

**KREATÍV EURÓPA**

**MEDIA Alprogram**

**Európai Videojátékok Fejlesztésére Irányuló Projektek Támogatása**

**Pályázati Útmutató – EACEA/20/2015**

Mellékletek:

Minden melléklet hozzáférhető az EACEA/MEDIA internetes oldalán: <https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/development-video-games-2016_en>

Tartalomjegyzék

[MEGHATÁROZÁSOK 4](#_Toc411376290)

[ÚTMUTATÓ – EACEA/20/2015 6](#_Toc411376291)

[2. CÉLKITŰZÉSEK – TÉMÁK – PRIORITÁSOK 6](#_Toc411376292)

[2.1. Célkitűzések 6](#_Toc411376293)

[2.2. Megcélzott projektek 6](#_Toc411376294)

[3. NAPTÁR 7](#_Toc411376295)

[4. RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ KÖLTSÉGVETÉS 7](#_Toc411376296)

[5. BEFOGADÁSI FELTÉTELEK 7](#_Toc411376297)

[6. ALKALMASSÁGI SZEMPONTOK 8](#_Toc411376298)

[6.1. Támogatható pályázók 8](#_Toc411376299)

[6.2. Támogatható tevékenységek 10](#_Toc411376300)

[7. KIZÁRÁSI SZEMPONTOK 11](#_Toc411376301)

[7.1. Kizárás a részvételből 11](#_Toc411376302)

[7.2. Kizárás a támogatás odaítéléséből 11](#_Toc411376303)

[7.3. Alátámasztó dokumentumok 11](#_Toc411376304)

[8. KIVÁLASZTÁSI SZEMPONTOK 12](#_Toc411376305)

[8.1. Pénzügyi kapacitás 12](#_Toc411376306)

[8.2. Működési kapacitás 12](#_Toc411376307)

[9. A TÁMOGATÁS ODAÍTÉLÉSÉNEK SZEMPONTJAI 12](#_Toc411376308)

[10. JOGI KÖTELEZETTSÉGVÁLLALÁS 15](#_Toc411376309)

[11. PÉNZÜGYI FELTÉTELEK 16](#_Toc411376310)

[11.1. Általános feltételek 16](#_Toc411376311)

[11.2. Támogatási módozatok 17](#_Toc411376312)

[ Támogatható költségek 17](#_Toc411376313)

[ Támogatható közvetlen költségek 18](#_Toc411376314)

[ Támogatható közvetett költségek 18](#_Toc411376315)

[ Nem támogatható költségek 19](#_Toc411376316)

[ A végső támogatás kiszámítása – Alátámasztó dokumentumok 19](#_Toc411376317)

[ Non-profit szabály 19](#_Toc411376318)

[11.3. Kifizetési megbízások 20](#_Toc411376319)

[11.4. Előfinanszírozási garancia 20](#_Toc411376320)

[12. KÖZZÉTÉTEL 20](#_Toc411376321)

[12.1 Kedvezményezett részről 20](#_Toc411376322)

[12.2 Az Úgynökség és/vagy a Bizottsági részéről 21](#_Toc411376323)

[12.3 Kommunikáció és terjesztés 21](#_Toc411376324)

[13. ADATVÉDELEM 21](#_Toc411376325)

[14. AZ AJÁNLATOK BEADÁSÁRA VONATKOZÓ ELJÁRÁS 22](#_Toc411376326)

[14.1 Közzététel 22](#_Toc411376327)

[14.2 Regisztráció a Résztvevői Portálon 22](#_Toc411376328)

[14.3 Pályázatok benyújtása 22](#_Toc411376329)

[14.4 Kiértékelési eljárás 23](#_Toc411376330)

[14.5 Támogatási Határozat 23](#_Toc411376331)

[14.6 Alkalmazandó szabályok 23](#_Toc411376332)

# MEGHATÁROZÁSOK

Jelen Pályázati Felhívás céljaira a felmerülő fogalmak alábbi meghatározásai érvényesek:

**Játék**: olyan tevékenység, amely meghatározott játékkörnyezetben, előre lefektetett szabályok alapján történik és amelynek legfontosabb elérendő célja a győzelem.

**Videojáték**: olyan játéktípus, amelyet számítógépen, játékkonzolon vagy más elektronikus eszközön játszanak.

**Játékmenet**: Ahogyan a játékot játsszák. A Játékmenet a játéktechnika és a játéktervezés alapján jön létre.

**Játéktechnika**: azon, a játékba előre leprogramozott, szabályok és parancsok összessége, amelyek a játékélményt adják.

**Grafikus Felhasználói Felület (GUI)**: olyan felület, amely lehetővé teszi a felhasználóknak, hogy interakcióba lépjenek az eszközzel, képeken/ikonokon és szöveges megjelenítéseken keresztül.

**Szellemi Tulajdon (IP)**: olyan immateriális tulajdon, amely a létrehozásból adódik és a sokszorosítását vagy teljeskörű lemásolását a törvény védi.

**Médium:** a videjáték tárolásának eszköze. Ez lehet fizikai eszköz vagy immateriális.

**Platform**: olyan elektronikus eszköz, amelyen a videojáték játszható.

**Narráció**: egy történet narrálásának vagy elmesélésének a folyamata.

**Történet**: valós vagy képzeletbeli, egymással összefüggésben lévő karakterek és események leírásának olyan megfogalmazása melynek elsődleges célja ezek elmesélése vagy meg/bemutatása.

**Kezeléstechnikai lehetőségek**: a játékon belül kialakított olyan speciális hozzáférési lehetőségek, amelyek elősegítik a rokkant vagy más módon károsult játékosok számára a termék kezelhetőségét.

**Játszható Prototípus**: jelen útmutató ilyennek veszi az Alfa verziót, a Béta verziót és a Próba verziót.

**Alfa verzió**: a videojáték egyik első megjelenési formája. Az Alfa verzió általában még nem kész verziója a játéknak és a legtöbb esetben instabil. Megelőzi a Béta verziót.

