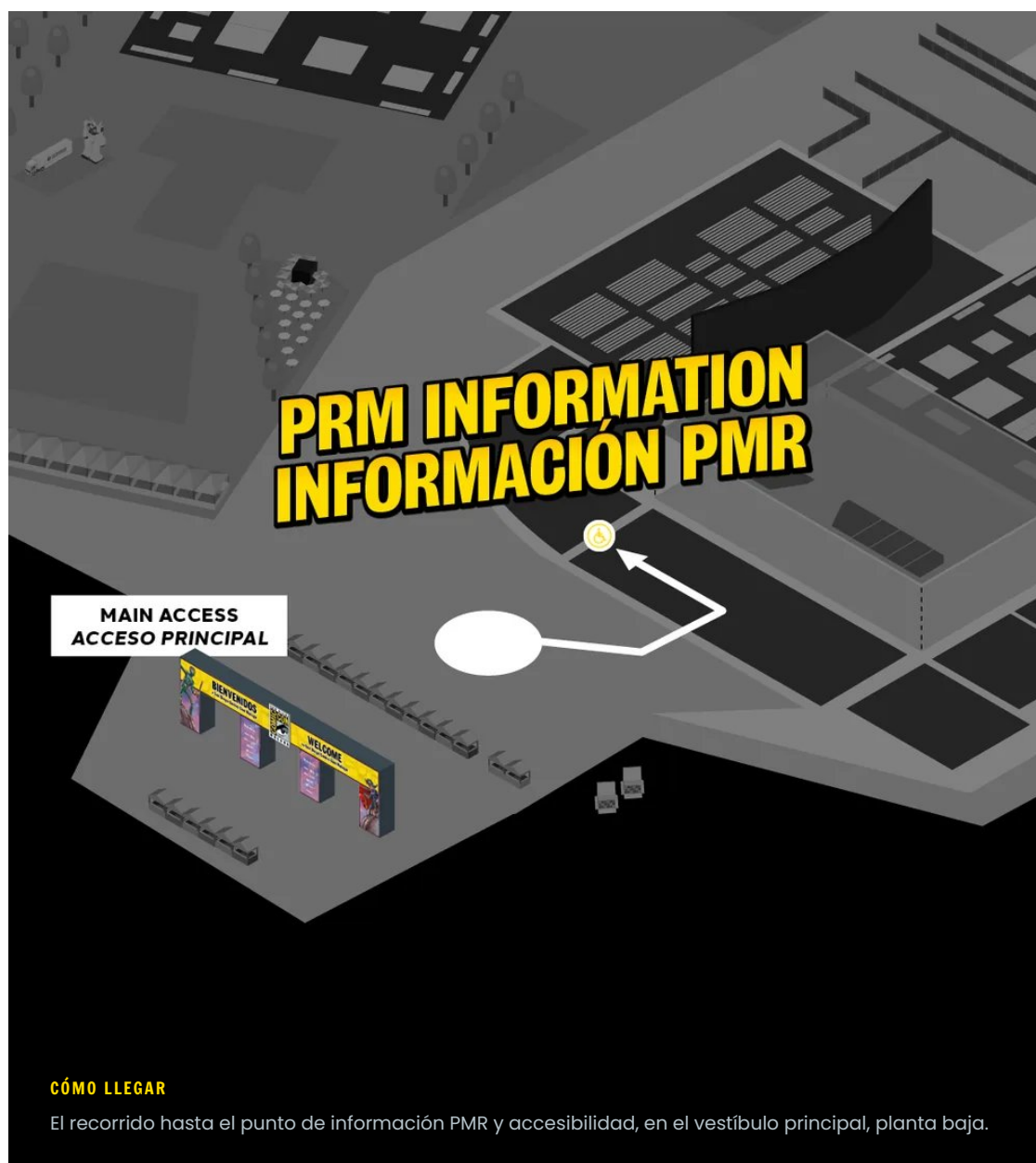
Acceso prioritario. Carril exclusivo para personas con movilidad reducida en la entrada principal, junto al resto de carriles de acceso, para que no tengas que compartir la fila general de entrada. Desde ahí, los recorridos del recinto son accesibles.

Aparcamiento reservado. En la calle José Blázquez el Maño, entre la Avenida de las Malagueñas y la calle de la Bandolá. Es gratuito y sin hora límite para retirar el coche. Sirve para aparcar y también para dejar o recoger a personas con movilidad reducida, por ejemplo en taxi.

Asientos reservados en los Auditorium 1 y 2. Hay una zona reservada en las primeras filas. Entra por el carril PMR de la entrada principal, gira a tu derecha y sigue la señalización por el exterior del palacio hasta la puerta del Auditorium 1 o del Auditorium 2, en el lateral del palacio que da a la autovía, siguiendo el camino que rodea el recinto.

Baños adaptados. Todos los puntos de aseo del recinto tienen baño adaptado para PMR, y los tienes señalizados en el mapa.

Punto de información PMR y accesibilidad. En el vestíbulo principal del palacio, planta baja, con personal que te atiende durante todo el evento. Es el sitio al que acudir si surge cualquier problema.



Espacio de calma (Quiet Area). En la primera planta. Un espacio tranquilo para quien necesite apartarse un rato del ruido y de las aglomeraciones: personas con diversidad funcional o alta sensibilidad, embarazadas y personas con bebés. Para llegar, acércate al punto de información PMR de la planta baja: allí te indican dónde está y te acompañan.

Salas de lactancia. Hay dos: una dentro del Exhibitor Hall Town, junto al servicio médico, y otra en la primera planta.



Traducción y transcripción. Los paneles se subtitulan en la pantalla de la sala, y además en cada sala hay un código QR que te lleva a la aplicación para seguirlos en audio desde tu propio móvil. No hace falta que descargues nada antes de venir.



3.5 Mapa general

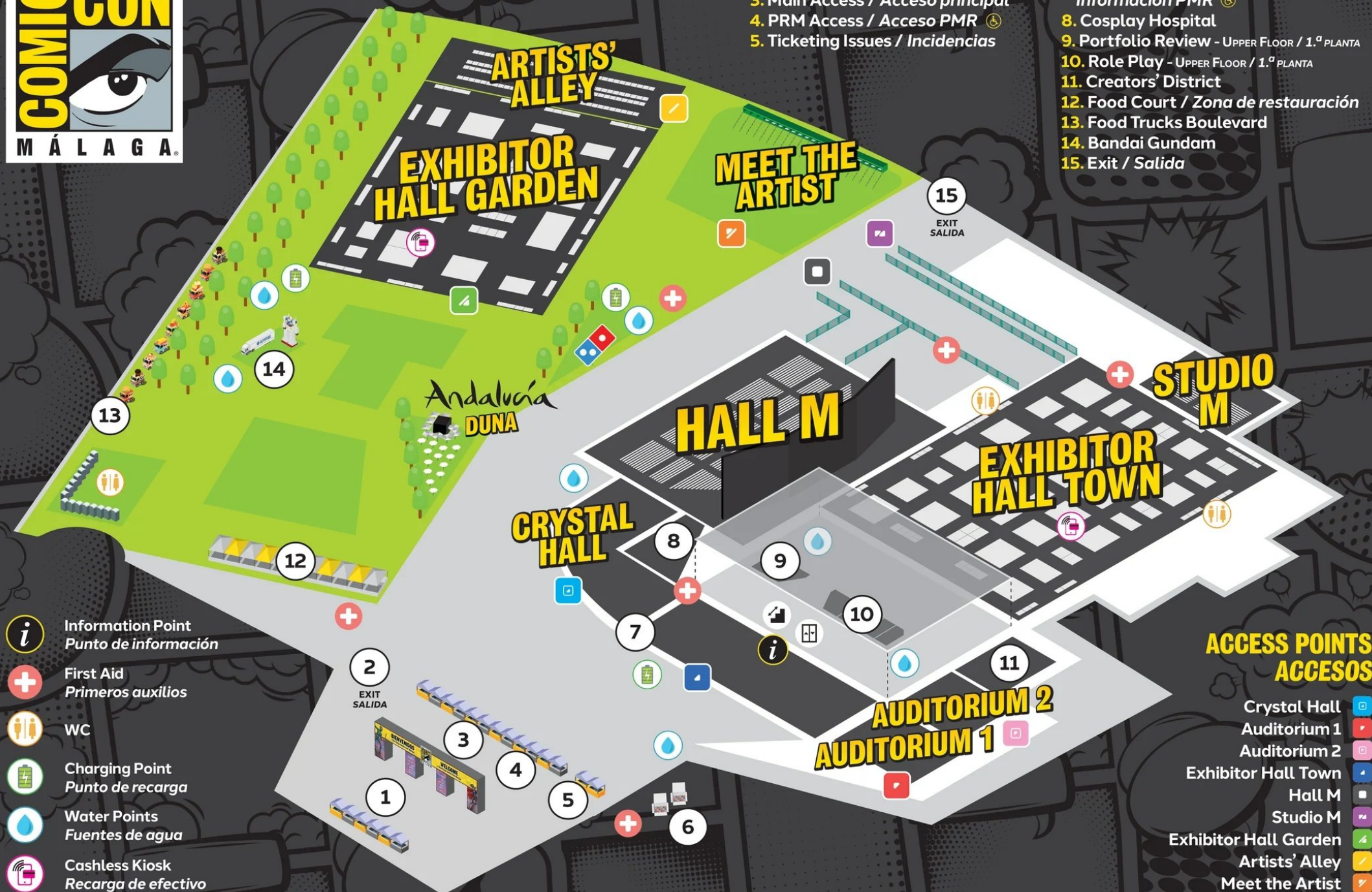
El mapa del recinto va dentro de tu Welcome Pack, con el resto del material informativo. Tenlo a mano el primer día: el recinto es grande y las zonas están repartidas entre el palacio y el Village.

Lo tienes en la página siguiente, a tamaño completo.



1. Welcome Pack
2. Exit / Salida
3. Main Access / Acceso principal
4. PRM Access / Acceso PMR
5. Ticketing Issues / Incidencias

6. Bag Check / Consigna
7. PRM Information / Información PMR
8. Cosplay Hospital
9. Portfolio Review - UPPER FLOOR / 1.ª PLANTA
10. Role Play - UPPER FLOOR / 1.ª PLANTA
11. Creators' District
12. Food Court / Zona de restauración
13. Food Trucks Boulevard
14. Bandai Gundam
15. Exit / Salida



- Information Point
Punto de información
- First Aid
Primeros auxilios
- WC
- Charging Point
Punto de recarga
- Water Points
Fuentes de agua
- Cashless Kiosk
Recarga de efectivo

ACCESS POINTS ACCESOS

- Crystal Hall
- Auditorium 1
- Auditorium 2
- Exhibitor Hall Town
- Hall M
- Studio M
- Exhibitor Hall Garden
- Artists' Alley
- Meet the Artist

3.6 El Village

El Village es todo lo que está fuera del palacio: **más de 45.000 metros cuadrados** de recinto, al aire libre y bajo carpa, con buena parte del evento dentro. Si el palacio es el edificio, el Village es todo lo demás, así que cuenta con salir fuera.

Lo más grande es una carpa de 11.000 metros cuadrados que reúne bajo el mismo techo el **Exhibitor Hall Garden** y el **Artists' Alley**. Dentro del Exhibitor Hall Garden están además la **K-Zone**, una de las dos tiendas oficiales, la tienda de **Funko** y el espacio **Sit & Play** de Asmodee.

Al aire libre está el **Meet the Artist**, donde se firman autógrafos y se hacen las fotos, y las dos zonas para comer: el **Food Court** y el **Boulevard de food trucks**, una avenida con arboleda que da sombra natural y bastante menos ruido, buena para sentarse a comer y descansar de las horas de sol. En el Village hay además un establecimiento de **Domino's Pizza**.

Y están las activaciones, como la de **Bandai Gundam**, y **DUNA**, el espacio profesional de la Junta de Andalucía que te contamos en [el punto 5.8](#).

También es Village la zona de acceso y de espera, donde están las casetas del Welcome Pack y la consigna, y el lateral del palacio que da a la autovía, siguiendo el camino que rodea el recinto, por donde se entra a los Auditorium 1 y 2.

3.7 ¿Dónde encuentro...?

Welcome Pack. En las casetas señalizadas del exterior del recinto, antes del control de acceso. Hay seis, rotuladas Wave 1 y Welcome Pack, y las tres de Wave 1 son solo para quien compró hasta el 7 de julio incluido. Abren de 7:00 a 19:00.

Recogida del pin y el lanyard comprados online. En el mostrador de recogida de la tienda oficial del Exhibitor Hall Garden, de 10:00 a 20:00.

Puntos de información. Dos dentro de cada Exhibitor Hall, uno junto a la entrada y otro junto a la salida. Y el mostrador de recepción del vestíbulo principal.

Hall M. Se entra por el Village, junto al acceso de la puerta norte. Al final de la recta principal, según vas hacia el acceso norte, hay una puerta a la derecha, señalizada como acceso al Hall M y al Studio M.



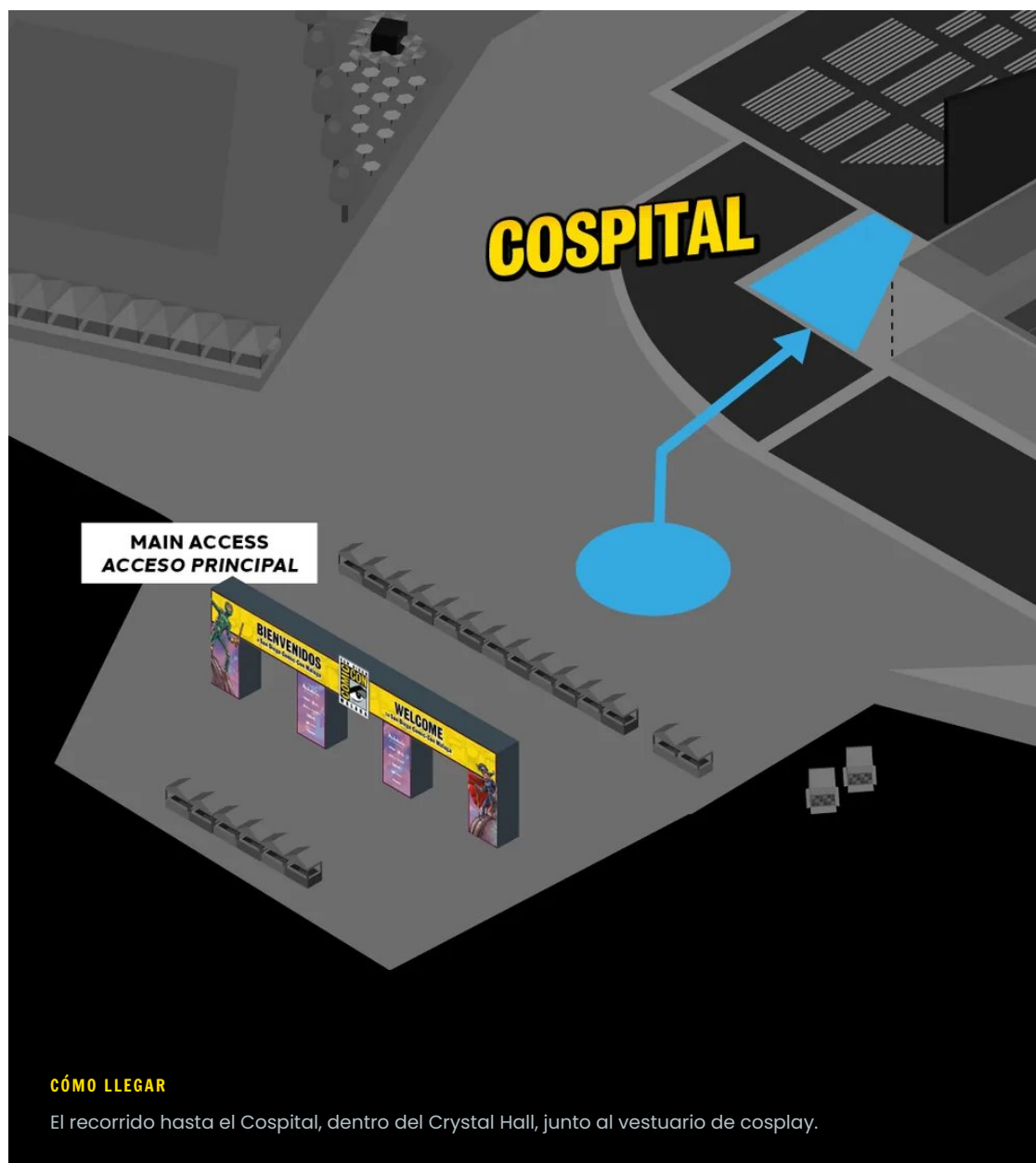
Studio M. También por el Village, justo enfrente del Meet the Artist, por esa misma puerta señalizada.

Auditorium 1 y 2. Se entra por el exterior, por el lateral del palacio que da a la autovía, siguiendo el camino que rodea el recinto. Nada más acceder al recinto, gira a tu derecha y sigue la señalización de los dos Auditorium.

Creators' District. Junto a los Auditorium, pero se entra por la puerta principal del palacio, al lado del Auditorium 2.

Crystal Hall. En el frontal del edificio principal, a la izquierda de la puerta principal del palacio. No tiene pérdida: es un espacio entero con las paredes de cristal.

Cospital y vestuario de cosplay. Dentro del Crystal Hall. Hay un pasillo interno señalizado que te lleva hasta los dos.



Exhibitor Hall Town. Dentro del palacio.

Exhibitor Hall Garden. En el Village.

K-Zone. Dentro del Exhibitor Hall Garden.

Artists' Alley. En el Village.

Meet the Artist. En el Village.

Patio interior central. En el centro del palacio. Desde aquí se sube a Portfolio Review y Role Play, por sus mostradores señalizados.

Portfolio Review y Role Play. Los dos en la primera planta. Se sube desde los dos mostradores habilitados en el patio interior central del palacio, que están señalizados. En el mostrador del Role Play hay una persona que te atiende, te inscribe y te asigna mesa y partida por orden de llegada, y te acompaña hasta la primera planta para indicarte dónde se juega tu partida.

Tiendas oficiales. Una en el Exhibitor Hall Town y otra en el Exhibitor Hall Garden.

Consigna. A la derecha de la entrada principal. Puedes acceder a ella desde fuera del recinto, sin necesidad de entrar.

Primeros auxilios. Dos salas de asistencia sanitaria dentro del palacio y cuatro ambulancias medicalizadas en el exterior. Están todas señalizadas en el mapa.

Punto de información PMR y accesibilidad. En el vestíbulo principal, planta baja.

