



El Chinelo de Pixelatl es un premio que otorga cada año a la excelencia en Animación, Cómic y Videojuegos, por lo que, a través de esta convocatoria, invita a todos los creadores de videojuegos a postular sus trabajos para ganar el premio Chinelo al mejor videojuego de Latinoamérica 2024.

Sobre la Tradición del Chinelo

Según el origen legendario, los chinelos surgieron como una burla de los indios de Tlayacapan a los españoles en tiempos coloniales en el marco de los días del Carnaval y la Cuaresma. Los indios se disfrazaban con ropas viejas y se cubrían el rostro con paliacates, simulando las barbas españolas, y brincaban y bailaban en las calles por las que desfilaban en cuadrilla, en una especie de remedo a los modos de andar y bailar de los conquistadores. La práctica evolucionó con el tiempo, agregando las máscaras barbudas y trajes cada vez más brillantes.

Actualmente el llamado Baile del Chinelo es una de las tradiciones características de los pueblos de Morelos, donde los participantes se visten con trajes llamativos de colores y con sus características máscaras, brincando y moviendo la cadera en las fiestas más importantes de la región.

A partir de 2020, el Chinelo es también un premio otorgado por Pixelatl a la excelencia en animación, cómic y videojuegos.

BASES GENERALES DE POSTULACIÓN

1. El Chinelo es un premio que busca reconocer los mejores Videojuegos creados por estudios latinoamericanos o asentados en Latinoamérica, y que hayan sido publicados entre el 1 de enero de 2023 y el 1 de agosto de 2024.

2. Los trabajos podrán ser registrados por sus creadores o los estudios que los produjeron. También podrán ser inscritos por el publisher o quien detente los derechos de distribución. En ningún caso la postulación implica la cesión de derechos.

3. Para postular un trabajo, los creadores deberán llenar correctamente el formulario ubicado en convocatoriaspixelatl.com/games

4. Para que los trabajos remitidos puedan ser revisados por el comité de selección y el jurado, el videojuego deberá ser enviado vía digital a través de una liga o llave de descarga en su versión completa o bien un enlace para jugarlo en línea (en caso de juegos online).

- La versión del videojuego que se postule no debe requerir equipos o características especiales y debe poder jugarse en una PC o su respectiva consola, en orden a que el comité de selección pueda revisar el trabajo.
- En el caso de videojuegos para plataformas móviles, se debe enviar el software completo o una llave de descarga para poder jugarlo.
- Los campos para poder realizar el envío estarán en el mismo formulario de registro

5. Además, cada postulante deberá enviar una imagen o ilustración relativa al trabajo que se postula, que será usada para anunciarlo en caso de quedar seleccionado. Podrá enviarse la portada o cartel promocional del videojuego, o un frame representativo.

- La imagen sólo se usará en las redes sociales de Pixelatl, en el catálogo del Festival y en los portales web del Festival y Pixelatl, y únicamente para el fin descrito anteriormente: el anuncio del trabajo como parte de la selección oficial en la categoría respectiva.
- La imagen deberá contar con las siguientes características:
 - * Deberá ser cuadrada (mínimo 1920 por 1920 pixeles)
 - * El archivo deberá estar en formato PDF, png, tiff o jpg, y no podrá exceder los 3MB de tamaño.

6. Todos los trabajos que hayan quedado debidamente inscritos recibirán un Pase Creador 1 día (con valor de \$ 1,800 pesos o aprox. USD\$ 95) para acudir al Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómic, que se realizará del 3 al 7 de septiembre de 2024.