**Béta verzió**: egy videojáték Alfa verziója alatt végrehajtott tesztelés és hibakeresés/javítás alapján megjelenített javított kiadása. A Béta verzió a legtöbb esetben már tartalmazza a végleges videojáték legtöbb funkcióját, ám emellett szükség van még további tesztelésre és hibajavításra. A Béta verzió lehet zárt (meghatározott szempontok alapján meghívott tesztelők bevonásával történő) vagy nyílt (nagyobb nyilvánosság bevonásával történő).

**Próba verzió**: a videojáték alap szintjének első véglegesítetten játszható kiadása. Játékra és a játék kipróbálására alkalmas, valamint a végleges játék elkészítéséhez és megjelentetéséhez szükséges további pénzügyi partnerek kereséséhez elengedhetetlen bemutató anyagként használható.

**Gold Master**: a videojáték végleges, elkészült verziója, aminek alapján az fizikai és/vagy digitalis sokszorosításra kerül. A Gold Master egyenértékű az olykor Release to Manufacturing, Ready to Market (RTM) és Release Candidate kifejezésekkel illetett verziókkal.

**Fejlesztés**: első ötlettől a megvalósulási sorrend függvényében az első játszható prototípus vagy próbaverzió létrejöttéig tartó fázis.

**Megvalósítás**: az első játszható prototípus vagy próba verzió tesztelésének és hibajavításainak megkezdésétől a Gold Master vagy azzal egyenértékű verzió létrejöttéig tartó fázis.

**Tesztelés és hibajavítás**: a videojáték megvalósítási fázisának állomása, melynek célja a programhibák feltárása és kijavítása.

**Játéktervezési dokumentáció (GDD)**: a fejlesztőcsapat által létrehozott olyan dokumentáció, amely többek között leírja a történetet, a karaktereket, a megjelenítést (szintek/fázisok, hand effektusok, művészeti megjelenítés…), a játékmenetet, a GUI-t, a célközönséget, stb.

**Kereskedelmi forgalmazás:** a következőképpen értendő: a videojátéknak pénzügy bevételre kellett szert tennie. Ezek a bevételek adódhatnak például a játék bolti árusításából, a játékon belül vásárolható tárgyakból vagy reklámbevételekből. Mindazonáltal, az, hogy egy partner ütemezte és fizette egy játék megvalósítását, szigorúan véve nem számít kereskedelmi forgalmazásnak/hasznosításnak.

# ÚTMUTATÓ – EACEA/20/2015

**Európai Videojátékok Fejlesztésére Irányuló Projektek Támogatása**

1. **BEVEZETÉS – HÁTTÉR**

A jelen Útmutató alapja az Európai Parlament és az Európa Tanács 1295/2013 számú, 11/12/2013. keltezésű Rendelete, amely egy, az európai kulturális és kreatív ágazatot támogató program (KREATÍV EURÓPA) megvalósításáról szól valamint annak 2014/06/27 dátumozású módosítása. A Kreatív Európa Program végrehajtása és az egyes európai közösségi támogatások odaítélésével kapcsolatos döntés az Európai Bizottság feladata. A Kulturális és MEDIA Alprogramot azonban az Európai Bizottság nevében és annak felügyelete alatt az Oktatási, Audiovizuális és Kulturális Ügynökség (EACEA - Education, Audiovisual and Culture Executive Agency) irányítja (a továbbiakban: Ügynökség).

A Kreatív Európa programról általános háttérinformáció található a következő linken:

<http://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/index_en.htm>

# CÉLKITŰZÉSEK – TÉMÁK – PRIORITÁSOK

### Célkitűzések

Az európai audiovizuális ágazat kapacitását erősíteni kell, hogy képes legyen nemzetek felett és nemzetek között működni, és ezen belül a MEDIA Alprogram egyik kiemelt célkitűzése a következő:

* növelni kell az audiovizuális operátorok képességét, hogy olyan európai audiovizuális műveket hozzanak létre, amelyeket potenciálisan forgalmazni lehet az Unión belül és kívül, továbbá elő kell segíteni az európai és nemzetközi koprodukciókat.

A MEDIA Alprogram az alábbi intézkedésekhez nyújt támogatást:

* Európai audiovizuális művek, különösen filmek és televíziós anyagok (fikció, dokumentum, gyermek- és animációs filmek) továbbá interaktív munkák, mint például fokozott határon átnyúló terjesztési potenciállal rendelkező videojátékok és multimédiás programok.

A legfőbb célkitűzés az, hogy az európai videojáték készítők kapacitását növeljük annak érdekében, hogy olyan projekteket tudjanak fejleszteni, amelyek mind magas színvonalú innovatív tartalommal mind minőségi játékmenetet nyújtva az európai és azon túli piacon széles körben terjeszthetőek legyenek, ezzel is növelve az európai videojáték iparág versenyképességét mind az európai mind pedig a nemzetközi piacon, többek között azáltal, hogy elősegíti a fejlesztők szellemi tulajdonjogának teljeskörű megtartását.

Jelen támogatási rendszer keretében a jelentkezők a jelentkezők pályázatot nyújthatnak be olyan videojáték koncepciók és projektek fejlesztésére (a tevékenységnek egy játszható prototípust vagy próba verziót kell eredményeznie), amelyek innovatív és kreatív történetmeséléssel rendelkeznek és kifejezetten PC-n, konzolon, mobil eszközökön, tableten, okostelefonon és egyéb elektronikus eszközökön történő kereskedelmi felhasználásra készültek.