Espacio de calma. En la primera planta, se accede desde el punto de información PMR.

Salas de lactancia. Una dentro del Exhibitor Hall Town, junto al servicio médico, y otra en la primera planta.

Objetos perdidos. En el mostrador de recepción del vestíbulo principal.

Hojas de reclamaciones. También en el mostrador de recepción del vestíbulo principal.

Cabina de incidencias de Ticketmaster. En la entrada, según entras, a la izquierda de la fila de carriles de acceso. Es el punto para cualquier problema con tu entrada.

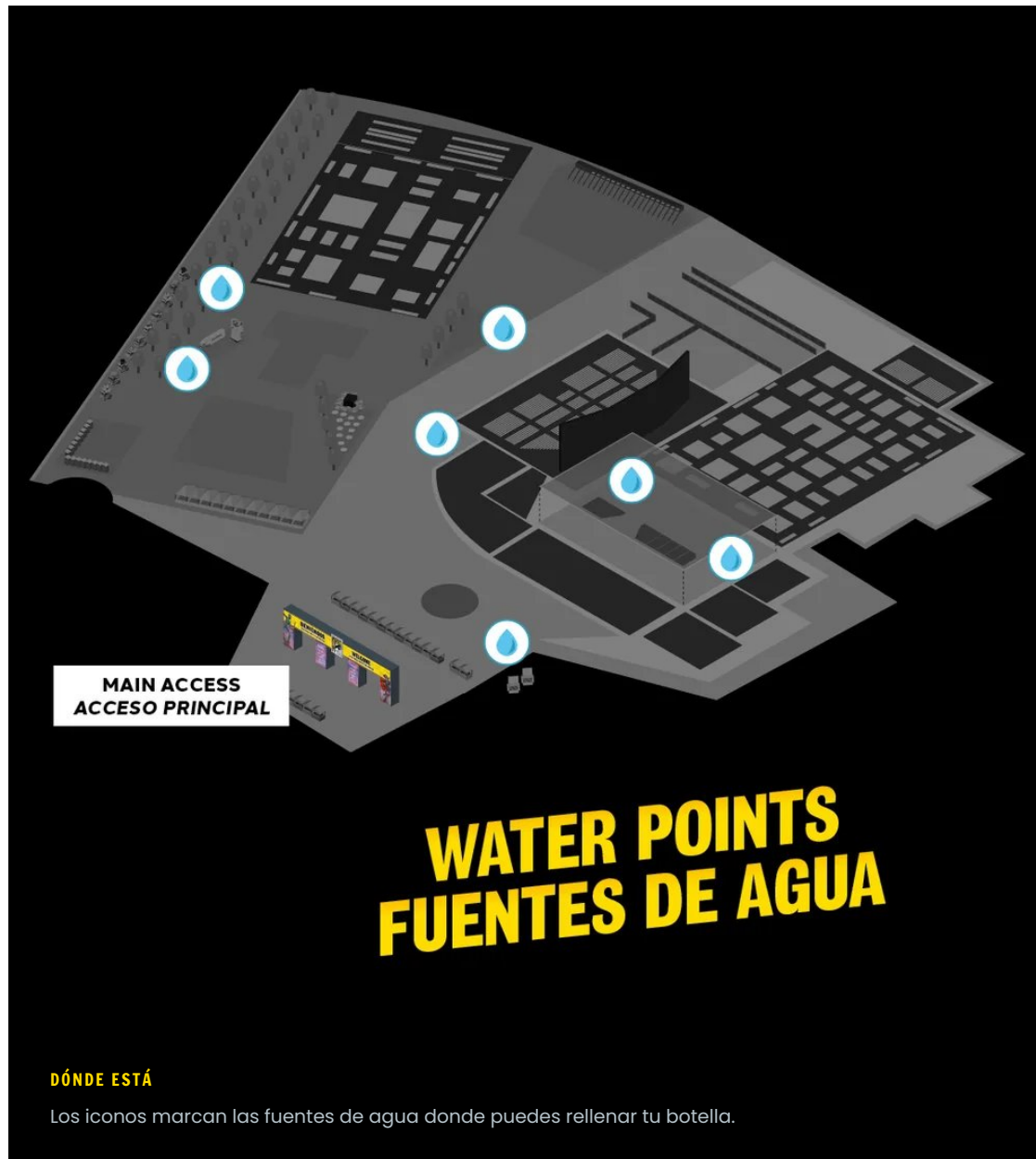


Cajero. Hay un cajero automático dentro del palacio: entrando por la puerta principal, a la derecha.



Carril de acceso para cosplayers. En la entrada, junto a los demás carriles especiales, señalizado.

Fuentes de agua y puntos de carga de móvil. Repartidos por el recinto y señalizados en el mapa.



Zonas de restauración. El Food Court y el Boulevard de food trucks, los dos en el Village.



NO RESPIRES



WHALEFALL

IMAGINE

16 DE OCTUBRE SOLO EN CINES



PELÍCULA PENDIENTE DE CALIFICACIÓN

4

Vive la experiencia

Programación · Reservas y accesos · Hall M · Studio M · Auditorium 1
y 2 · Creators' District · Meet the Artist

4.1 Programación

SDCC Málaga ofrece un gran programa de actividades. Para que la experiencia sea lo más agradable posible, te pedimos que sigas unas pautas de conducta.

Cada espacio tiene su propia forma de acceso, y la tienes explicada en el apartado de Reservas y accesos. Hay salas que solo se pueden usar con reserva, una que combina Carril Reserva y Carril General, y otras a las que se entra por orden de llegada. **Tener entrada al evento no garantiza asiento en ninguna de ellas**, así que si hay algo que te interesa especialmente, mira antes cómo funciona ese espacio en concreto.

Ten en cuenta que la programación puede cambiar en cualquier momento, por lo que te sugerimos que consultes la web [↗] y la app oficiales para mantenerte actualizado.

Un consejo: mira el programa con calma y marca tres prioridades por día. No vas a llegar a todo, y no pasa nada.

Para que todo funcione correctamente, por favor:

No guardes sitio a otras personas ni dejes bolsos u otros objetos en el asiento contiguo.

No dejes huecos entre asientos: ocupa todos los asientos disponibles.

No será posible estar de pie en un Auditorium. Por cuestiones de seguridad, pueden pedirte que busques un asiento o te retires.

Cuando una sala alcance su capacidad máxima, se cerrará y no se permitirá la entrada de más personas.

Al formular preguntas a las personas que están en el escenario, sé respetuoso/a.

Silencia tu teléfono al entrar.

Si necesitas salir un momento al baño y estás en una sala que no tiene baño propio, **pide un ticket de salida al personal de sala**: te lo pedirán al volver a entrar, y tu asiento no se ocupa mientras estés fuera. El ticket sirve solo para eso, para ausencias cortas. Si te vas del panel, tu plaza se libera y ya no puedes volver a entrar.

En todo momento, sé considerado/a con las personas que te rodean.

Llévate tu basura contigo. Recuerda que otras personas asistirán a eventos en la misma sala después de ti. No dejes basura en las sillas ni en el área alrededor de tu asiento.

Recuerda que un panel puede cancelarse por causas ajenas a SDCC Málaga. Ten en cuenta que todos los programas, eventos y apariciones anunciados están sujetos a cambios.

Puedes ver toda la programación actualizada en [la app oficial](#), disponible en [App Store](#) [↗] y [Google Play](#) [↗].

Queremos que compartas tus experiencias y las disfrutes en comunidad. Si tienes en cuenta estas normas en todo momento, ¡todas las personas podrán disfrutar de una experiencia segura, respetuosa y divertida en el evento!

4.2 Reservas y accesos

En SDCC Málaga hay cuatro formas de entrar a un espacio, y conviene que sepas cuál es la de cada uno antes de organizarte el día.

SOLO CARRIL RESERVA Sin reserva confirmada no se entra, y no hay Carril General.

CARRIL RESERVA Y CARRIL GENERAL Se entra con reserva, y las plazas que quedan libres se ocupan el mismo día desde el Carril General, por orden de llegada.

SOLO CARRIL GENERAL No hay que reservar nada, pero el aforo es limitado y se entra por orden de llegada. Aquí llegar con tiempo es lo que marca la diferencia.

DE ENTRADA LIBRE No hay que reservar nada: entras cuando quieras, dentro del horario del espacio.



Las reservas se abren el 25 de septiembre y se hacen en sandiegocomicconmalaga.com⁷. Avisaremos antes por nuestras redes. La programación completa ya está publicada en la web y en [la app](#), así que puedes llegar con la lista hecha. No lo dejes para el final: los espacios pequeños se agotan en cuestión de minutos.

Al reservar, indicas cuántas plazas quieres para las personas de tu compra. Si vienes con menores, sus entradas se quedan en la cuenta del Portal de la persona adulta que las compró y no se pueden transferir. Las reservas las hace esa persona desde su cuenta: al reservar, pide tantas plazas como personas vais, contando a los menores. Si pides solo una, las tuyas no se suman.

CINCO REGLAS QUE VALEN PARA TODOS

No se entra con el panel empezado. Cuando una sesión arranca, el acceso se cierra. Si llegas tarde, tendrás que esperar a la siguiente. Te recomendamos estar en tu fila con tiempo suficiente, tengas reserva o no.

Si tienes reserva, preséntate con tiempo suficiente. Tu código QR se lee en la propia fila, no en la puerta de la sala. Si no te presentas a tiempo, tu plaza se libera. Las dos cosas valen para el Hall M y el Studio M. Las plazas liberadas pasan al Carril General: en el Hall M, desde el comienzo del bloque; en el Studio M, en la misma puerta de la sala, diez minutos antes de que empiece el panel. En el Creators' District basta con llegar a tu fila con antelación suficiente.

No puedes tener dos reservas a la misma hora. El sistema no te dejará reservar dos actividades que se solapen.

Cuenta ese margen al encadenar reservas. Si reservas dos actividades seguidas, comprueba que te da tiempo a llegar a la segunda fila, porque desde dentro de un panel no vas a poder hacerlo.

Si no vas, no reserves. Cada plaza que se queda vacía es alguien que se ha quedado fuera.

Espacios solo con Carril Reserva: las tres salas del Creators' District. La reserva se hace en el Portal, igual que en el Hall M y en el Studio M.

Espacios con reserva y Carril General: Hall M y Studio M.

Espacios sin reserva, por Carril General: Auditorium 1 y 2, Role Play y Meet the Artist.

En el Meet the Artist habrá sorpresas: algunas sesiones exclusivas de foto y de firma tendrán preventa. La agenda general sale el 21 de septiembre y el 24 abrimos la preventa, en la web y en la app.



Espacios de entrada libre: Exhibitor Hall Town, Exhibitor Hall Garden, Artists' Alley, el Crystal Hall, el Village y sus zonas de descanso y restauración, las tiendas oficiales y la K-Zone.

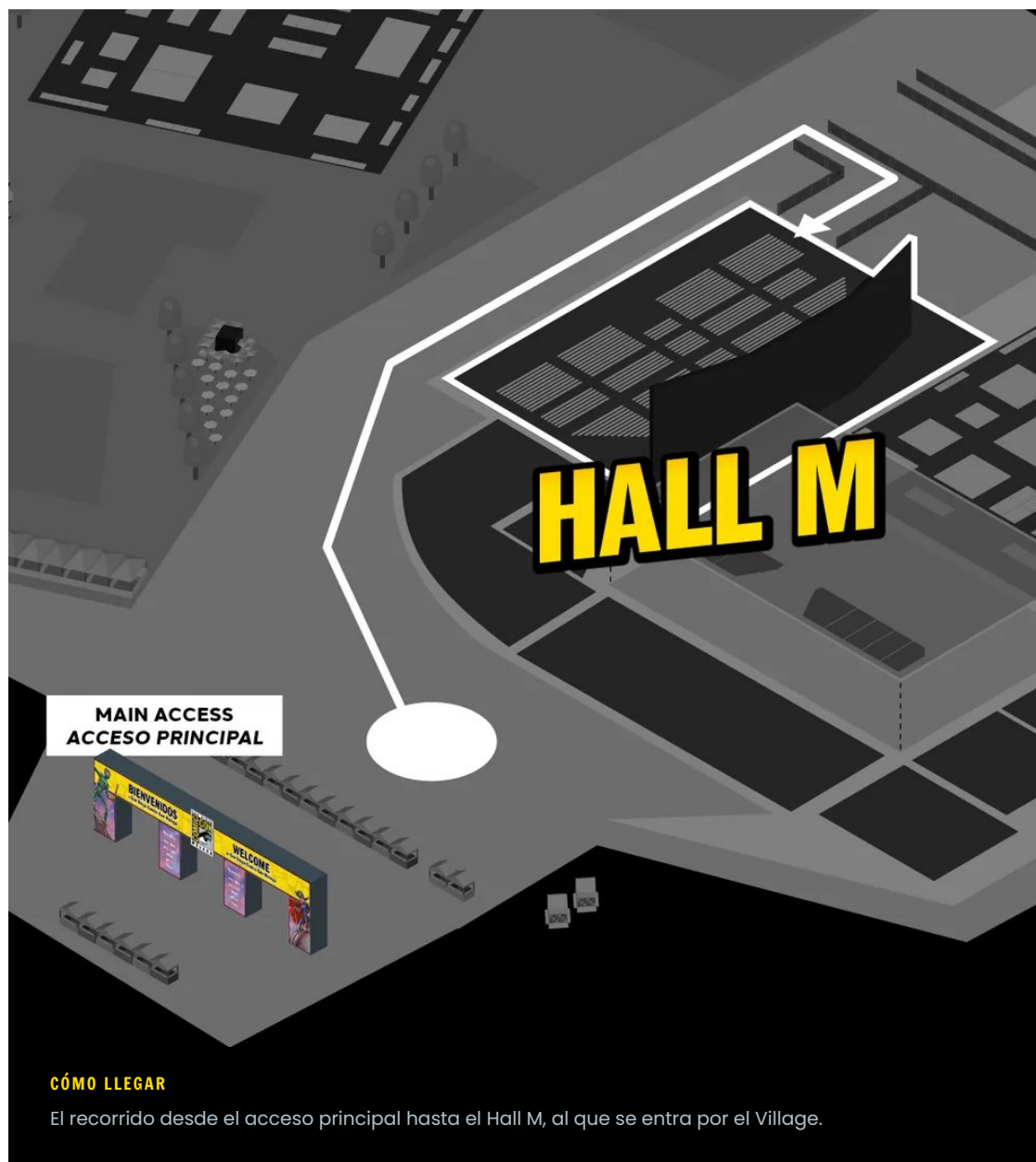
CADA SALA FUNCIONA DE UNA MANERA

En el Hall M la programación va por bloques: varios paneles seguidos que se reservan juntos. Puedes quedarte de un panel a otro de ese mismo bloque sin salir, y la sala solo se vacía al terminar el bloque entero.

En el Studio M se reserva panel a panel, y al acabar cada uno sale todo el mundo.

En los Auditorium 1 y 2 no hace falta reservar y la sala no se vacía: se va entrando según sale gente, así que ponerte en la fila con tiempo es lo que marca la diferencia.

4.3 Hall M



El Hall M en SDCC Málaga es el espacio principal y más importante del evento. Es un gran auditorio donde se celebran los paneles más importantes y las actividades más esperadas con invitados especiales y estrellas nacionales e internacionales.

Este es un espacio con capacidad para 2.850 asistentes y está pensado para disfrutar y descubrir nuevas propuestas viviendo la experiencia de SDCC Málaga desde dentro.

CÓMO FUNCIONA

La programación del Hall M se organiza en tres bloques al día: Matinée, Golden Hour y After Dark. Cada bloque contiene varios paneles seguidos, normalmente dos o tres. Algunos bloques son una sola actividad que ocupa el bloque entero, como un concierto o una sesión especial: lo verás indicado en la web y en la app.

Se reserva el bloque, no el panel. En sandiegocomicconmalaga.com eliges el bloque entero, y con esa reserva entras al comienzo del bloque y puedes quedarte de un panel al siguiente de ese mismo bloque, sin salir ni volver a la fila.

La entrada principal es al comienzo de cada bloque: primero entra el Carril Reserva y, después, el Carril General. Con reserva o sin ella, ponte en tu fila con tiempo suficiente antes de que empiece el bloque. **El aforo de cada bloque se reparte en un 70 % para el Carril Reserva y un 30 % para el Carril General.**

El Carril General tiene un corte: el personal lo mide contando las plazas que de verdad quedan y marca visiblemente el último puesto con acceso probable. Si te dicen que estás detrás del corte, créetelo: es para que no pierdas horas en una fila en la que no vas a entrar.

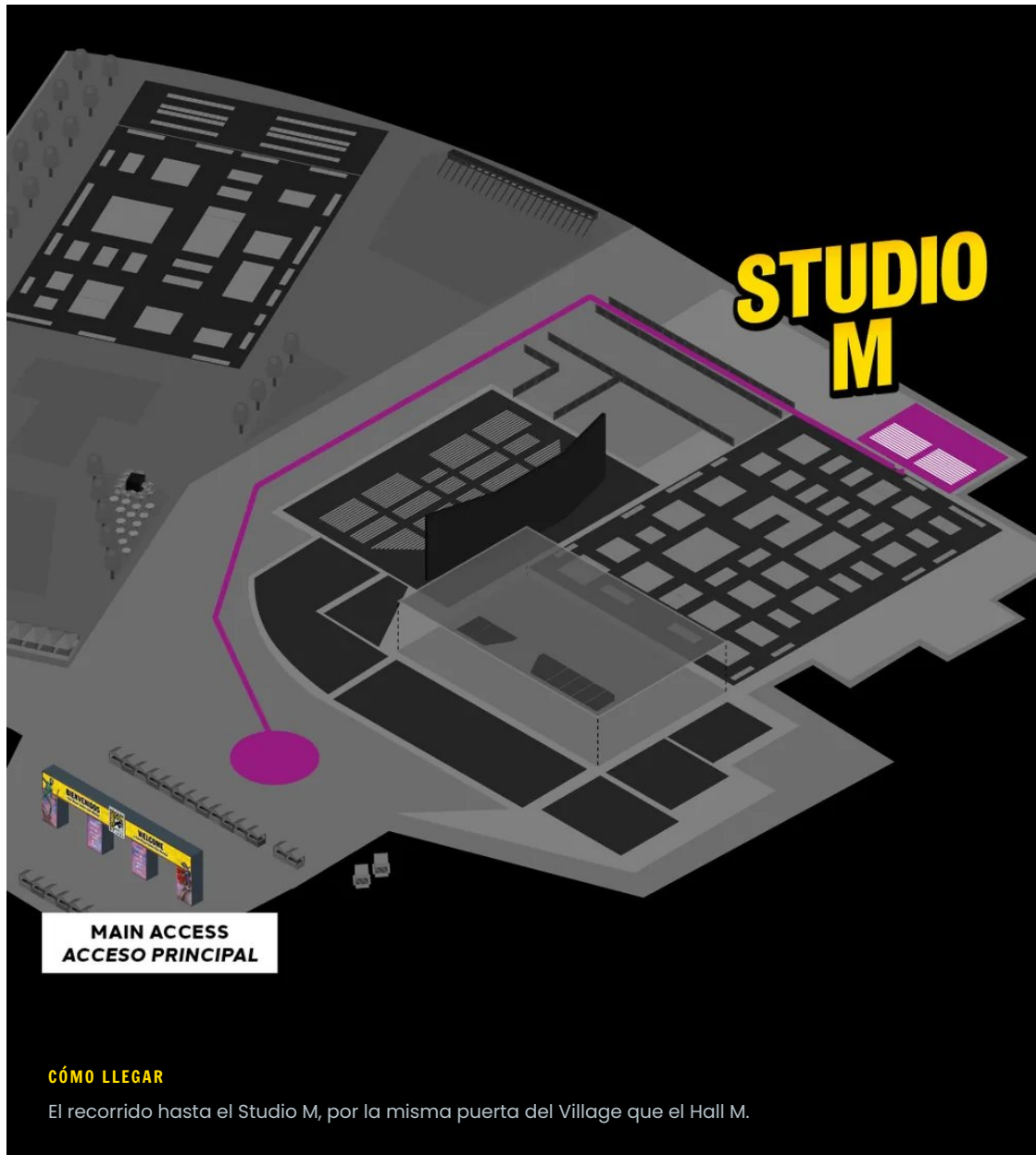
Puedes salir cuando quieras, pero si te vas no hay reentrada: tu plaza se libera y pasa al Carril General. **El Hall M tiene baño propio, así que ir al baño no cuenta como salir de la sala** y no necesitas pedir ningún ticket.

