

WEIRD 2020

REGLAMENTO DE LA CONVOCATORIA WEBSERIES DE ANIMACIÓN



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.

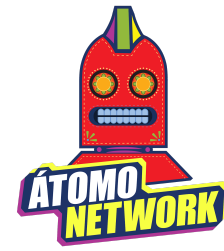
Un año más, Weird organiza la **12ª edición** del Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media en Segovia, España, del **28 de septiembre al 4 de octubre** de 2020. El objetivo del encuentro es crear colaboraciones entre distribuidores, productoras, canales de televisión, programadores,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

El Mercado Weird dedica esta **convocatoria a webseries de animación** 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. 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.

A su vez se seleccionará uno o varios proyectos para ser presentado/s de la mano de sus autores durante Weird 2020.

Además, de los proyectos inscritos y aquellos que lo deseen podrán participar en los **Premios Átomo Network**, principal colaborador de esta convocatoria, que más adelante detallamos.



2. Condiciones de participación

- 2.1. La convocatoria de proyectos de webseries de animación está abierta a todo el mundo, en sus diferentes estados de producción, entendiéndose por estos: preproducción, producción o finalizado.
- 2.2. Se aceptan todas las técnicas de animación (3D, 2D, stop motion...).
- 2.3. 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
- 2.4. El número máximo de proyectos participantes por empresa será de tres títulos.
- 2.5. No hay cuota de inscripción.
- 2.6. La fecha límite de inscripción y envío de materiales es el **24 de julio de 2020**.

3. Materiales necesarios para la inscripción

- 3.1. Además de completar el formulario es necesario enviar los siguientes materiales para formalizar la solicitud: dossier del proyecto en PDF, 2 imágenes horizontales en alta calidad limpias (sin logos ni títulos), breve historial del director y breve historial de la productora.
- 3.2. Se valorará positivamente el envío de material extra que ayude a conocer mejor el proyecto como materiales gráficos, trailer, capítulo piloto, capítulos, etc.
- 3.3. Todos los materiales deben enviarse a: info@weirdmarket.es

4. Selección de proyectos

- 4.1. El comité de selección estará formado por profesionales y especialistas de la animación.
- 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, la música).
- 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.

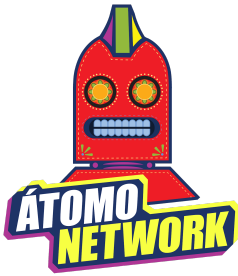
5. Asistencia de profesionales

- 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

6. Presentación de proyectos durante el evento

- 6.1. Los proyectos seleccionados serán publicados en la página web 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. Premios Átomo Network

Átomo Network concederá una serie de reconocimientos a las mejores webseries de animación: **Átomo Network Award**, a la mejor webserie en cualquier idioma diferente al español; y **Premio Robot Atómico**, a la mejor webserie en idioma español.

Para ambos premios la serie deberá ir dirigida a un target Teen (12+) o adulto (18+), pero en ningún caso Kids (6-11) o Preschool.

7.2. El **Átomo Network Award** incluye la estatuilla de Átomo, el doblaje y publicación de la serie en Español (neutro) en Átomo Network Channel y la opción de coproducción en caso de publicación exitosa de la serie.

Para el Átomo Network Award será imprescindible que haya al menos **5 episodios** producidos para optar a este premio.

7.3. El **Premio Robot Atómico** incluye la estatuilla de Átomo.

Si la serie ya cuenta con cinco o más episodios producidos se otorgará la opción a publicar la serie el canal de YouTube Átomo Network Channel a través de un acuerdo de distribución con el posterior reparto de ingresos entre la serie y Átomo Network.

7.4. Estos reconocimientos se otorgarán entre aquellos proyectos de serie de animación on line que expresen su deseo de participar y acepten las condiciones de los premios Átomo Network (arriba mencionadas).

7.5. Además Weird y Átomo Network concederán el **Átomo Grand Prix**, a la mejor webserie presentada en el Festival, premiando el mérito técnico y artístico. La serie ganadora recibirá la estatuilla exclusiva de Átomo Network y Weird.

8. Condiciones de inscripción

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

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

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

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

□ [PROYECTOS DE WEBSERIES DE ANIMACIÓN](#)

Para más información sobre la convocatoria de proyectos:

Claudia Rodríguez

info@weirdmarket.es