### Megcélzott projektek

A MEDIA Alprogram bizonyított tapasztalatokkal rendelkező Európai gyártó cégeket támogat, amelyek érdeklődnek egy, az alábbiakat tartalmazó videojáték koncepciójának, vagy egy ilyen projektnek a kifejlesztése iránt:

* + - a már létező mainstream művekkel összehasonlítva az eredetiség, innovativitás és kreatív értékek
		magas szintje, kulturális sokszínűség, fejlett európai kulturális identitás és örökség;
		- magas színvonalú kereskedelmi ambíció és kiterjedt, határokon átívelő potenciál, amely képes eljutni
		az európai és nemzetközi piacokra.

A cél az, hogy forrásokat biztosítsunk videojáték készítő cégeknek acélból, hogy olyan termékeket fejlesszenek ki, amelyeknek erős kreatív értéke és széleskörű határokon átívelő értékesítési potenciálja van.

# NAPTÁR

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Fázisok | Dátum vagy jelzett időtartam |
| a) | Pályázati felhívás közzététele | 2015 december |
| b) | Pályázatok benyújtásának határideje | 2016 március 3 – 12:00 óra (dél, Brüsszeli idő szerint) |
| c) | Kiértékelési periódus | 2016 március – július |
| d) | Pályázók tájékoztatása | 2016 augusztus |
| e) | Támogatási megállapodás aláírása vagy tájékoztatás a támogatással kapcsolatos döntésről | 2016 augusztus/szeptember |
| f) | A projekt kezdetének legkorábbi időpontja | Benyújtás dátuma |
| g) | A projekt maximális időtartama/a költségek támogatható időszaka | A benyújtást követő 30 hónap elteltéig |

Egy adott Pályázati Felhívás során a jelentkezők csak egyetlen Gyártás-előkészítési támogatással kapcsolatos pályázatot nyújthatnak be

# RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ KÖLTSÉGVETÉS

Az európai videojáték projektek vagy koncepciók fejlesztésére részére rendelkezésre álló teljes költségvetés becsült összege EUR 2.6 millió.

Az összeg rendelkezésre állásának előfeltétele a 2016. évre szóló költségvetés elfogadása az arra hivatott költségvetési szervek által.

A jelen útmutató alapján kiosztásra kerülő európai videojáték koncepció és projekt fejlesztésre szóló (a tevékenységnek egy játszható prototípust vagy próba verziót kell eredményeznie) EU támogatási hozzájárulás összege EUR 10.000 és EUR 150.000 között lehetséges, amennyiben az nem haladja meg a projekt összes támogatható költségének 50 százalékát.

Az Ügynökség fenntartja a jogot arra, hogy ne ossza ki a teljes rendelkezésre álló költségvetést.

# BEFOGADÁSI FELTÉTELEK

A pályázatoknak az alábbi feltételeknek kell megfelelni:

* a pályázat a jelen útmutató 3. pontjában megjelölt határidőig leadásra került;
* a pályázat a jelen útmutató 14. pontjában részletezett internetes jelentkezési űrlapon keresztül került leadásra;
* a pályázatot az EU valamely hivatalos nyelvén (lehetőleg angolul, franciául vagy németül) szövegezték és így került leadásra.

A pályázathoz csatolni kell a projekt kiegyensúlyozott költségvetését, valamint az összes olyan dokumentumot, amelyekre jelentkezési űrlapban hivatkozás történik.

Amennyiben a pályázat nem felel meg az itt részletezett feltételeknek, az a pályázat automatikus elutasítását vonja maga után.

A pályázat benyújtásának előfeltétele, hogy a pályázók a pályázati nyomtatványon megadják Résztvevői Azonosító Kódjukat (Participant Identification Code (PIC)). A PIC kód beszerzéséhez regisztrálni kell az Oktatási, Audiovizuális, Kulturális, Állampolgársági és Önkéntes Részvétel Portálon (Education, Audiovisual, Culture, Citizenship and Volunteering Participant Portal) található Egyedi Regisztrációs Eszköz (URF) segítségével. Az Egyedi Regisztrációs Eszközön keresztül történő regisztráció az Európai Bizottság egyéb szolgáltatásaival közösen megosztott, így amennyiben egy pályázó már más programbeli pályázatból adódóan (pl. kutatási programban való részvétel) rendelkezik PIC-kóddal, ez a kód a jelen kiírás szerinti pályázásra is érvényes.

Résztvevői Portál a pályázóknak lehetővé teszi, hogy a jogi státuszukkal kapcsolatos információt feltöltsék illetve frissítsék, továbbá, hogy csatolják az előírt jogi és pénzügyi dokumentációt. (Bővebb információért lásd jelen útmutató 14.2 pontját)

# ALKALMASSÁGI SZEMPONTOK

Kizárólag azokat a pályázati jelentkezéseket vetjük alá alapos kiértékelésnek, amelyek megfelelnek az alább

részletezett szempontoknak.

### Támogatható pályázók

Jelen Pályázati Felhívás olyan európai videojáték fejlesztők előtt áll nyitva, akik legalább 12 hónappal a pályázat leadásának határideje előtt alapíttattak és közelmúltbeli sikeres fejlesztést tudnak felmutatni.

**Európai Vállalat** az a cég, amelyet a MEDIA Alprogramban részt vevő valamelyik országban alapítottak, és amelynek közvetlen, vagy többségi tulajdonosai (pl. többségi részvénytulajdonosként) az adott ország állampolgárai.

A következő országok valamelyikében alapított jogi személyiségű cégek pályázatai támogathatónak minősülnek, amennyiben a Kreatív Európa Programot létrehozó Rendelet 8. cikkének valamennyi feltétele teljesül:

* EU tagállamok;
* Csatlakozó államok, tagjelölt országok és politikai jelöltek, amelyek részesülnek egy előcsatlakozási stratégia előnyeiből és ez összhangban áll a szóban forgó országok Uniós programokban történő részvételének általános feltételeivel, amelyeket a vonatkozó Keretmegállapodásokban, Társulási Tanácsi Határozatokban vagy hasonló megállapodásokban rögzítettek.
* Az EFTA tagországai, amelyek tagjai az Európai Gazdasági Térségnek (EEA) a vonatkozó EEA Megállapodás szerint támogathatók.
* A Svájci Államszövetség, egy, az országgal megkötendő bilaterális megállapodás alapján;
* Az Európával szomszédos területek (European neighbourhood area) országai az adott országokra vonatkozóan meghatározott eljárásoknak megfelelően, amelyeket az egyes országok EU programokban történő részvételét szabályozó keretmegállapodásokat követően fogalmaztak meg.