Y si no tienes reserva, no hace falta que esperes al siguiente bloque: entre un panel y el siguiente se reponen las plazas que han quedado libres, y se cubren desde el Carril General. Quédate en él aunque el bloque ya haya empezado.

La sala se vacía por completo al terminar cada bloque, y entonces entra el público del siguiente.

Puedes consultar la programación completa del Hall M en la [web](#) y la [app](#) oficiales.

4.4 Studio M



El Studio M se presenta como el espacio más exclusivo y cercano de SDCC Málaga. Diseñado como una versión íntima de nuestro Hall M, **el Studio M cuenta con un aforo de 400 personas.**

Gracias a su aforo reducido, cada evento en esta sala se convierte en una ocasión única, y brinda un ambiente privilegiado para vivir los momentos más especiales de la convención desde una posición inmejorable.

ACCESO Y RESERVAS

Para garantizar la máxima comodidad y organización, el acceso al Studio M funciona con reserva previa, y las plazas que queden libres se ocupan desde el Carril General:

Aforo reservado al 100 %: las 400 plazas se reservan en sandiegocomicconmalaga.com[↗], y **la reserva es la única forma de asegurarte la entrada.**

Gestión de acceso: si tienes reserva, preséntate en tu fila con tiempo suficiente antes del inicio del panel: tu reserva se lee ahí y, si no llegas a tiempo, la plaza se libera. Recomendamos a los asistentes planificar su visita y gestionar sus reservas con antelación para asegurar su sitio en las actividades de su interés.

Sin reserva: en la misma puerta del Studio M está el Carril General, para quien no tiene reserva. Si quedan plazas libres porque alguien con reserva no se ha presentado, ese carril entra por orden de llegada diez minutos antes de que empiece el panel. No hay plazas garantizadas: depende de cuántas se liberen.

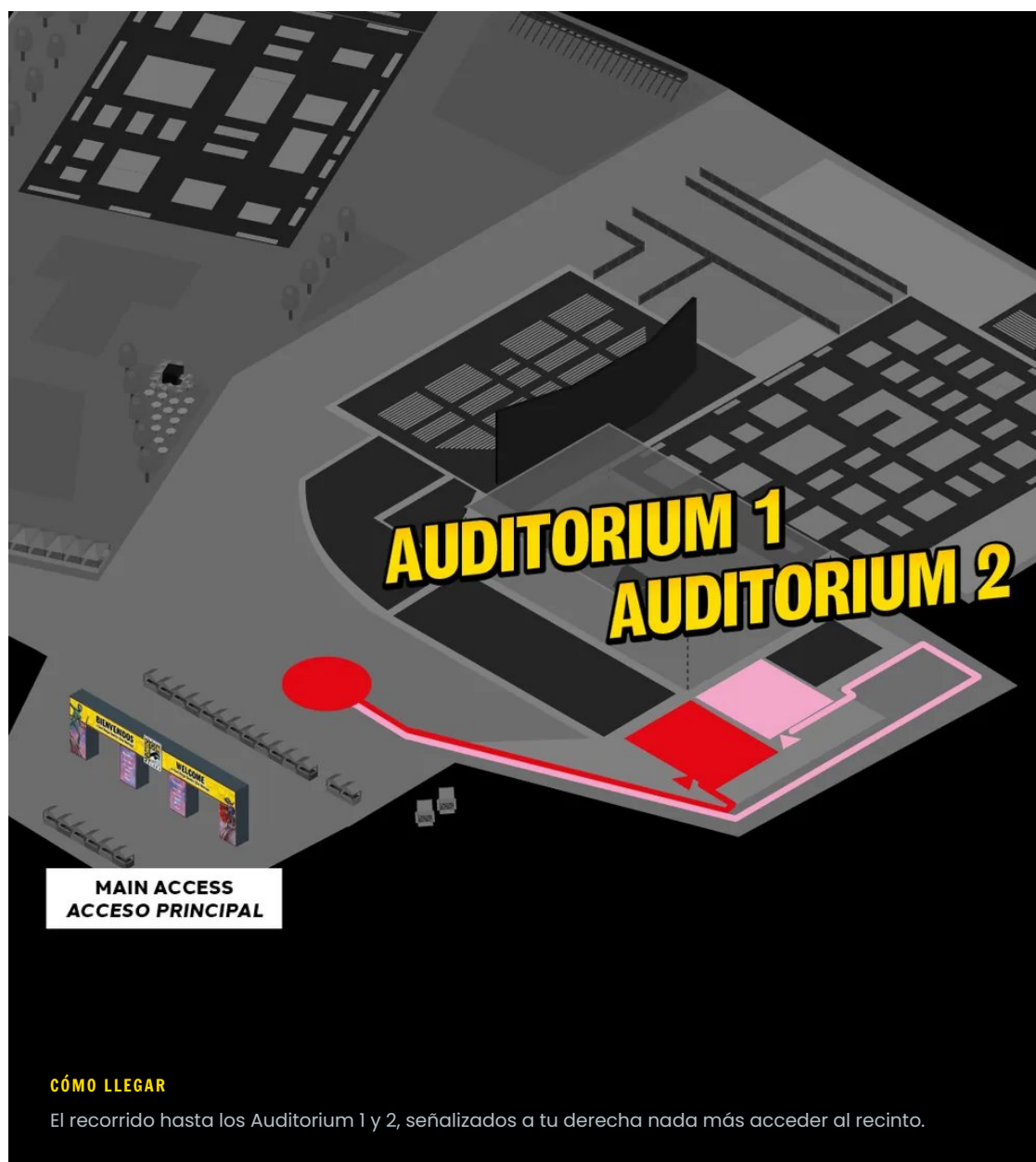
POLÍTICA DE DESALOJO

La programación del Studio M se organiza por paneles individuales.

A diferencia del Hall M, **el desalojo del Studio M se realizará al finalizar cada panel.** Todo el público deberá abandonar la sala al concluir la sesión para permitir el acceso a los asistentes del siguiente panel.

Puedes ver la programación del Studio M en la [web](#)[↗] y la [app](#) oficiales.

4.5 Auditorium 1 y 2



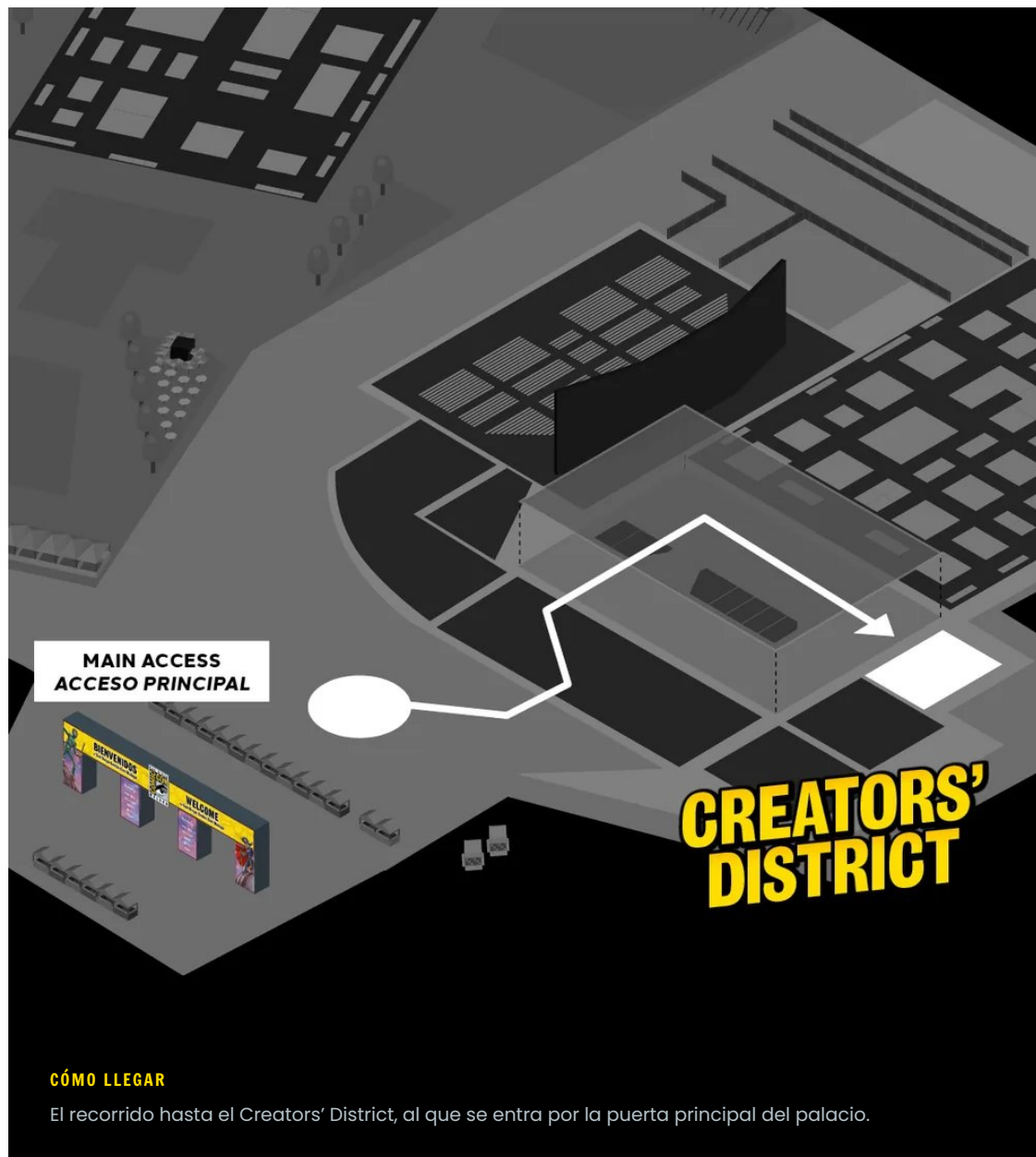
Dos salas de ponencias donde se celebra buena parte de la programación diaria, con 900 y 600 plazas.

Los Auditorium 1 y 2 inician su actividad con la primera charla del día y cierran al terminar la última, aunque el recinto abra a las 10:00. Tienes los horarios de cada panel en la [web](#) [↗] y la [app](#) oficiales. Te recomendamos estar en la fila con tiempo suficiente antes de que empiece el panel que te interesa: **una vez comenzado un panel, las puertas se cierran hasta el inicio del siguiente.**

No hace falta reservar: se entra por el Carril General, por orden de llegada. Estas salas no se vacían entre paneles, así que las plazas se van liberando según va saliendo gente. Nuestro personal marca dónde termina el aforo, para que sepas si vas a entrar y no esperes de más.

Si necesitas salir un momento al baño, pide un ticket de salida al personal de sala: tu asiento no se ocupa mientras estés fuera. El ticket vale solo para ausencias cortas, así que si te vas del panel tu plaza se libera.

4.6 Creators' District



CREATORS' DISTRICT 1 Sala de talleres con mesas corridas, 50 plazas.

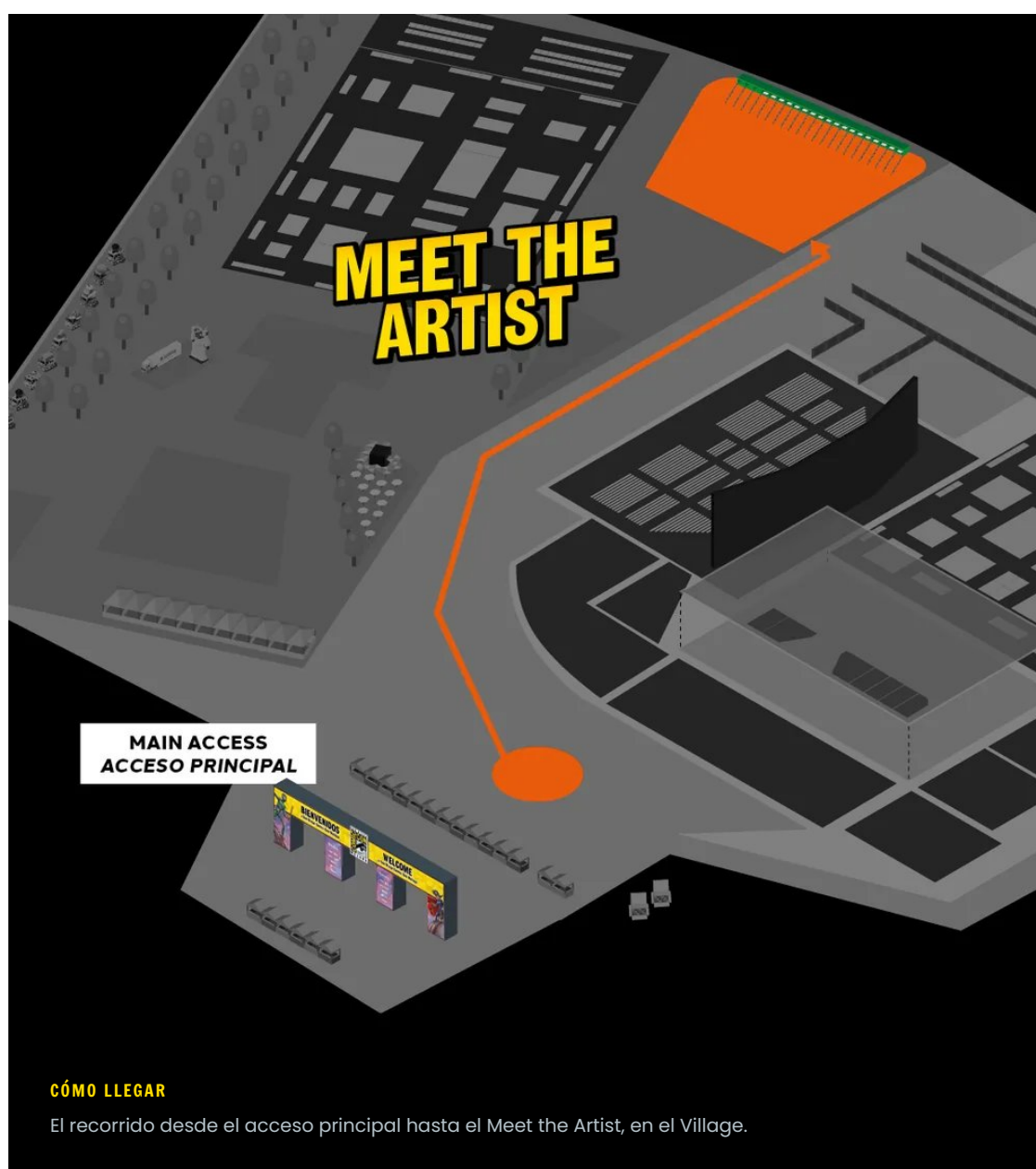
CREATORS' DISTRICT 2 Sala de charlas, 100 plazas.

CREATORS' DISTRICT 3 Sala de charlas, 50 plazas.

Hace falta reserva. Las tres salas funcionan con reserva previa en sandiegocomicconmalaga.com, y sin ella no se entra. La sala se vacía por completo al terminar cada actividad, así que cada sesión arranca con todas las plazas libres.

Cada sala tiene su propia fila, las tres dentro del palacio. Se accede por la puerta principal, a la altura del Auditorium 2, donde están señalizadas y marcadas en el mapa. La salida es por ese mismo sitio. No hay hora fija de presentación: llega a tu fila con antelación suficiente.

4.7 Meet the Artist





El Meet the Artist es el espacio de SDCC Málaga dedicado a conocer de cerca a las distintas personalidades que dan forma al universo del cómic, el cine y la TV, la animación, la fantasía y la cultura pop.

Es una oportunidad única donde los fans podrán interactuar directamente con los artistas, y llevarse una firma, una foto de recuerdo o las dos cosas de SDCC Málaga. Un espacio para celebrar el arte, la creatividad y el vínculo directo entre artistas y fans.

El Meet the Artist ofrece una experiencia cercana y accesible, pensada para que el público pueda:

Conocer a artistas invitados nacionales e internacionales.

Asistir a sesiones de firmas y fotos.

Intercambiar unas palabras con los artistas.

Cada artista contará con horarios y sesiones específicas, que podrán variar a lo largo del evento.

FUNCIONAMIENTO DE LAS SESIONES

No hace falta reserva: se entra por el Carril General de cada artista. Las firmas y las fotos son de pago salvo excepciones. Los precios de cada artista y esas excepciones se publican en la agenda del Meet the Artist, en la [web](#) ⁷ y la [app](#) oficiales, el 21 de septiembre.

Habrà sorpresas: algunas sesiones exclusivas de foto y de firma tendrán pre venta. La agenda general sale el 21 de septiembre y el 24 abrimos la pre venta, en la web y en la app.

