

## WEIRD 2020

# REGLAMENTO DE LA CONVOCATORIA EUROPEA DE JUEGOS DE MESA



### 1. Organización y objetivos

Weird (anteriormente conocido como 3D Wire) cumple 12 años. A partir de esta 12ª edición, el mercado será mucho más que animación, videojuegos y new media, incluyendo nuevos sectores como juegos de mesa o cómics. Es por eso que se convierte en WEIRD, un nuevo nombre que da la bienvenida a grandes ideas e IPs sin importar su origen.

Un año más, Weird organiza la **12ª edición** del Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media en Segovia, España, del **28 de septiembre al 4 de octubre** de 2020. El objetivo del encuentro es crear colaboraciones entre distribuidores, productoras, canales de televisión, programadores, desarrolladores de videojuegos, estudiantes y directores de animación, internacionales y nacionales.

El Mercado Weird dedica esta convocatoria a nuevos **proyectos de juegos de mesa** que quieran darse a conocer en sus diferentes estados de producción: en preproducción, en producción o finalizado.

De los proyectos recibidos se hará una selección que se publicará en el catálogo del Mercado Weird, con el fin de promocionar y ayudar a la distribución de la industria europea de los juegos de mesa. Se valorará y prestará una atención especial a los **proyectos innovadores**.

De esta selección de proyectos, que se verá reflejada en la publicación, se extraerán uno o varios proyectos que serán presentados durante el mercado de la mano de sus creadores.

La publicación se distribuye en los principales festivales y mercados internacionales de animación, videojuegos y new media además de su distribución online de manera gratuita que cada año llega a más de 7.000 profesionales del sector. El objetivo de la publicación es dar a conocer en estos eventos la excelente producción europea de juegos de mesa, y poder poner en contacto a sus creadores con distribuidores, compradores y coproductores.

## 2. Condiciones de participación

2.1. La selección de proyectos de juegos de mesa del mercado está abierta a todo tipo de proyectos europeos, en sus diferentes estados de producción, entendiéndose por estos: preproducción, producción o finalizado.

2.2. Se aceptan todos los formatos: juegos de dados, juegos de fichas, juegos de cartas, juegos de rol y juegos de tablero.

2.3. **No se aceptan** prototipos que tengan circuitos electrónicos, juegos solitarios o informáticos. Tampoco se permitirán reediciones de juegos que no presenten un cambio importante en la nueva edición.

2.4. Cada proyecto solo podrá estar inscrito en una sola categoría y en un único estado de producción, este no se podrá repetir en la próxima edición del mercado. Los proyectos transmedia deberán rellenar el formulario correspondiente.

2.5. El número máximo de proyectos participantes por empresa será de tres títulos.

2.6. Solo tendrán validez los proyectos de productores o estudios registrados en territorio europeo.

2.7. No hay cuota de inscripción.

2.8. La fecha límite de inscripción y envío de materiales es el **24 de julio de 2020**.

## 3. Materiales necesarios para la inscripción

3.1. A continuación se detallan los materiales que serán necesarios para completar la inscripción. El envío de esta documentación es obligatorio para formalizar la solicitud:

- Vídeo, de 5 minutos máximo, mostrando el prototipo, explicando el funcionamiento o una partida.
- Reglamento del juego, de no más de 5 páginas, que incluya los siguientes datos:
  - Nombre del juego
  - Número de jugadores
  - Descripción de un turno del juego
  - Duración aproximada de la partida
  - Materiales del juego
  - Reglas
  - Edad mínima para jugar
- Archivo digital de la portada del juego con el nombre correspondiente en png y dos imágenes horizontales en alta calidad, limpias (sin logos ni títulos).
- Archivos PDF con breve historial de los desarrolladores.
- Se seleccionarán principalmente juegos que cuenten con un Print and Play del juego impreso. La dirección de envío es Calle Batalla del Salado, 3 - Escalera B 6B. 28045 Madrid (España)

3.2. Se valorará positivamente el envío de material extra que ayude a conocer mejor el proyecto.

3.3. Todos los materiales deben enviarse a: [info@weirdmarket.es](mailto:info@weirdmarket.es). Toda la documentación debe ser enviada en un único email, preferiblemente en un único enlace.

#### **4. Selección de proyectos**

4.1. El comité de selección estará formado por profesionales del sector.

4.2. Los trabajos seleccionados aparecerán con su ficha informativa y datos de contacto en el catálogo del Mercado Weird.

4.3. Los productores o autores deberán garantizar estar en posesión legal de los derechos del proyecto, incluyendo aquellos relacionados indirectamente (por ejemplo, las ilustraciones).

4.4. El material audiovisual y adicional de cada uno de los títulos seleccionados estarán a disposición de los profesionales acreditados en la videoteca del evento, salvo que los creadores indiquen expresamente lo contrario.

4.5. Aquellos juegos de mesa elegidos para ser presentados, contarán también con un espacio en la zona showroom donde podrán testear el juego entre el público asistente.

## 5. Asistencia de profesionales

5.1. Los autores de los proyectos seleccionados podrán contar con una acreditación gratuita para Weird 2020. Solamente se concederá una acreditación por proyecto y un máximo de tres acreditaciones por empresa.

5.2. Todos los autores de los proyectos seleccionados podrán acudir al mercado y disponer de meeting points para reunirse con los productores, programadores, distribuidores, publishers y demás profesionales presentes.

5.3 Todos los profesionales que necesiten más información o deseen acudir al Mercado Weird 2020 se pueden poner en contacto con nosotros en [info@weirdmarket.es](mailto:info@weirdmarket.es)

## 6. Presentación de proyectos durante el evento

6.1. Los proyectos seleccionados serán publicados en la página web [www.weirdmarket.es](http://www.weirdmarket.es) en septiembre de 2020

6.2. A los proyectos seleccionados para ser presentados durante el mercado de la mano de sus creadores, la organización les proporcionará transporte, alojamiento y comidas para un representante.

## 7. Reconocimientos

7.1. Se podrán conceder diferentes reconocimientos que anunciaremos mediante nota de prensa.

## 8. Espacio showroom

8.1. Weird, en su apuesta por el sector y su apoyo a la industria europea de los juegos de mesa, vuelve habilitar el espacio de showroom durante los días 2 y 3 de octubre.

8.2. La selección de participantes del showroom se realizará entre todos los proyectos recibidos que hayan solicitado su plaza en el proceso de inscripción al showroom, en el mes de agosto.

8.3 El nombre de estos proyectos se conocerá en el mes de septiembre.

## 9. Condiciones de inscripción

9.1. La participación en la convocatoria de proyectos, con el envío de materiales y la inscripción realizada, implica la aceptación íntegra de este reglamento.

9.2. La persona firmante que inscribe la obra debe poseer los derechos necesarios sobre la obra para presentarla.

9.3. Weird no se reserva ningún tipo de propiedad sobre la obra, salvo la publicación en el catálogo.

9.4. En el siguiente enlace pueden acceder al formulario de inscripción:

□ [PROYECTOS DE JUEGOS DE MESA](#)

Para más información sobre la convocatoria de proyectos:

Claudia Rodríguez

[info@weirdmarket.es](mailto:info@weirdmarket.es)