A pályázati rendszer nyitva áll olyan bilaterális vagy multilaterális együttműködések előtt, amelyek a felsorolt országokat célozzák, a további költségek ezen országok vagy régiók által történő kifizetései alapján

A pályázati rendszer megengedi a Kreatív Európa Programban közvetlenül nem résztvevő országokból származók részvételét, amennyiben azok résztvevő ország(ok)ból származókkal hoznak létre vegyesvállalatot. A közös hozzájárulás elvének alapján a rendszer megengedi továbbá az olyan nemzetek felett álló szervezetek részvételét, amelyek a kulturális illetve kreatív szektorokban tevékenykednek, mint például az UNESCO, az OECD vagy a szellemi tulajdon védelmével foglalkozó WIPO.

Az Ügynökség kiválaszthat pályázatokat olyan országokból is, amelyek nem tagjai az EU-nak feltéve, hogy a pályázat odaítélésének napján már aláírásra kerültek azok a megállapodások, amelyek alapján az érintett országok részt vehetnek a fenti Rendeletben hivatkozott programban.

A Rendelet 8. pontjában rögzített előírásoknak megfelelő országok aktualizált listáját, amelyekkel a Bizottság megkezdte a tárgyalásokat, a következő linken lehet megtekinteni:

<http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/library/eligibility-organisations-non-eu-countries_en>

**Videojáték fejlesztő cégnek** olyan céget nevezünk amely tevékenységének legfőbb célja és értelme videojátékok készítése (vagy ezzel teljes mértékben megegyező tevékenység), mely tevékenységet a nemzeti cégbejegyzés dokumentációja is megerősít.

Törvényi előírásoknak megfelelően létrehozott vállalatnak olyan céget nevezünk, amely olyan törvényi rendelkezések alapján került cégbírósági bejegyzésre, amely a összhangban van a vonatkozó szabályozásokkal.

**Közelmúltbeli sikeres fejlesztést felmutatni tudó cég alatt az alábbit értjük:**

A pályázónak igazolnia kell, hogy a pályázatát megelőzően már fejlesztett illetve létrehozott olyan videojátékot, ami a 6.2 pont alapján támogathatónak minősül és az 2013.01.01 után és a pályázat leadási határideje előtt kereskedelmi forgalmazásba került.

A korábbi videojátékokra vonatkozóan a pályázónak igazolnia kell, hogy a támogatható videojátékot a pályázó fejlesztette és/vagy hozta létre, amint ez a felhívás 6.2 pontjában részletezve van. Videojáték fejlesztésben és/vagy létrehozásban való részvétel alvállalkozóként nem számít közelmúltbeli sikeres fejlesztésnek, csakúgy, mint ahogy az ilyen tevékenységben más cégnél történő személyes részvételi tapasztalat sem.

A referencia időszakra vonatkozó kereskedelmi tevékenység igazolásaként a pályázónak rendelkezésre kell bocsátani az azzal kapcsolatos értékesítési jelentést.

A leadott megvalósítandó projekt többségi tulajdonrésze a pályázó birtokában kell legyen.

A pályázónak be kell mutatnia, hogy a pályázat tárgyát képező megvalósítandó projekttel kapcsolatos összes jog többségi tulajdonának birtokosa. Amennyiben szükséges az esetlegesen licenszelt valamint a művészeti anyagokkal kapcsolatos egyéb járulékos jogokkal kapcsolatos aláírt és végrehajtott szerződéseket is.

Amennyiben a projekt valamely létező mű (regény, életrajz stb.) adaptációja, akkor a pályázó cégnek bizonyítania kell,

hogy rendelkezik az adott mű adaptációjával kapcsolatos többségi jogokkal, és birtokában van egy hivatalosan keltezett és aláírt jogátruházási opciós szerződés.

Ezzel kapcsolatosan és annak érdekében, hogy megbízható módon értékelni lehessen a pályázó alkalmasságát, a következő alátámasztó dokumentációt kell a Résztvevői Portál megfelelő szekciójába feltölteni:

* **magánvállalkozás**: a cégkivonat vonatkozó részei, az alapító okirat másolata, a szakmai szervezetbeli regisztrációs dokumentáció kivonata, adóhatósági igazolás az ÁFA kötelezettségről (amennyiben, mint ahogy ez több országban is van, a szakmai regisztrációs szám megegyezik az adószámmal, ezek közül csak az egyik dokumentációját kell benyújtani),
* **köztulajdonban lévő vállalkozás**: a köztulajdonban lévő vállalat megalapítását megfogalmazó döntés dokumentációjának másolata vagy egyéb rendelkezésre álló a megalapítást igazoló dokumentáció
* **jogi személyiség nélküli vállalkozás**: dokumentáció, ami igazolja, hogy a szervezet képviselői olyan minőségben vannak, ami lehetővé teszi, hogy eljárjanak és végrehajtható kötelezettségeket vállaljanak a szervezet nevében.

Az alábbi pályázók nem minősülnek támogathatóknak:

- Alapítványok, Intézetek, Egyetemek, egyesületek és egyéb, közérdekű tevékenységet folytató jogi testületek;

- cégcsoportok által benyújtott pályázatok;

- természetes személyek.

### Támogatható tevékenységek

A Kreatív Európa Program nem támogat semmilyen olyan projektet amelyben pornográf elemeket, rasszista anyagokat vagy az erőszak támogatását tartalmazza.