Un pago, una firma. Cada ticket te da derecho a una firma. Si llevas tres piezas para que te las firmen, pagas tres firmas. No hay límite: compras tantos tickets como firmas necesites.

Una foto, hasta dos personas. Cada ticket de foto vale para una foto, y en ella pueden salir dos personas como máximo. La excepción es familiar: un adulto puede hacerse la foto con sus hijos, hasta dos, así que en ese caso salís tres.

El pago se hace siempre en el punto de cobro situado al inicio de la fila de cada artista, nunca en la mesa del artista. Ahí no se admite efectivo: puedes pagar con tarjeta bancaria, con tu tarjeta cashless o con el vale QR de descuento que recibiste por email.

Al pagar te entregan un ticket por cada firma o foto, con el código de la fila a la que tienes que ir: F más el número de la fila de firmas, o P más el número del photobooth. Si has pagado tres firmas, te dan tres tickets. Llévalos contigo y



déjalos en la mesa del artista al pasar: uno por cada pieza que te firme.

Tu foto, también en digital. Tu foto impresa lleva un código. Con él puedes descargarla desde la web de SDCC Málaga sin registrarte, tantas veces como quieras. Estará disponible entre 24 y 48 horas después de hacértela.

TU VALE QR DE DESCUENTO Cada vale se usa entero y en un solo pago, y no es fraccionable. Como aquí cada firma se paga por separado, un vale se gasta en una sola firma: si esa firma cuesta menos que el vale, la diferencia no se guarda ni se devuelve. Lo que sí puedes hacer es juntar varios vales en un mismo pago.

Ven con la cuenta hecha desde casa. Mira el precio de tu artista en la app, cuenta las piezas que quieres firmadas y multiplica. Así llegas a caja sabiendo lo que vas a pagar y la fila avanza para todos.

Ten en cuenta que cada sesión tiene una hora de fin. En algún momento el personal marca de forma visible cuál es el último puesto con firma garantizada, y si quedas por detrás te lo dirán ahí mismo para que decidas si esperar o volver más tarde. Como referencia, cada persona pasa en unos tres o cuatro minutos.

NORMAS GENERALES

Para garantizar una experiencia positiva para todos:

Respetar los horarios y las indicaciones del personal.

Sigue las normas específicas de cada artista.

Mantén un trato respetuoso con artistas y asistentes.

No se permitirá el uso de equipos que bloqueen el paso o interfieran con la experiencia de otros participantes.



BBVA

Vive esta edición a lo grande

Disfruta de nuestras experiencias y,
si eres cliente de BBVA, súbete a
nuestra Máquina del Tiempo:
**tu próxima parada puede ser
San Diego Comic-Con 2027.
¡Te esperamos!**

5

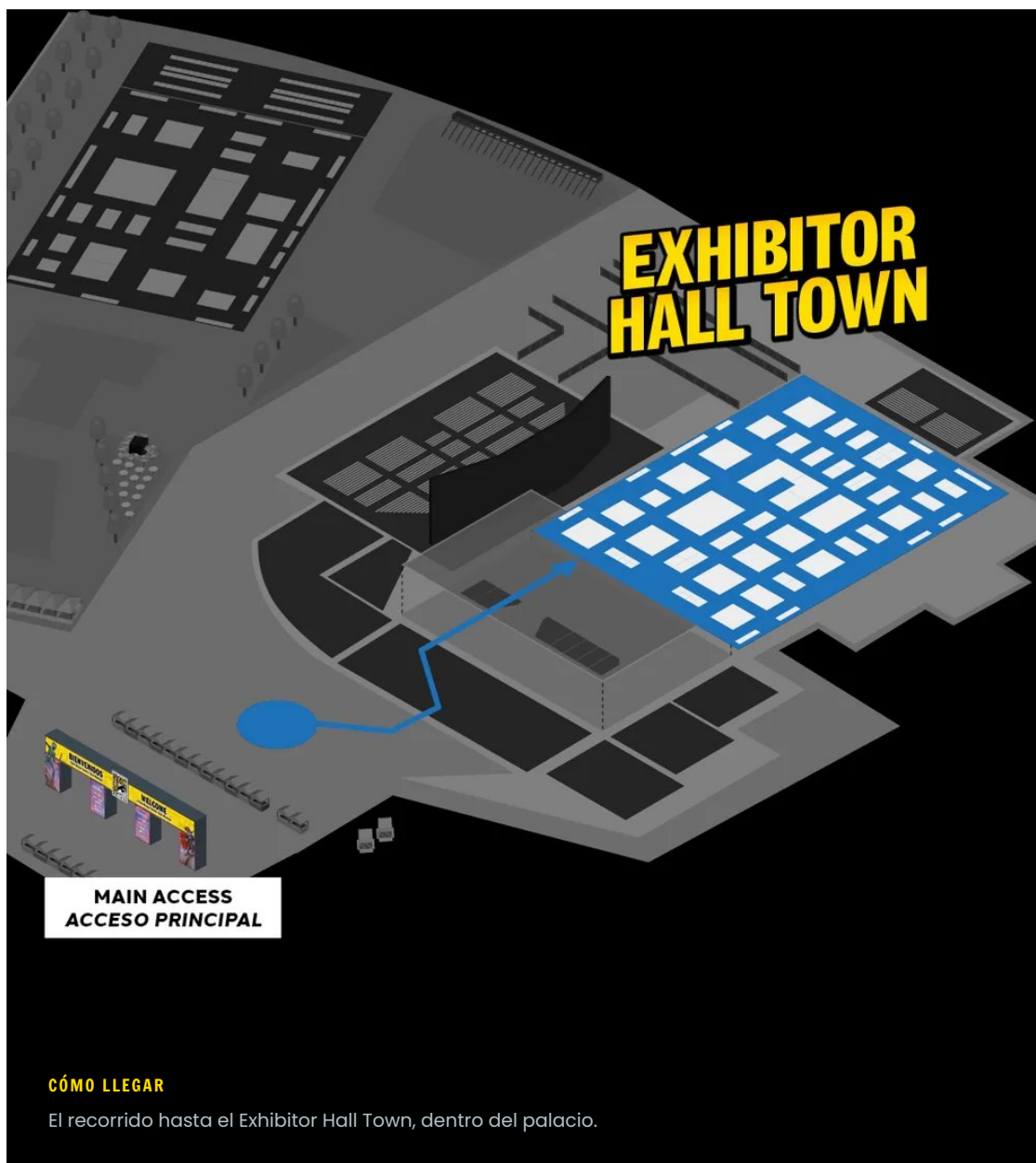
Descubre cada universo

Exhibitor Halls · Artists' Alley · Crystal Hall · Cosplay · Cultura asiática · K-Zone · Portfolio Review · Role Play · DUNA

5.1 Exhibitor Halls

El Exhibitor Hall es el gran escaparate del evento: editoriales, tiendas especializadas, distribuidores oficiales y las marcas más destacadas de la cultura pop, todo junto.

Este año doblamos el espacio y lo repartimos en dos ambientes: el Exhibitor Hall Town, dentro del palacio, y el Exhibitor Hall Garden, en el Village. Más expositores, más marcas y más coleccionismo, y sobre todo más sitio para moverte. Y no solo se viene a comprar: los dos halls tienen actividades y contenidos abiertos a todo el público, y cada uno cuenta con su zona Sit & Play para sentarte a jugar, la de Devir en el Exhibitor Hall Town (stand 1B06) y la de Asmodee en el Exhibitor Hall Garden (stand 2B38).



Los dos Exhibitor Halls abren de 10:00 a 20:00. Cierran dos horas antes que el recinto, así que no dejes las compras para el final del día.

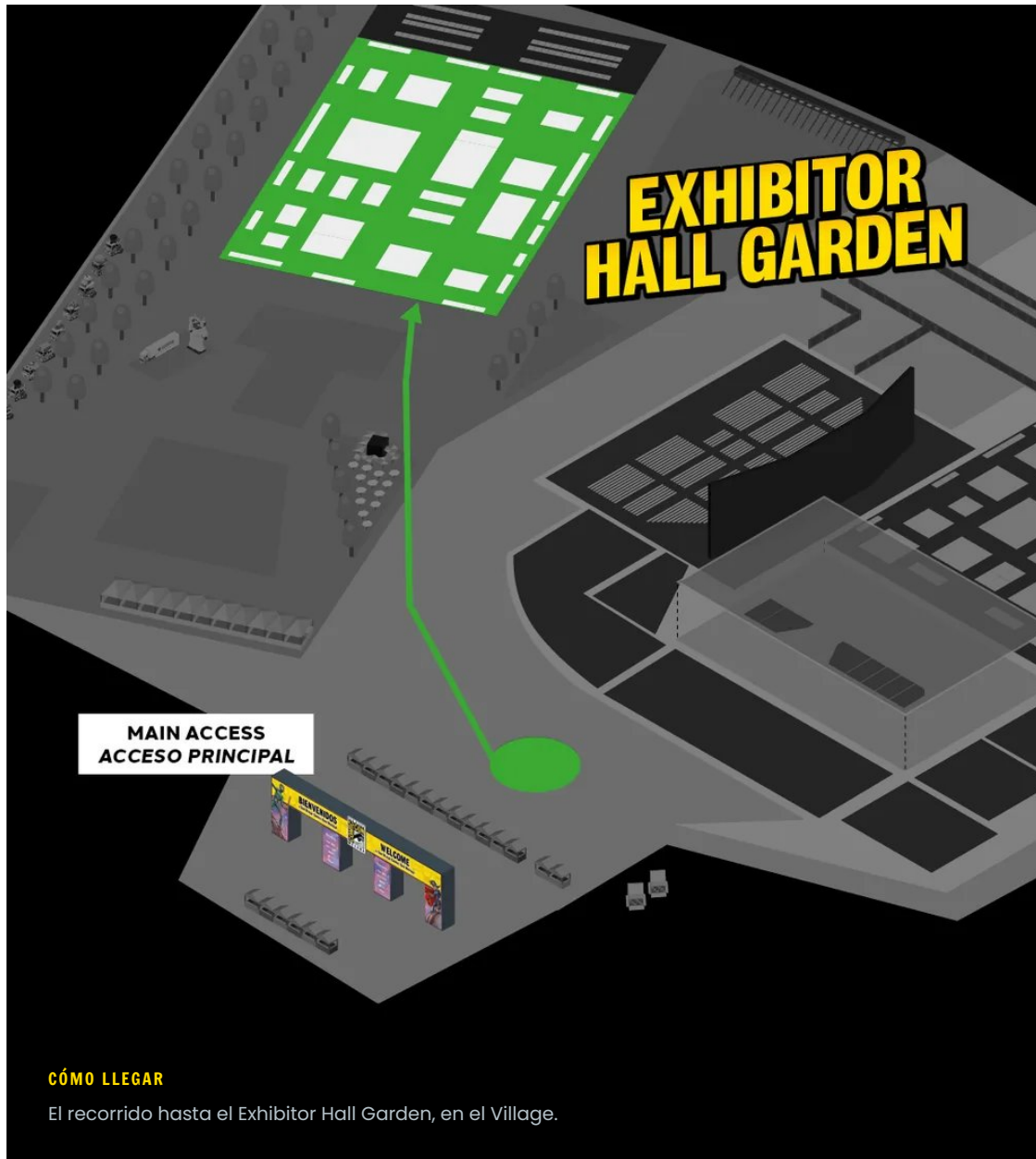
Dentro de cada Exhibitor Hall tienes dos puntos de información, uno junto a la entrada y otro junto a la salida.

SI COMPRAS UNA KATANA

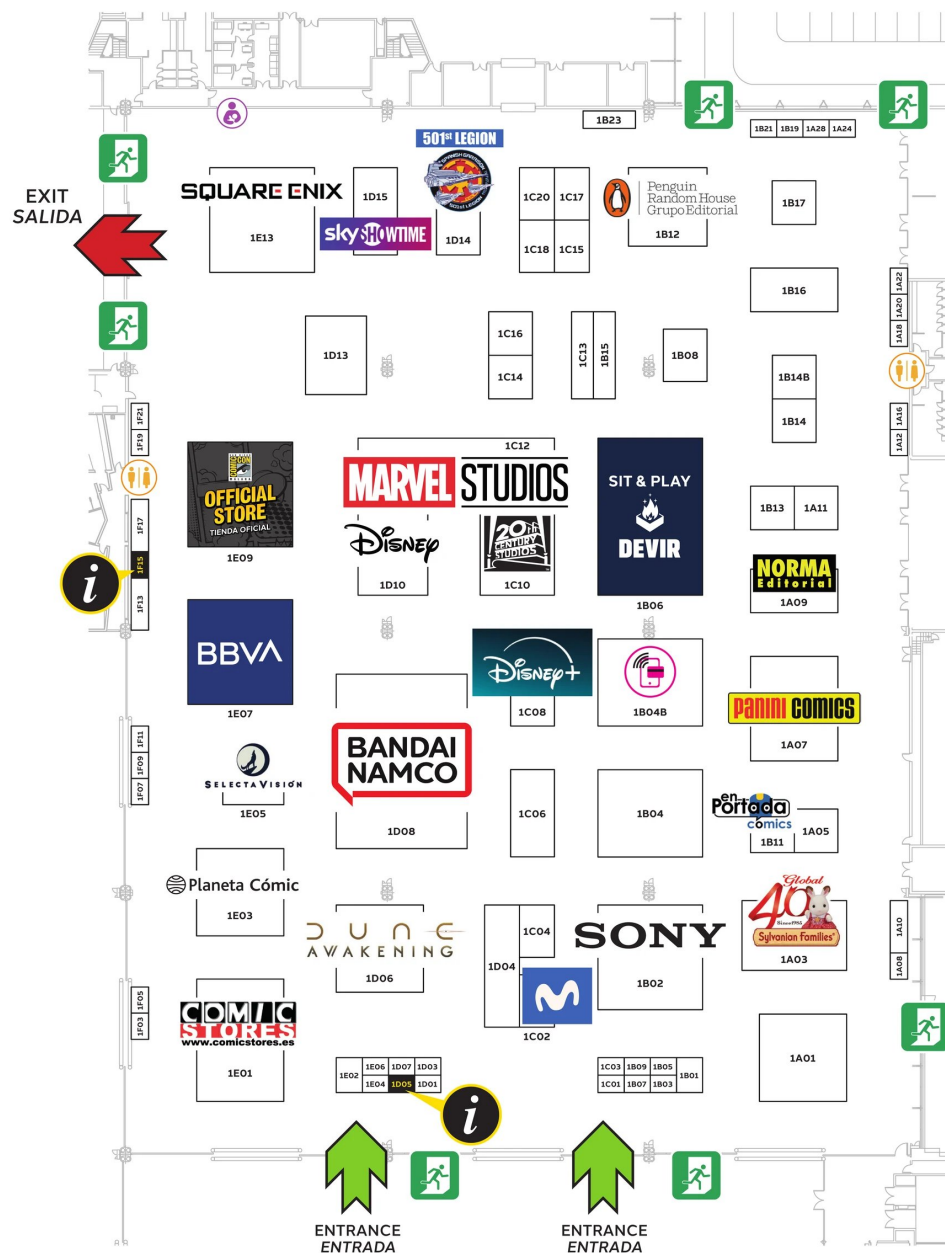
Si compras una katana en un stand, no te la llevas en ese momento. El expositor te da un ticket de la compra y pega otro igual en tu katana, que se queda embalada y guardada en el stand. Así sigues recorriendo la convención con las manos libres.

Cuando te vayas a ir del recinto, vuelve al stand con tu ticket. El expositor avisa a seguridad y una persona te acompaña con tu katana hasta la salida. Solo se entrega en ese momento, cuando ya te vas.

Recógela antes de las 20:00, cuando cierran los Exhibitor Halls. Y guarda bien el ticket: es lo que te permite recogerla.



Tienes el listado completo de expositores aquí debajo, y también en [la app oficial](#), en el mapa que va dentro del Welcome Pack y en los dos puntos de información de cada hall.