- La fecha límite para solicitar esta acreditación es el 30 de agosto de 2024. Si el participante no lo solicita antes de esa fecha, el beneficio se perderá.
- Este pase otorga acceso por un día al foro principal, incluyendo las Keynotes, así como a todas las proyecciones y contenidos de la Feria Creativa (showroom de videojuegos, experiencias VR, conferencias en foro 2, demostraciones tecnológicas, callejón del artista, sesiones de dibujo y a la fiesta de clausura).
- Este beneficio no es acumulable ni transferible: Si un mismo participante inscribe más de un trabajo, o participa en otros concursos de Pixelatl, sólo recibirá un pase (el que más le convenga). En el mismo sentido, no podrá disponer el pase obtenido para dárselo a otra persona.
- Pixelatl se reserva el derecho de no otorgar este beneficio en caso de que el trabajo inscrito no cumpla con los estándares mínimos de calidad, o si no cumple con los criterios establecidos en esta convocatoria.

7. La fecha límite para postular un trabajo en cualquiera de las categorías es el 1 de agosto de 2024 a las 23:59 hrs., hora de México (GTM -6).

SELECCIÓN OFICIAL Y PREMIACIÓN

8. Pixelatl seleccionará a los trabajos finalistas, que serán anunciados a más tardar el 21 de agosto de 2024 y notificados posteriormente por correo electrónico.

9. Todos los trabajos finalistas recibirán un Pase VMX para el Festival Pixelatl 2024, que da acceso a todas las actividades el pase Creador por todo el festival, así como la participación en una comida y una fiesta de industria con los invitados al festival.

- Este beneficio sustituye al descrito en el punto 6 de estas bases, y no es acumulable ni transferible: Si un mismo participante inscribe varios proyectos en este u otros concursos de Pixelatl, sólo recibirá un pase (el que más le convenga). En el mismo sentido, no podrá disponer el pase obtenido para dárselo a otra persona.

10. El ganador será anunciado el 7 de septiembre en la ceremonia de premiación del Festival. Ese mismo día se dará a conocer el jurado.

- El videojuego ganador recibirá la estatuilla conmemorativa del “Chinelo 2024” además de una acreditación “Market” para el Mercado y Festival de de Animación, Cómics y Videojuegos Pixelatl 2025, con un costo aproximado de USD\$ 900 dólares, para poder participar de todas las actividades del festival, incluyendo los encuentros de negocios y las actividades de vinculación, comidas y fiestas con los invitados que otorga dicho pase.

11. La decisión del jurado será inapelable. Cualquier situación no prevista en las presentes bases, será resuelta por Pixelatl y comunicada a través del portal Pixelatl.com

CONSIDERACIONES ADICIONALES

13. En caso de no contar con un número mínimo de trabajos con la calidad suficiente, el concurso podrá declararse desierto.

14. La participación en este concurso no implica en ningún sentido la cesión de derecho alguno. El fin de este concurso es sólo acreditar un reconocimiento a los mejores trabajos del año, así como promover a sus creadores entre la comunidad creativa latinoamericana.

15. Al postular un juego en esta convocatoria, cada participante garantiza que su proyecto es original, que no contiene material que pueda difamar, violar o infringir derechos de terceras partes, incluyendo derechos de autor, marcas, derechos de privacidad o publicidad, y que no viola ninguna ley aplicable. Los participantes aceptan, consienten y están explícitamente de acuerdo en que Pixelatl publicará el nombre de la obra si es seleccionada, así como el nombre del autor o autores registrados en los formularios y la imagen ilustrativa de la obra descrita en el punto 5, a través sus medios de difusión, incluidas sus redes sociales, y únicamente con fines de divulgación, sin verse obligado a presentar el nombre y apellido de otros posibles participantes en la creación de la obra.

16. La participación implica la completa aceptación de las bases y Pixelatl se deslinda de cualquier disputa legal que pudiera surgir por terceros, haciendo a los participantes responsables de cualquier procedimiento legal y/o consecuencias derivadas de ellos.

17. Cualquier situación no prevista, será resuelta por Pixelatl y será notificada a través de las redes sociales y los portales Pixelatl.com y elfestival.mx. Dudas y aclaraciones, deberán ser remitidas a info@pixelatl.com