Kizárólag a projekt gyártás-előkészítési/fejlesztési fázisában felmerülő költségek támogathatóak. Kizárólag a következő meghatározásnak megfelelő projektek támogathatóak:

* Narratív történettel rendelkező videojáték függetlenül a tervezett platformtól. A játék történetvezetése végig kell vonuljon a játék egészén (játékon belüli történetmesélés), nem elegendő a történetet a játék bevezető- vagy lezáró videójában elmondani. A videojáték minden esetben a kereskedelmi forgalmazást kell célozza.

Az alábbi projektek nem minősülnek támogathatóknak:

* + referencia művek (enciklopédiák, atlaszok, katalógusok, adatbázisok és hasonlók);
	+ "Hogyan kell ........" típusú művek (oktató programok, kézikönyvek és hasonlók);
	+ olyan eszközök és szoftver szolgáltatások, amelyeknek kizárólagos célja a technológiai fejlesztés és/vagy
	+ a már létező játékkoncepciók továbbfejlesztése;
	+ informatikai, illetve tisztán tranzakciós szolgáltatások;
	+ turizmust ösztönző projektek;
	+ multimédiás művészeti projektek;
	+ olyan weboldalak, amelyek konkrétan közösségi platformok, közösségi hálózatok, internet fórumok,
	+ blogok vagy hasonló tevékenységek céljára szolgálnak;
	+ rasszista és/vagy pornográf tartalmakat tartalmazó, vagy az erőszakot népszerűsítő projektek;
	+ promóciós jellegű művek (különös tekintettel a valamilyen márkához kapcsolódó tartalmakra (branded content);
	+ adott szervezetet vagy tevékenységeit népszerűsítő intézményi produkciók;
	+ játékplatformok;
	+ (interaktív) e-könyvek, interaktív fikció, interaktív animáció, interaktív dokumentarista alkotás;
	+ rejtvény/puzzle játékok, memória játékok, sport játékok, versenyzős játékok, futó játékok, ritmus/énekes/táncos játékok, társasági játékok, kvíz játékok, parti játékok, valami vagy valaki ellen harcolós játékok, szó és betűző (spelling) játékok, szám játékok, elmét/gondolkodást igénybevevő játékok.

**A pályázatra benyújtott projekt megvalósítási fázisa (lásd definíció fent) nem ütemezhető a pályázati jelentkezés időpontjától számított 8 hónapon belülre.**

Nem minősülnek elfogadhatónak azok a pályázatok, amelyeknél az igényelt finanszírozási hozzájárulás összege kevesebb, mint EUR 10.000.

A 11.1.b pontban leírtak alapján történő esetleges szerzői jogok beszerzésekor felmerülő költségeket leszámítva, a támogatható időszak a pályázat benyújtási határidejét követő 30 hónap végén fejeződik be. Ha egy projekt ezen időszak lejártát megelőzően kerül a gyártási fázisba, akkor a költségekre vonatkozó támogatható időszak azon a napon ér véget, amikor a projekt belép a megvalósítási szakaszba.

Amennyiben azonban a megállapodás aláírását és a projekt megkezdését követően kiderül, hogy a kedvezményezett, rajta kívül álló, megfelelően megindokolt ok miatt nem tudja befejezni a projektet a megadott időszak alatt, engedélyezhető a támogatható időszak meghosszabbítása. Az időszak maximálisan további 6 hónappal hosszabbítható meg, ha ezt a megállapodásban rögzített határidő lejárta előtt kérvényezik. A maximális támogatható időszak tehát a pályázat benyújtási határidejét követő 36. hónap végén fejeződik be.

Kizárólag az alkalmassági szempontoknak megfelelő pályázati projektek részesülhetnek támogatásban. Az alkalmatlannak minősített pályázatok benyújtóit levélben értesítjük a kizárás indokairól.

# KIZÁRÁSI SZEMPONTOK

### Kizárás a részvételből

Kizárásra kerülnek azok a pályázók, amelyek az alábbi helyzetek valamelyikének alanyai:

1. amelyek csődbe mentek vagy felszámolás alatt állnak, ügyeiket a bíróságok intézik, hitelezőikkel megállapodtak, üzleti tevékenységüket felfüggesztették, a fentiek miatt eljárás alatt állnak, vagy hasonló eljárásból fakadóan a fentiekhez hasonló helyzetben vannak a hazai törvények vagy rendszabályok értelmében;
2. őket személyesen, vagy az őket képviselő, nevükben döntési vagy ellenőrzési jogkörrel rendelkező személyeket szakmai magatartásukra vonatkozó bűncselekmény miatt jogerős ítéletben elítélték egy olyan tagállamban, amely jogosult jogerős ítéletet hozni;
3. súlyos szakmai vétségben bűnös, amelyet a szerződő hatóság tisztségviselője által megindokoltan alkalmazott bármely eszközzel bizonyítottak,ideértve az Európai Beruházási Bank (EBB) és más nemzetközi szervezetek döntéseit is;
4. nem tettek eleget a társadalombiztosítási hozzájárulással kapcsolatos fizetési kötelezettségeiknek, illetve adófizetési kötelezettségeiknek azon ország törvényi előírásainak megfelelően, ahol a cégalapítás történt, illetve a szerződő hatóság országának valamint annak az országnak a törvényi előírásai szerint, ahol a projektet megvalósítják;
5. őket személyesen, vagy az őket képviselő, nevükben döntési vagy ellenőrzési jogkörrel rendelkező személyeket szakmai magatartásukra vonatkozó bűncselekmény miatt jogerős ítéletben elítélték csalásért, korrupcióért, bűnszervezetben való részvételért, pénzmosásért vagy egyéb olyan törvénybe ütköző cselekedetért amely ártalmas az Unió pénzügyi érdekei szempontjából;
6. A Pénzügyi Szabályzat 109/1. pontja értelmében kirótt adminisztratív büntetés alanyai.