Information Point
Punto de información



WC



Lactation Room
Sala de lactancia



Cashless Kiosk
Recarga de efectivo



Emergency Exit
Salida de emergencia

Exhibitor Hall Town

#
20th Century Studios 1C10
42 Málaga Fundación Telefónica 1B07

A
Agapea 1B17
AkaiNeko 1A16
Atakitoshop 1C16

B
Badan Studios 1D01
Bandai Namco 1D08
BBVA 1E07
Blue Star Import 1B15
BrickMálaga 1A22

C
Camichan 1A08
CGC 1B14b
Chalauras / Los Patitos del 22 1C01

D
Comic Stores 1E01
Correos 1C15
Cultura Anime 1A10
Curious Imp 1B19

D
Devir - Sit & Play 1B06
Dibbuku 1D07
Disney 1C12
Disney+ 1C08
Dune: Awakening 1D06

E
El Puño del Dragón 1A24
Empiezadores 1B01
En Portada Comics 1B11

F
FaySyl 1E04
Feeling Geek 1F19
Feroxa 1C06
Freakpoint 1F17
FriKazo 1B23

G
GalegoBricks 1A20
Gameplay Stores 1C13
Geek Atmosphere 1A01
Geekkaos 1B14
Genshikencs 1C14
Geosan Battle 1F13
Grupo Erik 1B16

H
Hollow Geek 1D03

I
Information Point / Punto de información 1D05, 1F15

J
Jada Toys 1D13

K
Kuroma Store 1A11

L
Legión 501 1D14
Little Badger 1E06
Lotus Valley 1F07
Lymo3D 1A18
Lynxi 1C03

M
Marvel Studios 1D10
Moulin Comic 1F03
Movistar 1C02
Moztros 1B08

N
Norma Editorial 1A09

O
OtakuMori 1A12

P
Padis 1B13
Pamplung 1C20

Panini Comics 1A07
Penguin Random House 1B12
Pixelatoy 1C18
Pixienara 1B03
Planeta Cómic 1E03
PokeElite TCG 1F05

R
Real Casa de la Moneda 1C17
Rest Area / Área de descanso 1B04b

S
SDCG Málaga Official Store / Tienda oficial 1E09
Selecta Visión / AnimeBox 1E05
Shadowlands Ediciones 1B09
Skadia 1F11
SkyShowtime 1D15
SONY 1B02
Square Enix 1E13
Superjupiter / Frikimasters 1E02
Sylvanian Families 1A03

T
Tienda CPU 1A28

U
Unbox It 1B05
Uxartea 1B21

V
Voxel School 1F09

W
Warner 1B04

Y
Yermo Ediciones / Arechi Manga 1A05
Yuukyne 1F21

Z
Zero Stock 1D04



Download the Official APP
Descárgate la APP oficial





Exhibitor Hall Garden

A

Acrylicos Vallejo	2A02
AerisMP Gaming	2B24
AK Interactive	2A24
Amay Sancha	2E17
Armour-Factory	2B45
Artists in the Alley	2A37
Asmodee - Sit & Play	2B38

B

Breo Álvarez	2E01
--------------	------

C

Casa del Libro	2E15
CatoMaker	2A31
ComixExtremos	2C05
Console Corp	2A43
Cultura Anime	2B06

D

Dan Da Dan	2D02
Delirium Games	2B18, 2B20, 2B22
Descuadros	2A33
Dolmen	2C01

E

ElaikArt	2E18
Escultura creativa rodante	2A19
Expo Rubén Belloso - VISIONS OF MIDDLE EARTH / MIRADAS DE LA TIERRA MEDIA	2E13

F

Fandogamia Editorial	2B43
Fatum	2A11
Flora Crochet	2B26
Funko	2B02

G

Galactus	2D10
GAME	2C02B

H

Hanabi	2A03
Hard Rock Cafe Málaga	2A01
Hello Geek and Freak	2A21

I

Information Point / Punto de información	2B08, 2C03
--	------------

J

Jugapop / January 6	2A27
Toy World	
Junius Seven	2A23

K

K-Zone	2C10
KING	2D04

L

L'Idem Animation School	2A13
Legión 501	2B42
Level Up	2D12
LUDIC SHOP	2B38b

M

Madrid in Game	2C06
MediaMarkt	2C04B
Médicos Sin Fronteras	2D17
Mesas para juegos	2A09
Mikomakers	2B32
Misión Andalucía	2D06
Mokuren	2B10

N

NC Otaku	2A45
Nintendo	2C08

O

Otakuzein	2B30
-----------	------

P

Passarella Pop	2A15
Phoenix Technologies	2C04
Pig Rabbit	2E09
Pokémon GO	2D01
Punikuni	2B36

R

Ramezware	2B34
Rest Area / Área de descanso	2C02
Riftbound - Riot Games	2A22

S

SDCC Málaga Official Store / Tienda oficial	2A20
SimonV TCG	2A35
Spider-Man Brand	2C02
New Day Experience	
Super Arcade	2A07
SuperVázquez	2E11

T

The King Protectors	2D15
Topps	2B40
Tubbz	2C15
Tukitsu	2B12

U

UDIT	2D03
------	------

X

Xpoly TCG Store	2B28
XPPen	2A47

i Information Point
Punto de información

l Lactation Room
Sala de lactancia

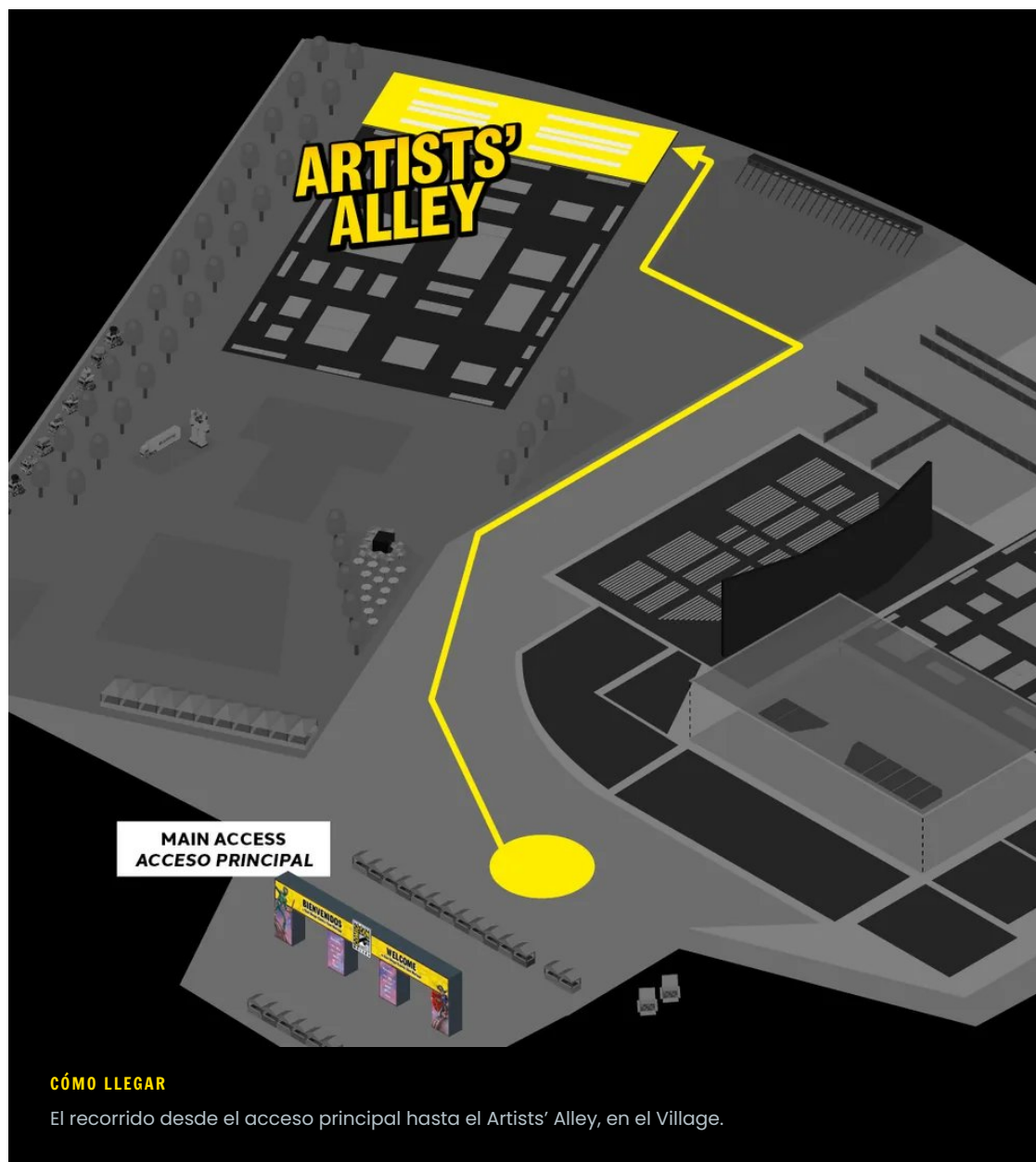
k Cashless Kiosk
Recarga de efectivo

e Emergency Exit
Salida de emergencia

Download the Official APP
Descárgate la APP oficial



5.2 Artists' Alley



CÓMO LLEGAR

El recorrido desde el acceso principal hasta el Artists' Alley, en el Village.

El Artists' Alley es un espacio independiente dedicado a artistas y al mundo del cómic. Se trata de un entorno idóneo para conocer de primera mano el trabajo de creadores emergentes y profesionales consolidados, donde el arte original y las historias cobran vida propia.

En esta edición, **contaremos con la participación de más de 90 artistas en el Artists' Alley**, convirtiendo esta zona en una parada obligatoria para quienes buscan conectar directamente con la esencia de la convención.

Este espacio te dará una oportunidad perfecta para charlar con los autores sobre sus técnicas y procesos creativos.

Tanto si vienes a buscar una lámina exclusiva para decorar tu casa como si quieres descubrir nuevas firmas dentro del panorama del cómic, el Artists' Alley propone un recorrido lleno de originalidad.

Abre de 10:00 a 21:00.

Cada artista gestiona sus propios horarios de firmas, condiciones y formas de pago. Consulta estas características en cada stand.

ARTISTAS, AUTORES Y CREADORES

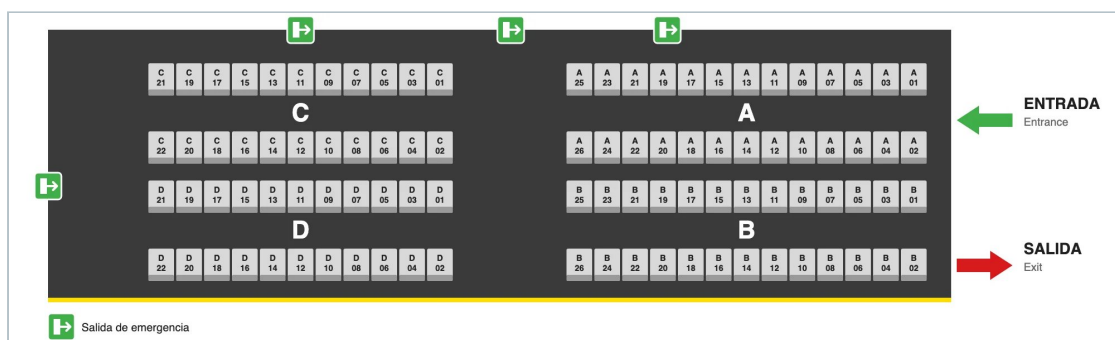
El Artists' Alley contará con la presencia de un amplio número de artistas, autores, cosplayers y creadores vinculados al mundo del cómic y la cultura pop. Una oportunidad inmejorable para conocerlos, llevarte a casa obras firmadas y disfrutar de experiencias únicas de la mano de sus protagonistas.

Tienes el plano de mesas y el listado de artistas aquí debajo, y también en [la app oficial](#), en el mapa que va dentro del Welcome Pack y en los puntos de información del recinto.

SAN DIEGO COMIC-CON® MÁLAGA · 1-4 OCTUBRE 2026 · FYCMA

Artists' Alley

101
ARTISTAS



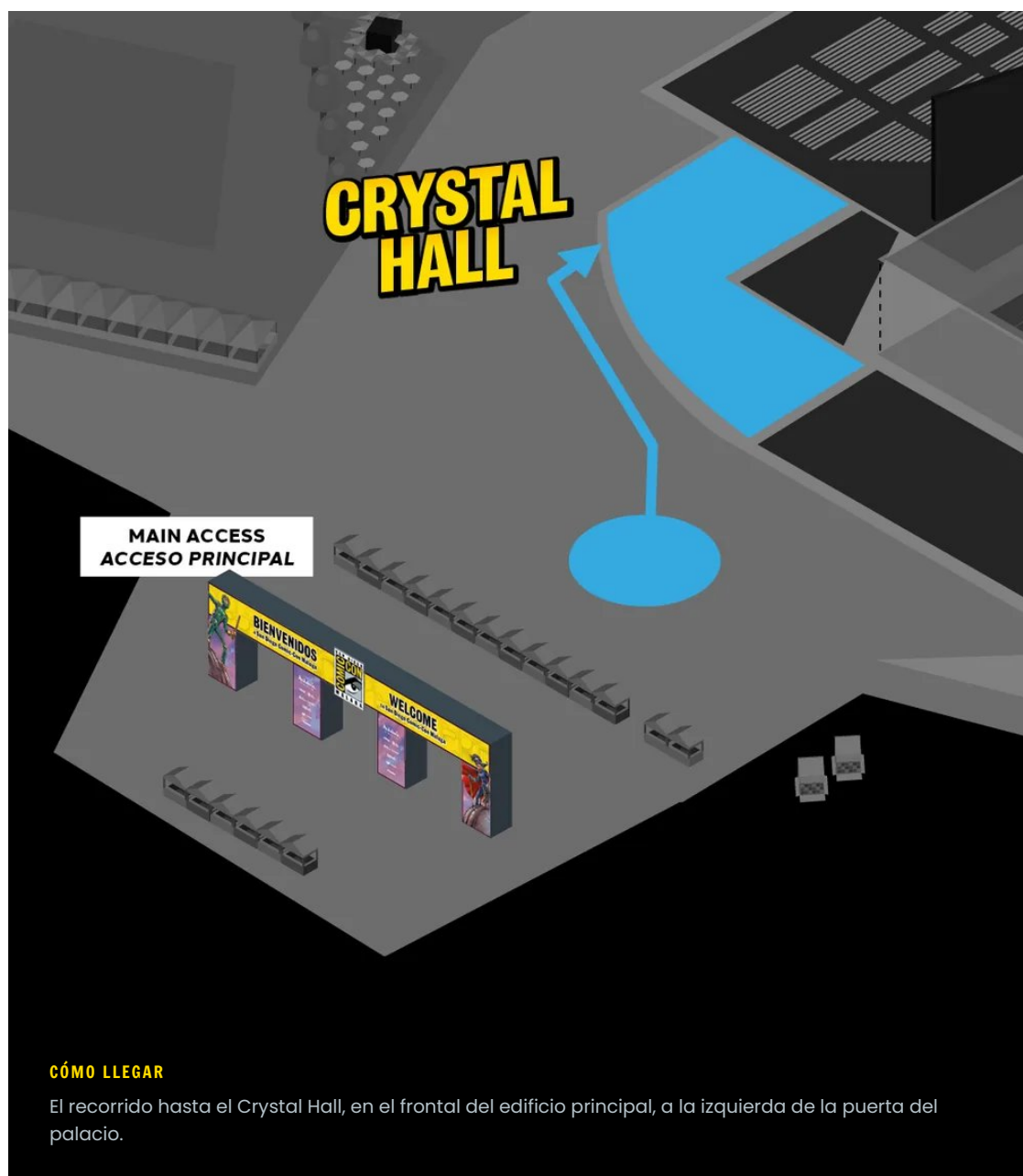
LISTADO DE ARTISTAS

ARTISTS' ALLEY · MESA

A	Charles Martinet	C02	Giuseppe Camuncoli	D22	Juan Samu	B19	Miguelanxo Prado	C06	Rodney Ramos	A21
Agustín Padilla	B17		Camuncoli		Juanjo	C04	Mirior Art	B17	Rubén Belloso	A15
Alba Fresneda	A05	Chris Condon	Glenn Fabry	A24	Guarnido		Mutant Kaiju	A18	Rudy Ao	D03
Albert Soloviev	C13	Ciruelo - Arte fantástico		I	Judit Mallol	A03			S	
Alberto Sánchez	A05	Coco Glez	Iban Coello	D14		K	Nacho	B19	Sabaku	A02
Alexandre Pham	A14	Crudo Prints	Ingrid Gala	D11	Kamui Cosplay	A02	Fernández		Salvador	B16
Álvaro Jiménez	C15		Irene Herrera	A11	Kowah Kowalski	B01	Natacha Bustos	D15	Navarro	
Álvaro Martínez Bueno	D19	Dan Mora	Isaac Sánchez	B20		L	Nayth	A22	SannyPM	A09
Andrés Guinaldo	B18	C01, C03	Isabel Vilchez	B05	La Chica 2D	A04			Sara Vidigal	B08
Angry Yuna	B09	Danesh	Issabela Owens	B14	Laia López	A01	P		Sednae	B13
Arthur Suydam	C20, C22	Mohiuddin		J	Like Linda	A02	Pablo Clark	C18	Sergio Dávila	B21
Asociación	C09	Dani Sampere	J.Giner	B10	Like Linda	A02	Pasqual Ferry	C05	Shaun Elay	D01
Carlos Pacheco	A02	Danihace	Ilustración		Lobón Leal	A08	Patricia Repullés	A12	Stefano Caselli	D16
Ayuru		David Messina	Javier González	A06	Luca Maresca	A19	De L'Hotellerie-Fallois		Steven Ahola	D09
		Delikadura	Jesús Merino	C07		M	Pepe Larraz	D21	T	
B			John Romero	B02, B04	Marco Santucci	D07	Phillip Kennedy	D02	Tan Romanoff	B20
Bruno Redondo	B24	Enrico Marini	John Romita Jr.	A23, A25	Maria Laura	D05	Johnson		Thanda	B03
		C08, C10	Jon Lankry	C17	Sanapo	A11	R		Tirmes	B07
C			Jordi Tarragona	B21	Maribel Conejero	A16			Toni Infante	C11
Captain Amyk	B11	F	Garcia		Marta Ponce	C21	Rafa Sandoval	B25	V	
Carlos Nieto	D13	Fatummachina	Jorge Fornés	B23	Michael Golden	D08	Raúl Fernandez	B18	Vincenzo	D10
Carmen Carnero	D17		Jorge Jiménez	B26	Michael Hinson	D06	Font		Federici	
Carola Borelli	D18	G	Juan Acosta	A10	Michael Walsh	C16	Renee	C19	W	
Carolmellow	A17	Galerie du 9ème Art			Miguel Antelo		Witterstaetter		Witches Peaches	B12
							Rick Leonardi	A26		

Cada nombre va asignado a una mesa. Algunas mesas son compartidas por más de un artista. Listado cerrado a 9 de septiembre: para cambios de última hora, comprueba siempre la app oficial.

5.3 Crystal Hall



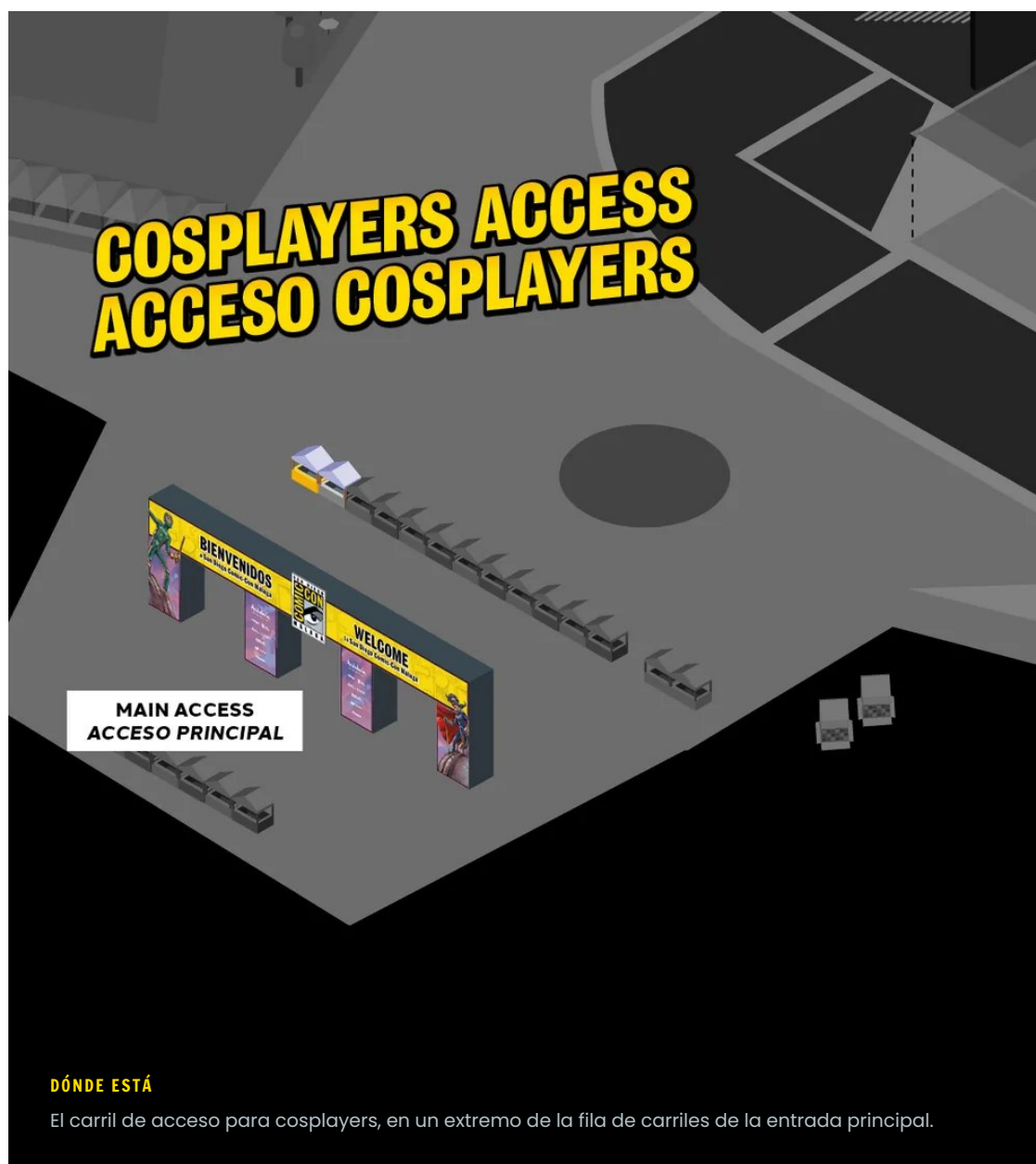
El Crystal Hall es un espacio entero acristalado, en el frontal del edificio principal, a la izquierda de la puerta del palacio.

