

WEIRD MARKET 2022

REGLAMENTO DE LA CONVOCATORIA EUROPEA DE JUEGOS DE MESA

1. Organización y objetivos

Weird Market cumple 14 años. A partir de su 12ª edición, Weird Market es 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 MARKET, un nuevo nombre que da la bienvenida a grandes ideas e IPs sin importar su origen.

Weird Market organiza la **14ª edición** del Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media en Valencia, España, del **27 de septiembre al 2 de octubre de 2022**. 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.

Weird Market 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 de Weird Market, con el fin de promocionar y ayudar al desarrollo y 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 de forma online y 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/creador 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. No es necesario tener productora para presentarse

2.9. Existe derecho de admisión a obras que hieran la sensibilidad de las personas, inciten a conductas violentas, discriminatorias o contrarias a los usos sociales.

2.10. La fecha límite de inscripción y envío de materiales es el **15 de julio de 2022**.

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 En el dossier puede haber imágenes de referencia pero en ningún caso las 2 imágenes representativas podrán serlo

3.4. Todos los materiales deben enviarse a: weird@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 de Weird Market.

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 de manera digital, salvo que los creadores indiquen expresamente lo contrario.

5. Asistencia de profesionales

5.1. Solamente se concederá una acreditación a aquellos proyectos que estén seleccionados para presentarse.

5.2. Todos los profesionales que necesiten más información o deseen acudir a Weird Market 2022 se pueden poner en contacto con nosotros en weird@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 2022.

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. Condiciones de inscripción

8.1. La participación en la convocatoria de proyectos, 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 Market 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 JUEGOS DE MESA](#)

Para más información sobre la convocatoria de proyectos:

Raquel Izquierdo

weird@weirdmarket.es