### Kizárás a támogatás odaítéléséből

Nem részesülhetnek támogatásban azok a pályázók, amelyek az odaítélési eljárás időtartama alatt az alábbi helyzetek valamelyikében érintettek:

1. érdekellentét alanyai;
2. a Bizottság által a részvétel feltételeként kért információk vonatkozásában valótlan adatok benyújtásában vétkesek, illetve a fenti információk közlését elmulasztják.
3. az eljárásból való kizárásnak a fenti 6.1 cikkben említett helyzetei egyikében vannak

A Bizottság adminisztratív és pénzügyi büntetést róhat ki azokra a pályázókra, amelyeket hamis nyilatkozattételben találnak vétkesnek, illetve amelyek valamely korábbi szerződés vagy versenypályázat során szerződéses kötelezettségeiket súlyosan megszegték.

### Alátámasztó dokumentumok

A 60.000 EUR összeget meghaladó összegért folyamodó pályázóknak felelősségük teljes tudatában alá kell írni egy nyilatkozatot amelyben tanúsítják, hogy nincsenek a fenti 6.1 és 6.2 pontokban hivatkozott helyzetek egyikében sem. Ehhez ki kell tölteniük a pályázati felhívás mellékletét képező jelentkezési nyomtatvány vonatkozó mellékletét, amelyet ezen a linken érhetnek el:

<https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/development-video-games-2016_en>

# KIVÁLASZTÁSI SZEMPONTOK

A pályázóknak kitöltött, aláírt becsületbeli nyilatkozatot kell benyújtaniuk, amelyben igazolják jogi státuszukat, valamint a pályázatra benyújtott projekt kivitelezéséhez szükséges pénzügyi és működési kapacitásukat.

### Pénzügyi kapacitás

A pályázóknak stabil és kielégítő finanszírozási forrásokkal kell rendelkezniük ahhoz, hogy a projekt végrehajtásának teljes időszakában, illetve abban az évben, amelyre a támogatást odaítélték, folytassák tevékenységüket és részt vegyenek a projekt finanszírozásában. A pályázó pénzügyi kapacitását az alábbi, a jelentkezéssel együtt benyújtandó alátámasztó dokumentumok alapján fogják elbírálni,

1. Alacsony összegű támogatások ( < EUR 60 000):
* büntetőjogi felelősség tudatában tett nyilatkozat
1. Magasabb összegű támogatások: > EUR 60 000:
* büntetőjogi felelősség tudatában tett nyilatkozat
* az utolsó két pénzügyi évre vonatkozó pénzügyi beszámolók (ideértve a mérleget, az eredeménykimutatást és a vonatkozó mellékleteket) amelyek esetében a számlákat már lezárták
* a jelentkezési nyomtatványhoz csatolt, pénzügyi kapacitásra vonatkozó nyomtatvány, amelyet ki kell tölteni a törvény által előírt könyvelési számadatokkal, hogy a ki lehessen számolni a nyomtatványban részletezett viszonyszámokat.

Amennyiben a benyújtott dokumentumok alapján az Ügynökség úgy ítéli meg, hogy a pályázó pénzügyi kapacitása nem bizonyított, vagy nem kielégítő, az alábbiakat teheti:

* további információt kér;
* Előfinanszírozás nélküli támogatási megállapodást kínálhat fel.
* olyan támogatási határozatra/megállapodásra tesz javaslatot, amely nem tartalmaz előfinanszírozást, viszont van benne egy időközi kifizetés a már felmerült költségek alapján;
* előfinanszírozással kombinált támogatási megállapodásra tesz javaslatot, amelyre bankgarancia nyújt fedezetet (lásd a 11.4 pontot)
* elutasíthatja a kérelmet

### Működési kapacitás

A pályázóknak rendelkeznie kell a megfelelő szakmai kompetenciákkal és a megfelelő kvalifikációkkal ahhoz, hogy a pályázatban vállalt feladatokat teljesíteni tudják. A működési kapacitás megítélése céljából becsületbeli nyilatkozatot kell benyújtsanak. Azoknak, akik EUR 60.000 fölötti összegre pályáznak ezen felül az alábbi alátámasztó dokumentumokat is be kell adni:

* a pályázó elmúlt két évben végrehajtott tevékenységei (amennyiben ez nem teljeskörűen hozzáférhető, elegendő egy olyan szervezeti leírás, ami világosan mutatja a pályázó cég szervezeti felépítését és a vezetőség funkcióit);
* a pályázatban megjelölt projekttel elsődlegesen foglalkozó és elsődleges felelősséggel bíró csapat tagjainak életrajzát vagy szakmai kompetenciáinak jellemzését a pályázó cég és az összes résztvevő partnercég részéről.

# A TÁMOGATÁS ODAÍTÉLÉSÉNEK SZEMPONTJAI

A támogatható pályázatok elbírálásánál az alábbi kritériumokat veszik figyelembe:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Criteria** | **Definitions** | **Max.****Weighting** |
| 1 | A tevékenység és a tartalom minősége | A tartalom minősége és a koncepció eredeti jellege a már meglévő művekhez képest. | *20* |
| 2 | Innovatív jelleg | Innováció, vagyis milyen mértékben szélesíti a jelenleg elérhető videojátékok határai új technológiák és tartalmak alkalmazásával | *20* |
| 3 | Relevancia és Európai hozzáadott érték | A fejlesztési stratégia és a termék európai és nemzetközi forgalmazási potenciálja (beleértve az IP jogok menedzselését is) | *20* |
| 4 | A projekt eredményeinek terjesztése | A forgalmazási és marketing stratégia, a megfelelő célközönség kiválasztása beleértve a kezeléstechnikai lehetőségeket is | *20* |
| 5 | A projekt team szervezettsége | Ez a kritérium a csapaton belüli szerepek és felelősségi körök eloszlását méri a projekt célkitűzéseinek tükrében. | *10* |
| 6 | Hatás és fenntarthatóság | A projekt potenciális kivitelezhetősége, illetve a fejlesztés és a gyártás finanszírozási stratégiának a minősége | *10* |

További „automatikusan” odaítélhető pontok:

|  |  |
| --- | --- |
| **Ismertetés** | **Többletpontok** |
| Kifejezetten a gyermekek 12 éves korig célközönséget célzó projekt | *5* |

Amennyiben a projekt kifejezetten a fiatal közönséget célozza, ezt a pályázatban részletekbe menően ki kell fejteni.