Dentro hay una exposición de coleccionismo en formato museo, con piezas expuestas en vitrinas, y una exposición de coches.

En el Crystal Hall están también el vestuario de cosplay, donde los cosplayers pueden cambiarse y prepararse, y el Cospital, el punto de reparación de emergencia para trajes. Los dos tienen su acceso señalizado desde el pasillo interno.

Abre de 10:00 a 22:00, y el Cospital también.

5.4 Cosplay



El Cosplay tendrá su cita clave para los amantes de la caracterización en SDCC Málaga, un espacio donde cada rincón se transformará en una pasarela para una comunidad entregada que lleva meses preparando sus próximos trajes para este gran momento.

Es un entorno ideal para salir a brillar, compartir pasión y rodearse de personas que entienden el esfuerzo detrás de cada cosplay. Los cosplayers encontrarán un lugar diseñado tanto para competir al más alto nivel como para disfrutar de la experiencia en compañía, compartiendo grandes momentos.



A lo largo del evento, esta comunidad se convertirá en el epicentro del talento y la emoción, en un entorno preparado al detalle con los servicios y la atención necesarios para que los cosplayers vivan la experiencia con total tranquilidad y comodidad.

¿QUÉ ENCONTRARÁS?

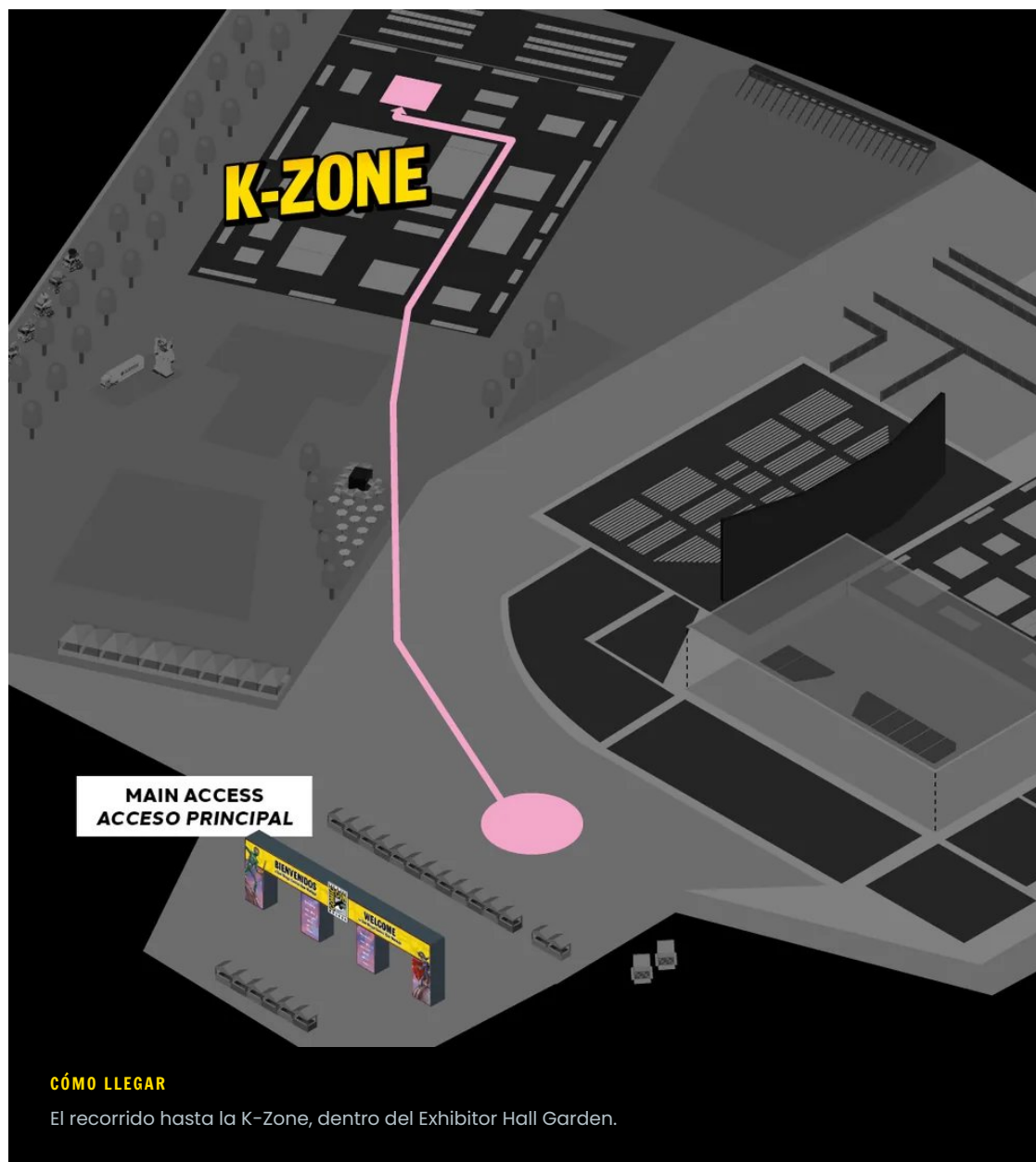
BBVA Cosplay Contest San Diego Comic-Con Málaga. El certamen más esperado del evento, con 5.500 € en premios. **Las inscripciones se cerraron el 21 de agosto**, así que la lista de participantes ya está completa.

Se celebra en el Hall M, en un bloque propio. Para verlo, reserva ese bloque como cualquier otro o entra por el Carril General. Tienes el día y la hora en la [web](#) y la [app](#) oficiales.

VESTUARIO Un espacio acondicionado para que los cosplayers puedan cambiarse y prepararse con comodidad, dentro del Crystal Hall.

COSPITAL El punto de asistencia y reparación de emergencia para tu traje, también en el Crystal Hall, junto al vestuario. Abierto hasta las 22:00.

5.5 Cultura asiática · K-Zone



La cultura asiática está repartida por toda la convención. Los encuentros con mangakas, animadores y creadores, y sus firmas, van dentro de la programación general: los tienes en la [web](#) y la [app](#) oficiales como cualquier otro panel.

Y además tienes **la K-Zone, dentro del Exhibitor Hall Garden, dedicada por entero al fenómeno coreano**. Tiene dos zonas.

El escenario, con sesiones de Random Play Dance, masterclasses de K-pop, sesiones de DJ, pruebas inspiradas en El juego del calamar y charlas sobre K-pop, doramas, moda coreana, webtoon y manhwa. El jueves y el viernes se



emite desde aquí **Territorio 9**, el programa de cómic de Radio 3 (RNE).

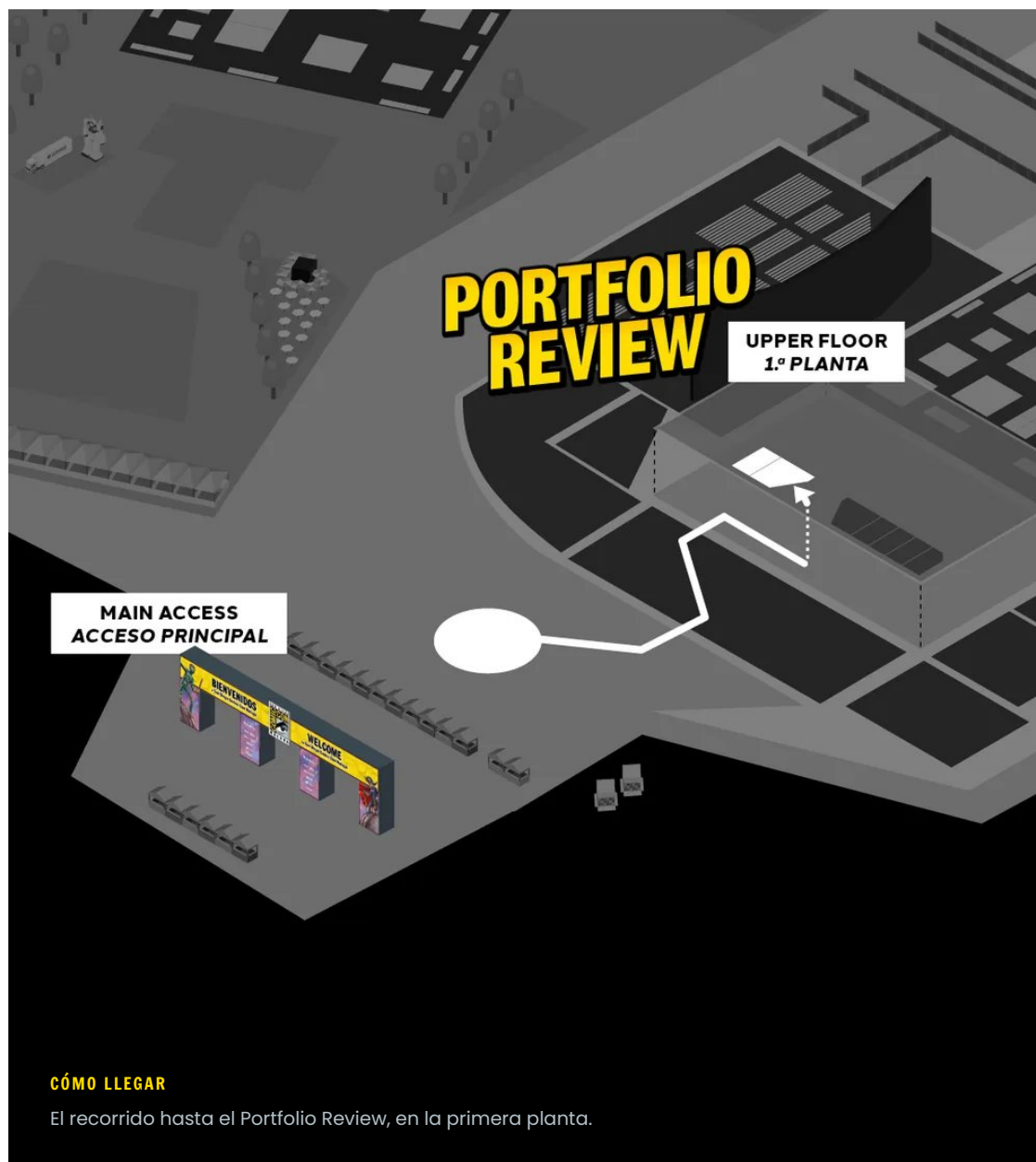
La zona de talleres, con talleres de artesanía tradicional coreana a cargo de las asociaciones In-Yeon y Kaijus Games Klub: hanbok de papel, cometas, norigae, decoración de toploaders y más. No hay que reservar, solo acercarte a la asociación que lo imparte.

Y cada día, de 11:00 a 14:45, la zona de talleres es espacio libre de intercambio para el fandom.

CONCURSO DE K-DANCE Bailarines de toda España compitiendo en categorías individual, dúo y grupal por 3.600 € en premios. Se celebra el sábado en el Auditorium 2, y después hay meet and greet con el jurado en el escenario de la K-Zone. **Las inscripciones están abiertas del 1 al 20 de septiembre, o hasta completar el cupo**, en [el formulario del concurso](#) [↗].

Tienes el horario completo de la K-Zone en la [web](#) [↗] y la [app](#) oficiales, como el del resto de espacios.

5.6 Portfolio Review



El Portfolio Review es una actividad profesional dirigida al talento creativo del cómic, la animación, los videojuegos y otras disciplinas visuales del entretenimiento. En reuniones individuales, las personas seleccionadas presentan su portfolio a profesionales, editoriales y estudios participantes, reciben feedback especializado y abren posibles contactos.

Se participa por selección previa, y quienes entran reciben por email toda la información antes del evento: horario, punto de encuentro, acceso y normas.

Durante el evento no se admiten inscripciones ni solicitudes de revisión sobre la marcha: las citas están cerradas de antemano y las agendas de los revisores también.

Por razones de aforo, privacidad y confidencialidad, la zona es de acceso restringido. No pueden pasar acompañantes ni personas sin cita confirmada.

Si tienes cita, llega a FYCMA con al menos una hora de margen y preséntate en la zona quince minutos antes de tu hora. Las citas van encadenadas: si llegas tarde, tu revisión se acorta o se cancela.

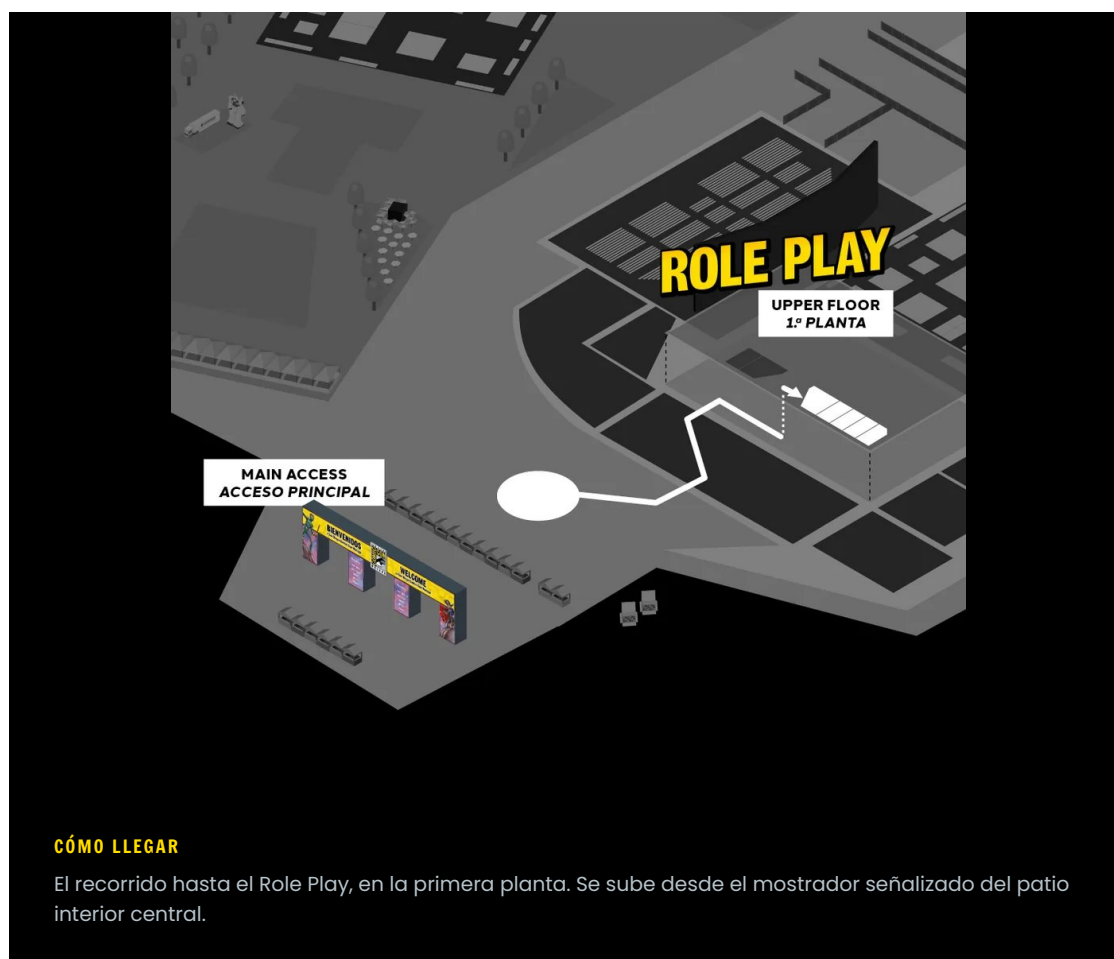
Está en la primera planta. Se sube desde el mostrador señalizado del patio interior central.

DE PORTFOLIO REVIEW A MARVEL

En la primera edición de SDCC Málaga, en 2025, el dibujante Rafael Pérez Granados (Iznájar, Córdoba, 1999) participó en el Portfolio Review. **En 2026 ha firmado su primer trabajo para Marvel.**

Te invitamos a leer [su historia en la web](#) ⁷.

5.7 Role Play





El Role Play es la zona de juego de rol de SDCC Málaga, en la primera planta del palacio. Mesas y partidas durante los cuatro días, tanto si llevas años jugando como si es la primera vez que te sientas a una.

No hace falta reservar y no hay lista previa: se juega por orden de llegada. En el mostrador del Role Play, en el patio interior central del palacio, hay una persona que te atiende, te inscribe, te asigna mesa y partida y te acompaña hasta la primera planta para indicarte dónde se juega la tuya.

Se sube desde el mostrador señalizado del Role Play, en el patio interior central.

QUÉ SE JUEGA

Hay tres zonas. Las salas temáticas de Shadowlands, tres salas de ambientación contemporánea, de terror y de fantasía, donde se juega a The Troubleshooters, Fanhunter, La llamada de Cthulhu, El rastro de Cthulhu, Raven, Kingsmouth, Espadas del Serpentine y ROOT.

La sala grande de Devir, con Cosmere, Delta Green, El Señor de los Anillos y otros. El sábado por la tarde acoge un evento especial de Ace of Spades con su autor, David Amorín, y un modo de juego creado en exclusiva para la convención.

La sala de deducción, dedicada en exclusiva a Blood on the Clocktower y dinamizada por Villacuervos del Farol, con varios niveles de dificultad.

HORARIOS

Rol clásico, en las salas de Shadowlands y Devir: dos turnos al día, de 11:30 a 14:30 y de 16:30 a 20:30.

Blood on the Clocktower: tres sesiones al día, a las 12:00, a las 15:30 y a las 18:30, todos los días a partir del jueves.

Se juega por orden de llegada.

MESAS Y JUGADORES

En los momentos de más actividad hay once partidas a la vez: seis mesas en las tres salas de Shadowlands, dos por sala; cuatro en la sala grande de Devir; y una partida grande en la sala de Blood on the Clocktower.

En las salas de rol las mesas son de 4 a 5 jugadores, con edad recomendada a partir de 10 años, que puede variar según la aventura. En Blood on the Clocktower cada sesión es de 12 a 14 jugadores.



5.8 DUNA

DUNA son las siglas de *Developing Universal Narratives from Andalusia*. Es una iniciativa que conecta a pequeñas y medianas empresas andaluzas del audiovisual y del turismo con productoras de primer nivel y recorrido internacional.

Durante la convención, DUNA coordina una serie de encuentros cuyo objetivo es generar oportunidades de negocio y contribuir al crecimiento de la industria audiovisual de Andalucía y a su proyección internacional.

Está impulsada por SDCC Málaga, la Consejería de Turismo y Andalucía Exterior de la Junta de Andalucía, LAND-Clúster Audiovisual y Andalucía Film Commission.



COMIC-CON® INTERNATIONAL PRESENTS

WONDERCON®

MARCH 26 - 28, 2027

ANAHEIM CONVENTION CENTER



GET YOUR BADGE TODAY!
WONDERCON.ORG



Comic-Con, the Comic-Con logo, WonderCon, and the WonderCon logo are registered trademarks of San Diego Comic Convention.



6

Comprar y pagar

Métodos de pago · Tiendas oficiales · Tienda oficial Funko

6.1 Métodos de pago

EXPOSITORES En el Exhibitor Hall Town, en el Exhibitor Hall Garden y en el Artists' Alley, **cada expositor decide libremente qué medios de pago acepta:** tarjeta, efectivo, pago móvil o los que fije en su propio establecimiento. La organización no impone ninguno ni interviene en la transacción. Consulta las formas de pago antes de comprar.

PUNTOS OFICIALES SIN EFECTIVO En los puntos oficiales no se admite dinero en metálico. **Vale tu tarjeta bancaria y vale tu tarjeta cashless:** las tiendas oficiales de SDCC Málaga, los food trucks del Village, las carpas de restauración del Village, el Meet the Artist, la tienda de Asmodee en el espacio Sit & Play del Exhibitor Hall Garden y la tienda de Funko en el Exhibitor Hall Garden.

SI TRAES EFECTIVO Puedes pasarlo a la tarjeta cashless en los quioscos de recarga que encontrarás dentro del Exhibitor Hall Garden y dentro del Exhibitor Hall Town.

En el Meet the Artist, el pago se hace siempre en el punto de cobro situado al inicio de la fila de cada artista. Los artistas no cobran en su mesa. Se paga por pieza firmada: un pago, una firma, y te dan un ticket por cada una.

TU VALE QR DE DESCUENTO El vale que recibiste por email solo se puede usar en las tiendas oficiales de SDCC Málaga y en el Meet the Artist. Cuánto vale, cómo se canjea y qué pasa si tu compra es menor, en el [punto 6.2, Tiendas oficiales](#).

LA TARJETA CASHLESS

¿Para qué sirve la tarjeta cashless? **Solo la necesitas si traes dinero en efectivo.** En los puntos oficiales no se admite metálico, así que si vas a pagar con billetes, primero pasas ese dinero a la tarjeta en uno de los quioscos y luego pagas con ella.



Si llevas tarjeta bancaria, no necesitas nada de esto: paga directamente con tu tarjeta.

La tarjeta es gratuita. Guárdala bien, porque funciona igual que el efectivo: si la pierdes, pierdes el saldo que te quede.

¿TE HA SOBRADO SALDO EN LA TARJETA CASHLESS?

Te lo devolvemos, y la solicitud se hace online. Guarda la tarjeta hasta terminar el proceso: los códigos impresos en ella son la única forma de acceder a tu saldo, y sin ellos no hay devolución.

El plazo va del **lunes 5 al miércoles 7 de octubre**, los tres días siguientes al cierre de la convención. Fuera de ese plazo no se puede solicitar.

1. Entra en el formulario de devolución [↗].
2. Escribe el código largo de tu tarjeta en el campo «Código de tarjeta». Es el código que va asociado al QR.
3. Marca la casilla «Acepto los Términos y condiciones» y pulsa «Continuar».
4. Ya dentro, verás el saldo que te queda y los movimientos que hiciste durante el evento.
5. Entra en la pestaña «Devolver».
6. Escribe el código de seguridad, que es el código corto, y pulsa «Siguiente».
7. Escribe tu correo electrónico y continúa.
8. Completa el nombre y los apellidos del titular de la cuenta bancaria y el IBAN.
9. Repasa que los datos sean correctos y pulsa «Siguiente». Antes de terminar, la pantalla te muestra el importe que se te va a devolver.

Cuándo llega el dinero: todas las solicitudes se procesan juntas al cerrar el plazo. A partir de ahí, entre 10 y 15 días hábiles.



Ten en cuenta:

La devolución es solo online y solo después del evento. En el recinto no se devuelve saldo.

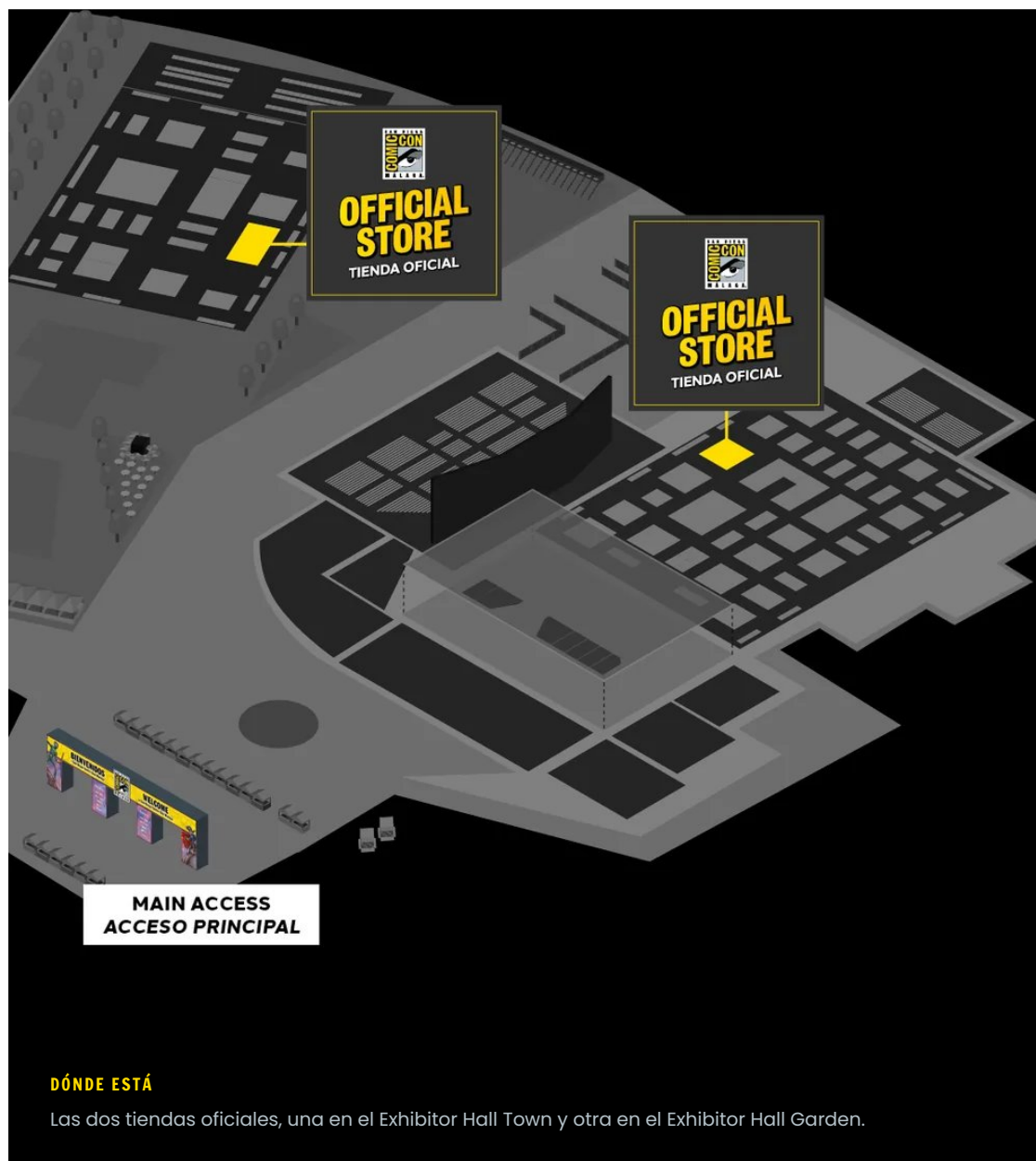
Es gratuita para cuentas bancarias europeas (EEE). Para cuentas de fuera del EEE, las comisiones bancarias las asume quien recibe el dinero.

Solo se devuelve lo que has cargado y no has gastado. El saldo promocional, si lo hay, no se devuelve.

Si la tarjeta se rompe durante SDCC Málaga, ve al punto cashless: te la cambian y el saldo pasa a la nueva.

Dudas o incidencias: en el mismo [formulario de devolución](#) [↗].

6.2 Tiendas oficiales



La tienda oficial de SDCC Málaga es el lugar ideal si lo que quieres es llevarte a casa un recuerdo del evento. Aquí encontrarás producto oficial licenciado de tus franquicias favoritas junto a piezas exclusivas de la propia convención, con novedades que cambian cada día del evento.

¿QUÉ ENCONTRARÁS?

Producto con licencia oficial: camisetas y sets de regalo.

Colección de marca propia SDCC Málaga: camisetas, sudaderas, gorras, llaveros, lanyards, tazas, botellas, stickers, imanes e ilustraciones exclusivas del evento.

Franquicia del día: cada día del evento ponemos el acento en una franquicia distinta de nuestra colección con licencia oficial.

CÓMO SE PAGA

En las tiendas oficiales no se admite efectivo. Puedes pagar con tu tarjeta bancaria o con la tarjeta cashless de SDCC Málaga.

Si traes dinero en metálico, pásalo a la tarjeta cashless en los quioscos de recarga que hay dentro del Exhibitor Hall Garden y dentro del Exhibitor Hall Town.

El vale QR de descuento te llega por email, uno por cada día de tu entrada: **de 20 € si compraste hasta el 7 de julio (Wave 1) y de 15 € si compraste entre el 8 y el 10 de julio.** Solo vale aquí y en el Meet the Artist, y se canjea mostrando el QR en las cajas de las dos tiendas oficiales y en el punto de cobro del Meet the Artist. Cada vale se usa entero, en un único pago: no es fraccionable y, si tu compra es inferior a su valor, la diferencia no se guarda ni se devuelve. Lo que sí puedes hacer es juntar varios vales en una misma compra: con una entrada de cuatro días tienes cuatro vales y puedes usarlos a la vez, por ejemplo para una compra de 80 €.

PUNTOS DE VENTA

Tienda en Exhibitor Hall Garden

Tienda en Exhibitor Hall Town

Las dos tiendas abren de 10:00 a 20:00, el mismo horario que los Exhibitor Halls.

Y si al comprar la entrada añadiste el pin o el lanyard exclusivos, se recogen en esta misma tienda, la del Exhibitor Hall Garden. Tienes el detalle en el [punto 3.2, Recogida de compras online](#).

6.3 Tienda oficial Funko

DÓNDE ESTÁ Y CÓMO FUNCIONA La tienda oficial Funko está en el Exhibitor Hall Garden, stand 2B02, y abre de 10:00 a 20:00 los cuatro días. No es una tienda de autoservicio: es un mostrador con 8 cajas donde pides lo que quieres y el personal te lo entrega.

QUÉ SE VENDE Hay dos tipos de producto y funcionan de forma distinta.

El producto regular lo puede comprar cualquiera, sin ningún requisito. Te pones en el Carril de Regulares, que está señalizado, y pides en caja lo que quieras.

El producto exclusivo son siete referencias de Funko para SDCC Málaga, disponibles los cuatro días, y hasta las 12:00 solo se pueden comprar con un ticket que se consigue en un sorteo previo. Hasta esa hora no se venden por orden de llegada ni se reservan. Si vienes sin ticket puedes comprar todo el producto regular, y exclusivos solo a partir de las 12:00.

POR QUÉ HAY SORTEO Las figuras exclusivas POP! que trae Funko tienen un stock limitado y hay muchas personas interesadas en adquirirlas. El sorteo permite dar acceso de un modo equitativo a todos los fans que quieran tener una oportunidad de comprarlas.

CÓMO PARTICIPO, PASO A PASO

1. Compra tu entrada. Sin entrada no puedes participar.
2. Date de alta en el Portal de San Diego Comic-Con Málaga y activa tu cuenta.
3. Del lunes 21 de septiembre a las 10:00 al jueves 24 a las 20:00, entra en el Portal y pulsa el botón de participar que verás en la home. No hay que rellenar nada más.
4. Se participa por usuario, y entras en el sorteo del día para el que tengas entrada.

Si compraste entradas para otras personas, asígnalas. Si compraste cuatro entradas y las mantienes todas a tu nombre, en el sorteo participas tú y nadie más: juegas con una sola participación y las otras tres se pierden. Si asignas cada entrada a su titular y esa persona activa su cuenta en el Portal, participa por su cuenta, y vuestro grupo entra al sorteo con cuatro oportunidades en vez de una. Hazlo cuanto antes, y en todo caso antes de las 8:00 del lunes 21: las entradas que se asignen después de esa hora no entran.

CÓMO SÉ SI ME HA TOCADO El sorteo se celebra el viernes 25. Si te ha tocado, recibirás un correo entre el viernes 25 y el lunes 28, y lo verás también en tu cuenta del Portal. Si no te ha tocado no recibirás correo, así que entra en el Portal a partir del 25 para comprobarlo.



QUÉ PASA EL DÍA DEL EVENTO Si has ganado, la mañana de tu jornada se activa un código QR dentro de tu cuenta del Portal. Antes de ese día no existe, así que no lo busques.

Ve con el móvil cargado. El QR se enseña desde tu cuenta del Portal, así que si te quedas sin batería no podrás acceder al Carril de Exclusivos. Tienes puntos de carga de móvil repartidos por el recinto, señalizados en el mapa. Si tienes algún problema con el QR, dirígete directamente al responsable del Carril de Exclusivos.

De 10:00 a 12:00 hay dos carriles separados y señalizados. En el de Exclusivos, un azafato comprueba tu QR y te da un ticket de papel; ese ticket es el que presentas en caja y se queda allí. En el de Regulares se entra sin nada, y desde él no se pueden comprar exclusivos.

El Carril de Exclusivos cierra a las 12:00. A partir de esa hora se junta todo en una sola fila y en caja puedes comprar cualquier Funko, exclusivo o regular, sin necesidad de ticket: los exclusivos que queden disponibles pasan a la venta libre. Si te ha tocado el sorteo y vas por la tarde, no tienes que hacer nada especial: el ticket ya no hace falta.

Puedes regalar tu QR. Si prefieres dárselo a un amigo o a un familiar, puedes hacerlo, pero es de un solo uso: si esa persona lo canjea en el Carril de Exclusivos, tú ya no podrás usarlo.

CUÁNTO PUEDO COMPRAR Una unidad de cada una de las siete referencias exclusivas, es decir, **hasta siete piezas**, y además todo el producto regular que quieras. Lo que no se puede es llevarse dos unidades de la misma referencia el mismo día. La norma es la misma por la mañana con ticket y por la tarde sin él.

Si tienes entradas para varios días, con una sola solicitud participas para cada uno de ellos, pero solo puedes ganar una vez: si te toca, el ticket es para una sola de tus jornadas y el Portal te dice cuál.

¿Y si se ha agotado lo que yo quería? Puede pasar. El ticket te da acceso al Carril de Exclusivos, no reserva ninguna pieza concreta ni garantiza que quede stock. Cada referencia se vende hasta agotar lo que hay ese día, por orden de llegada, así que las más buscadas pueden desaparecer pronto. Iremos anunciando en las pantallas del recinto qué referencias se han agotado, para que no esperes en balde.

Elige antes de llegar a caja. Mientras esperas te darán un folleto con todos los Funko disponibles, con los exclusivos y los regulares señalados, para que llegues al mostrador con la elección hecha. Cuanto más rápido pidas, más rápido corre la fila para todos.

CÓMO SE PAGA Con tarjeta bancaria o con tu tarjeta cashless. Aquí no se admite efectivo ni tampoco el vale QR de descuento: ese solo vale en las dos tiendas oficiales de SDCC Málaga y en el Meet the Artist.

7

¿Necesitas ayuda?