Alább olvasható az odaítélési szempontok pontjainak részletezése:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Az odaítélési szempontok általános értelmezése minden applikációra** | **Súlyozás** | **Az odaítélési szempontok elemzendő részei** |
| **1. A tartalom minősége és a koncepció eredeti jellege a már meglévő művekhez képest** | **20** |  |
| 1a. A történetmesélés minősége és a koncepció eredetisége | 10 | * a történetmesélés minősége
* a koncepció eredetisége
 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1b. A tartalom minőséget | 5 | * a grafikai és hang megjelenítés minősége (amennyiben alkalmazható)
* a pályatervezés és a karakterek minősége (amennyiben alkalmazható)
* vizuális megközelítés
 |
| 1c. A játékmenet minősége | 5 | * a javasolt játékmenet minősége
* a játékmenet eredetisége
* a játékmenet megfelel a történetmesélésnek
 |
| **2. Innováció, vagyis milyen mértékben szélesíti a jelenleg elérhető videojátékok határai új technológiák és tartalmak alkalmazásával** | **20** |  |
| 2a. Innovatív technikák | 10 | * a következők innovatív mivolta:
	+ játékmenet
	+ új technológiák alkalmazása vagy új platformok
	+ GUI
	+ HUD
 |
| 2b. Innovatív tartalom | 10 | * a következők innovatív mivolta:
	+ történetmesélés
	+ vizuális/grafikai megközelítés
	+ zenei/effektbeli megközelítés
 |
| **3. A fejlesztési stratégia és a termék európai és nemzetközi forgalmazási potenciálja (beleértve az IP jogok menedzselését is)** | **20** |  |
| 3a. A gyártás-előkészítési/fejlesztési stratégia | 10 | * a gyártás-előkészítés megfelelő-e az applikációhoz
* a részletek kidolgozottsága
* megfelelő-e a gyártási/megvalósítási ütemezés
 |
| 3b. Európai és nemzetközi forgalmazási potenciál | 10 | * nemzeteken átívelő vonzerő figyelembe véve:
	+ a téma
	+ a játéktípus
* határokat átívelő potenciál figyelembe véve:
	+ a csapat,
	+ a történet és a karakterek,
	+ a bemutatott stratégia
 |
| **4. A forgalmazási és marketing stratégia, a megfelelő célközönség kiválasztása beleértve a kezeléstechnikai lehetőségeket is** | **20** |  |
| 4a. Az európai és nemzetközi forgalmazási stratégia  | 10 | * a forgalmazási stratégia relevanciája tekintetbe vévre:
	+ előre látható forgalmazási metódusok,
	+ a platform/media megválasztása
	+ meglévő vagy lehetséges partnerek
	+ a piac ismerete, az európai/nemzetközi vízió
	+ a forgalmazási területek megválasztása (helyi, európai, nemzetközi)
 |
| 4b. Az európai és nemzetközi kommunikációs és marketing stratégia  | 5 | * relevance of the marketing strategy in terms of: o marketing channels & promotional activities o adequacy of the communication &

marketing plano selling points |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| 4c. A célcsoport megfelelő | 5 | * felmérte a célcsoportot, figyelembe véve:
	+ nem
	+ kor
	+ korhatári besorolás (pl.: PEGI)
	+ felhasználótípus és platformok
* a projekt alkalmazkodik a célcsoporthoz
* a projekt kezeléstechnikájában figyelembe veszi a testi vagy egyéb fogyatékosságal élő játékosokat
 |
| **5. A csapaton belüli szerepek és felelősségi körök eloszlása a projekt célkitűzéseinek tükrében** | **10** | * a kreatív csapat potenciálja
* a csapat megfelelő a projekthez
* a kreatív csapat szakmai profilja passzol a projekthez
 |
| **6. A projekt potenciális kivitelezhetősége, illetve a fejlesztés és a gyártás finanszírozási stratégiája** | **10** |  |
| 6a. A finanszírozási stratégia és a projekt megvalósíthatósága | 5 | * a finanszírozási stratégia/terv realitása és minősége
* a finanszírozási stratégia megfelelő aránya a becsült megvalósítási költséghez
* a megfelelő potenciális partnerek ismerete
* a pályázó képessége és tapasztalata a szükséges társ-finanszírozás megteremtésében
 |
| 6b. A projekt megvalósíthatósági potenciálja | 5 | * a művészi minőség miatt valószínűsíthető siker
* potenciális vonzerő forgalmazók/kiadók részére
* a megvalósítási fázisba kerülés potenciálja
* kereskedelmi potenciál és bevételi lehetőségek
 |

# JOGI KÖTELEZETTSÉGVÁLLALÁS

Amennyiben az Ügynökség véglegesen jóváhagyja a pályázatot, úgy egy Euróban kifejezett összegre kiállított éves támogatási megállapodást vagy projekt-támogatási megállapodást küldenek ki a kedvezményezett részére, amelyben rögzítik a támogatás feltételeit és a finanszírozás szintjét.