Si necesitas ayuda · Servicio médico y primeros auxilios · Si hay que evacuar · Niños y personas perdidas · Objetos perdidos · Teléfonos de emergencia · Preguntas frecuentes

7.1 Si necesitas ayuda

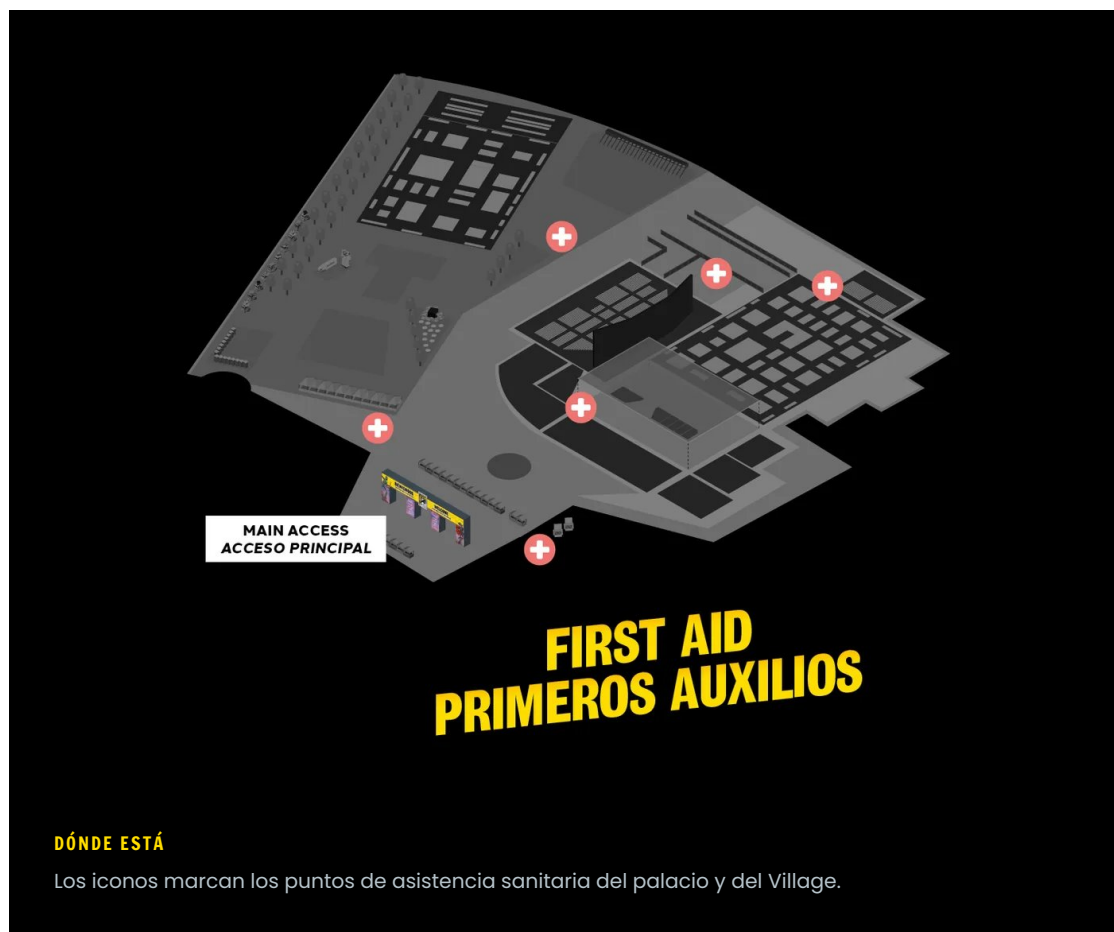
Durante los cuatro días hay personal de organización, seguridad y asistencia sanitaria repartido por todo el palacio y por el Village. **Nuestro equipo va identificado con chaleco de staff y acreditación.** Si tienes cualquier problema, para a cualquiera de ellos y pídele ayuda. Están para eso.

También puedes acercarte a cualquier punto de información: los tienes en el mostrador de recepción del vestíbulo principal y dentro de cada Exhibitor Hall.

Si el problema es con tu entrada, el sitio es otro: en la entrada, según entras, a la izquierda de la fila de carriles de acceso, hay una cabina de incidencias de Ticketmaster. Las entradas y las cuentas las gestiona Ticketmaster, no la organización, así que ahí te lo resuelven mucho antes que en cualquier otro punto.

HOJAS DE RECLAMACIONES Si quieres presentar una reclamación formal, pídelas en el mostrador de recepción del vestíbulo principal. Las facilita Cosmic Legends Productions, la empresa organizadora del evento. También puedes presentarla online en el sistema Hoja@ de la Junta de Andalucía, con certificado digital o con una cuenta propia.

7.2 Servicio médico y primeros auxilios



Dentro del palacio hay dos salas de asistencia sanitaria, atendidas por personal médico y de enfermería durante todo el horario de apertura. En el exterior hay cuatro ambulancias medicalizadas, cada una con personal médico, de enfermería y conductor.

Tienes todos los puntos de asistencia sanitaria señalizados en el mapa. Ve al que te quede más cerca: te atienden igual en cualquiera de ellos.

Si necesitas asistencia, o ves a alguien que la necesita, avisa al staff o a seguridad más cercano. Activan el aviso por radio y la asistencia llega hasta el punto. **No intentes trasladar tú a una persona herida.**

7.3 Si hay que evacuar

Puede que en algún momento oigas un aviso por megafonía o veas al personal indicando una salida. Si eso ocurre:

Mantén la calma y haz caso al personal de seguridad y de staff. En cada salida hay personal esperando para ayudarte.

Sal por la salida que te indiquen o por la más cercana señalizada, aunque no sea la puerta por la que entraste. Todas las salidas están señalizadas y son visibles desde cualquier punto.

Camina, no corras, y no empujes.

No te pares a recoger compras, mochilas ni piezas de cosplay. No vuelvas atrás a por nada.

Si vas con niños o con una persona mayor, dales la mano y no los sueltes.

No uses los ascensores.

Una vez fuera, sigue caminando hasta las zonas abiertas del Village y sepárate de las puertas y de los accesos. Hay que dejarlos libres para los bomberos y las ambulancias.

Quédate ahí y no vuelvas a entrar hasta que la organización lo autorice.

ADÓNDE HAY QUE IR El Village es la zona segura del recinto. No hay un punto de encuentro único al que dirigirse, así que no busques uno: aléjate de las carpas y del edificio, sal a campo abierto y espera indicaciones. Si en algún momento hay que desalojar también el Village, el personal te irá guiando hacia fuera del recinto.

SI LA EMERGENCIA ES EN EL VILLAGE Sal por las puertas de emergencia más cercanas y aléjate del perímetro del recinto. Quédate fuera y espera indicaciones. Cuando se autorice volver a entrar, el acceso se hará por la entrada del evento.

7.4 Niños y personas perdidas

Antes de entrar, acuerda con tu grupo un punto de encuentro y una hora por si os separáis. En las zonas con más gente la cobertura del móvil puede fallar.

Si vienes con niños, pide una pulsera identificativa blanca en cualquier punto de información. Escribe en ella tu teléfono y pónsela al niño antes de empezar el recorrido. Es gratuita y puedes pedirla en cualquier momento del día.

Explícale además que, si se pierde, tiene que buscar a una persona con chaleco de staff y enseñarle la pulsera, o acercarse a cualquier punto de información.

Si pierdes de vista a un menor o a una persona a tu cargo, avisa de inmediato al staff o a seguridad, o acércate al mostrador de recepción del vestíbulo principal. Desde ahí se activa la búsqueda y, si hace falta, se lanza un aviso por megafonía.

Los menores localizados quedan al cuidado del personal de la organización en el mostrador de recepción del vestíbulo principal hasta que llegue la persona adulta responsable. Si te separas de un niño, ese es el sitio al que tienes que ir.

7.5 Objetos perdidos

Si encuentras un objeto, o has perdido algo, acércate al mostrador de recepción del vestíbulo principal.

7.6 Teléfonos de emergencia

Emergencias generales: 112

Emergencias sanitarias: 061

Policía Nacional: 091

Policía Local: 092

Guardia Civil: 062

Bomberos: 080

Dentro del recinto, la vía más rápida siempre es avisar al staff o a seguridad. Tienen contacto directo con el centro de control de FYCMA y con los servicios sanitarios del evento.

7.7 Preguntas frecuentes

Tienes todas las preguntas frecuentes en [la web de SDCC Málaga](#)[↗]. Estas son las que más nos preguntáis.

¿Puedo comprar la entrada en taquilla el mismo día? No. Las entradas solo se compran online, a través de Ticketmaster.

¿Cómo recibo mi entrada? Es una convención con entrada exclusivamente móvil: no hay entradas en PDF ni en papel. Puedes añadirla a tu Google Wallet o a tu Apple Wallet, o acceder a ella desde la app de Ticketmaster.

He perdido el acceso a mi cuenta de Ticketmaster. Cualquier incidencia con tu entrada o con tu cuenta se resuelve con el soporte de Ticketmaster, no con la organización. Durante los cuatro días tienes además una cabina de incidencias de Ticketmaster en la propia entrada, según entras, a la izquierda de la fila de carriles de acceso.

¿Cuánto pagan los niños? De 0 a 3 años entran gratis, pero hay que añadir su entrada durante la compra, y las plazas gratuitas son limitadas. Los menores de 12 años tienen entrada reducida. Consulta el precio vigente en Ticketmaster.

¿Dónde veo si mi artista o actor favorito firma autógrafos? En los listados de firmas de la [web](#)[↗] y la [app](#) oficiales, que se publican el 21 de septiembre. Si esa persona está asociada a un stand o a una editorial, consulta directamente en ese stand. Los cambios de última hora se publican también ahí.

¿Cómo veo los horarios actualizados y me organizo la visita? Toda la programación está en la [web](#)[↗] y la [app](#) oficiales, que se van actualizando constantemente. Ahí puedes montarte tu propio plan, y las reservas se hacen en [sandiegocomicconmalaga.com](#)[↗].

¿Cómo reservo plaza en los paneles? Primero compra tu entrada. Después date de alta en el Portal de San Diego Comic-Con Málaga. Las reservas se abren el 25 de septiembre y se hacen en [sandiegocomicconmalaga.com](#)[↗]. Necesitan reserva el Hall M, el Studio M y las tres salas del Creators' District. La programación completa ya está publicada en la web y en la app. Al reservar, indicas cuántas plazas quieres para las personas de tu compra. Si vienes con menores, sus entradas se quedan en la cuenta del Portal de la persona adulta que las compró y no se pueden transferir. Las reservas las hace esa persona desde su cuenta: al reservar, pide tantas plazas como personas vais, contando a los menores. Si pides solo una, las tuyas no se suman.

Si tengo entrada, ¿tengo asiento garantizado en los paneles? No. Cada espacio tiene su forma de acceso y la tienes en el apartado de Reservas y accesos.

¿Mi entrada incluye fotos y firmas? No. Las firmas y las fotos del Meet the Artist son de pago salvo excepciones y se entra por el Carril General de cada artista, sin reserva. Los precios de cada artista y esas excepciones se publican en la agenda del Meet the Artist, en la [web](#) y la [app](#) oficiales, el 21 de septiembre. Habrá sorpresas: algunas sesiones exclusivas de foto y de firma tendrán preventa. La agenda general sale el 21 de septiembre y el 24 abrimos la preventa, en la web y en la app. Se paga por pieza firmada: un pago, una firma. Si llevas dos figuras, pagas dos firmas y te dan dos tickets, uno por cada una. En la foto pueden salir hasta dos personas, y un adulto puede hacerse la foto con sus hijos, hasta dos. Si compras tu foto impresa, lleva un código para descargarla en digital desde la web entre 24 y 48 horas después.

¿Puedo reservar un asiento a un amigo dentro de una sala? No. Tampoco se pueden dejar huecos libres entre asientos: hay que ocuparlos consecutivamente. Y por seguridad no se permite estar de pie.

¿Puedo salir del recinto y volver a entrar? Sí, las veces que lo necesites durante el mismo día. En los accesos te registrarán tanto la salida como la entrada, así que pasa siempre por el control con tu entrada a mano.

¿Puedo pagar en efectivo? En los puntos oficiales, como las tiendas, los food trucks, las carpas de restauración, Funko, Asmodee y el Meet the Artist, no se admite efectivo: ahí se paga con tarjeta bancaria o con la tarjeta cashless, y si traes billetes los pasas primero a la cashless en los quioscos de recarga que hay en los dos Exhibitor Halls. En los stands de expositores y del Artists' Alley es distinto: cada uno tiene sus propias condiciones de pago, así que pregúntalas antes de comprar.

¿Hay cajeros dentro del recinto? Sí, hay un cajero automático dentro del palacio: entrando por la puerta principal, a la derecha.

¿Puedo entrar con maleta? Sí, puedes, pero te recomendamos dejarla en la consigna: te vas a mover mucho mejor por el recinto. Puedes acceder a la consigna desde fuera, sin necesidad de entrar.

¿Se permite entrar con comida o bebida del exterior? Sí, para tu consumo propio. Puedes traer cualquier comida envasada y bebida en cualquier envase que no sea de vidrio ni de lata, con su tapón, y botellas reutilizables rellenables de cualquier material salvo vidrio para llenarlas en las fuentes. No se permiten vidrio, latas, alcohol de fuera ni grandes volúmenes que no sean para consumo propio. La alimentación infantil, médica y para personas alérgicas o celíacas entra siempre y sin fricción en el control.

¿Puedo venir con mi mascota? No. Solo pueden acceder los perros de asistencia reconocidos por la Ley 11/2021 de Andalucía, como los perros guía, y los animales de apoyo emocional con acreditación oficial, siempre con su documentación identificativa, que te pueden pedir en el acceso.

¿Qué réplicas de armas puedo llevar para mi cosplay? Solo réplicas de materiales inofensivos: gomaespuma, plástico, cartón o similares. Están prohibidas las armas reales, de fuego, de metal, de madera o afiladas, y el material pirotécnico o inflamable. El personal de seguridad revisa y valora los objetos en los accesos.

He comprado una katana en un stand. ¿Me la puedo llevar? No en ese momento. Se queda embalada en el stand, con un ticket igual al tuyo. Cuando te vayas del recinto, vuelve con tu ticket antes de las 20:00: el expositor avisa a seguridad, que te acompaña hasta la salida.

¿Hay un acceso para cosplayers? Sí. Junto a los demás carriles especiales de entrada hay un carril señalizado para quien viene caracterizado, profesional o aficionado. Está pensado para entrar con trajes voluminosos o delicados y para que seguridad revise tus props con cuidado.

¿Hay un sitio donde cambiarme de ropa? Sí, si vienes de cosplay puedes usar el vestuario de cosplay, dentro del Crystal Hall.

¿Y si se me rompe una pieza del cosplay? Ve al Cospital, el punto de reparación de emergencia, que está también en el Crystal Hall junto al vestuario. Está abierto hasta las 22:00. Aun así, te recomendamos traer tu propio kit de emergencia para los arreglos rápidos.

¿Puedo participar en el concurso de K-Dance? Las inscripciones están abiertas del 1 al 20 de septiembre, o hasta completar el cupo, en [el formulario del concurso](#) [↗].

¿Cómo funciona el acceso al Hall M? La programación va por bloques, no por paneles sueltos, y se reserva el bloque entero en [sandiegocomicconmalaga.com](#) [↗]. Si no tienes reserva, ponte en el Carril General con tiempo suficiente. Si no entras al comienzo del bloque, sigue en él: entre panel y panel se cubren las plazas que quedan libres.

¿Puedo apuntarme al Portfolio Review durante el evento? No. Las citas están cerradas de antemano y las agendas de los revisores también.

¿Con cuánta antelación llego a mi cita de portfolio? Llega a FYCMA al menos una hora antes y preséntate en la zona quince minutos antes de tu hora. Las citas van encadenadas: si llegas tarde, tu revisión se acorta o se cancela.

¿Puedo aparcar en los aparcamientos habituales de FYCMA? No, este año forman parte del recinto del evento. Hay cuatro aparcamientos para el público, P1 a P4, alrededor de la rotonda de la Feria de Málaga, con su enlace de Google Maps en el punto 2.1.

¿Cómo llego en transporte público? Durante los cuatro días funciona la línea especial L64 de la EMT desde la Alameda Principal hasta la puerta del palacio, desde las 7:00 y mientras haya gente esperando en la parada. Tienes el itinerario completo, las paradas de ida y de vuelta y el resto de opciones en el [apartado Cómo llegar](#).



¿Hay consigna y cuánto cuesta? Sí, a la derecha de la entrada principal, con acceso desde fuera del recinto. Es un servicio de pago y se paga con tarjeta. Los precios varían según el tamaño de la taquilla y los días contratados, y los tienes junto con la reserva aquí: [reserva y tarifas de la consigna](#)⁷. Se abren con un código que puedes compartir, así que podéis usar una misma taquilla entre varios.

¿Puedo venir si tengo menos de 16 años? Sí, pero no puedes entrar sin una persona adulta. Con tu entrada válida, acompañado por una persona adulta de relación directa o por un tutor responsable, y con una autorización expresa por escrito firmada por ella y con su número de documento de identidad. En el acceso se pueden pedir los documentos de las dos. Si tienes 16 o 17 años, solo necesitas la autorización si vienes sin una persona acompañante de 18 años o más.

Vengo de fuera de España. Puedes comprar la entrada desde cualquier país. Si vienes de un país que requiere visado, es posible que te pidan una carta de invitación, que solicita ante la Policía Nacional una persona residente en España; una reserva de hotel confirmada y pagada también sirve como justificante de alojamiento. El aeropuerto más cercano es el de Málaga-Costa del Sol. En los puntos de información hay personal que atiende en inglés, y la señalización del recinto está también en inglés.

¿Qué servicios de accesibilidad hay? Carril de acceso exclusivo, aparcamiento reservado, acceso preferente y zona reservada en las primeras filas de los Auditorium, baños adaptados, espacio de calma, salas de lactancia y traducción y transcripción en la pantalla de la sala y en audio desde tu móvil. No hace falta solicitar nada por adelantado, pero trae tu tarjeta acreditativa del grado de discapacidad. El punto de información PMR está en el vestíbulo principal.

8

Sigue conectado

Newsletter y redes sociales

8.1 Newsletter y redes sociales

Mantente al día con todas las novedades de SDCC Málaga. Puedes suscribirte a la newsletter desde la página principal de sandiegocomicconmalaga.com[↗], y recibirás por correo la información de interés, las noticias y los momentos destacados de la convención.

Sigue también las novedades en nuestras redes sociales: [Instagram](#)[↗], [TikTok](#)[↗], [X](#)[↗], [Facebook](#)[↗] y [YouTube](#)[↗].

© Comic-Con and the Comic-Con logo are registered trademarks of San Diego Comic Convention.



Movistar, la red que nos une

Es por Álvaro.
Es por Judit.

Es por los que escriben historias.
Por los que las ilustran.
Por los que las animan.
Por los que las disfrutan.
Por los que las comparten.

Es por los que trabajan en Burbank,
París o Chiyoda,
pero viven en Torremolinos.
En Torrevieja. O en Torrejón.

Es por los que se encuentran online.
Por los que juegan online.
Es por los que convirtieron su pasión
en su trabajo.
Su trabajo en comunidad.
Y su comunidad en fans.

Por los que están en
San Diego Comic-Con Málaga.
Por los que la siguen desde casa.
O desde cualquier rincón del país.



es por todos.

Full
SCHEDULE
in our APP



Toda la
PROGRAMACIÓN
en nuestra APP

Andalucía



Co-financiado por
la Unión Europea



Fondos Europeos



málaga



Ciudad
de Málaga



Junta
de Andalucía



Agencia Digital
de Andalucía

BBVA



movistar