A jogi kötelezettségvállalás tényleges formája függ a kedvezményezett származási országától:

* Szerződés:

Amennyiben a kedvezményezett pályázó egy EU országon kívüli MEDIA Alprogrammal rendelkező országból érkezik, az eredeti megállapodás két példányát a kedvezményezettnek alá kell írnia, majd haladéktalanul vissza kell küldenie az Ügynökség részére. Az Ügynökség az utolsó aláíró fél.

* Döntés:

Amennyiben a kedvezményezett pályázó EU tagországból érkezik. Ebben az esetben a Döntést csak az Ügynökség írja alá, a Bizottság által ráruházott jogosítványok alkalmazásával.

A döntés eredménye nem szállhat vissza az Ügynökségre. A döntés meghozatalával kapcsolatos általános szerződéses feltételek (Általános Feltételek II.b) hozzáférhető az Ügynökség weblapjának dokumentumtárában:

<http://eacea.ec.europa.eu/about/eacea_documents_register_en.php#call>

A támogatási döntéssel kapcsolatban a kedvezményezettek megértik és elfogadják a következőt:

**A támogatási kérelemre vonatkozó pályázat leadásakor a pályázók elfogadják ezeket az Általános Szerződéses Feltételeket. Ezek az általános feltételek jogilag a támogatás odaítélésének pillanatában életbe lépnek és a kedvezményezettet kötik azzal, hogy az így létrejött szerződésnek és a Támogatás Odaítélésének szerves és elidegeníthetetlen mellékletét képezik.**

A támogatás odaítélése nem jelent támogatási jogosultságot az elkövetkező években.

# PÉNZÜGYI FELTÉTELEK

### Általános feltételek

1. Nem halmozódó támogatás

A pályázók ugyanarra a pályázatra csak egyetlen projekt-támogatást kaphatnak az EU költségvetéséből.

Semmilyen körülmények között sem kerülhetnek ugyanazok a költségek többszöri finanszírozásra az EU költségvetéséből. Ennek biztosítása érdekében a pályázóknak fel kell tüntetniük, hogy milyen egyéb pénzügyi támogatásra irányuló pályázatokat nyújtottak be, illetve fognak benyújtani az Európai Intézmények részére, minden egyes támogatás esetében feltüntetve a vonatkozó költségvetési évet, a költségvetési rovat elnevezését, az illetékes Európai Uniós Programot, és az igényelt támogatás összegét.

1. Nem visszamenőleges támogatás

Már végrehajtott tevékenységekre visszamenőlegesen nem lehet támogatást adni.

Támogatás csak olyan esetben adható már megkezdett tevékenységre, amennyiben az igénylő meggyőzően tudja bizonyítani a tevékenység, a Támogatási Szerződés aláírását vagy az Odaítélési Döntés meghozatalát megelőző megkezdésének szükségességét.

Mindazonáltal ezekben az esetekben sem fordulhat elő, hogy támogatható költségek már felmerültek a megkezdett projekt kapcsán.

1. Társfinanszírozás

A támogatás társfinanszírozás elven alapszik. Ez azt jelenti, hogy az EU támogatás által biztosított forrás nem feltétlenül egyezik meg a tevékenység végrehajtásához szükséges teljes összeggel.

A tevékenység társfinanszírozása az alábbi formák valamelyikét vagy mindegyikét öltheti:

* a kedvezményezett saját forrásait,
* a tevékenység által létrehozott bevételt,
* harmadik személyek pénzügyi hozzájárulásait.
1. Kiegyensúlyozott költségvetés

A jelentkezési nyomtatványhoz csatolt költségvetésnek teljesnek és kiegyensúlyozottnak kell lennie, azaz a teljes becsült költségek összegének egyenlőnek kell lennie a teljes bevétellel.

A költségvetést Euróban kell elkészíteni.

Az Eurozónán kívüli pályázóknak azzal az átváltási árfolyammal kell számolniuk, amely az Infor EURO weblapon hivatalosan közzétett és a pályázati felhívás megjelenésének napján volt érvényes. Ez megtekinthető az Európai Biztosság Internetes oldalán, az alábbi linkre kattintva: <http://ec.europa.eu/budget/contracts_grants/info_contracts/inforeuro/inforeuro_en.cfm>

1. Alvállalkozók és beszerzési pályázatok odaítélése

Amennyiben a projekt vagy munkaprogram kivitelezéséhez beszerzési szerződéseket (megvalósítási szerződéseket) kell kibocsátani, akkor a kedvezményezett köteles azzal a pályázóval szerződni, aki/amely a legjobb értéket kínálja az adott összeg ellenében, vagy a legalacsonyabb ajánlatot teszi (értelemszerűen), a vonatkozó dokumentációt pedig köteles megőrizni egy esetleg könyvvizsgálat céljára.

Az alvállalkozók bevonása, azaz a projekt egyes elemeivel kapcsolatos konkrét feladatok vagy tevékenységek kiszervezése, amelyeket a pályázatban ismertettek, és amelyeket a kedvezményezett egyedül nem tud teljesíteni, csak úgy történhet, hogy eleget tegyen a megvalósítási szerződésre vonatkozó feltételeknek (lásd fentebb), továbbá az alábbi feltételeknek:

* az alvállalkozási tevékenység az adott projektnek csak egy korlátozott részére terjedhet ki;
* indokoltnak kell lennie az adott projekt és a megvalósításához szükséges intézkedések alapján;
* a pályázatban egyértelműen fel kell tüntetni vagy az Ügynökségtől előzetes írásos beleegyezést kell beszerezni.
1. Átruházás harmadik személyre

A jelen pályázati felhívás keretein belül elnyert összeg harmadik személy(ek) részére nem átruházható.

### Támogatási módozatok

Az odaítélt pályázati összeg amely a támogatható költségek valamint a rezsialapdíj finanszírozására használható fel a részletes becsült költségvetés alapján kerül kiszámításra, mely költségvetésben jól láthatóan meg kell jelölni az EU által támogatható költségeket.

* **Maximális igényelhető összeg**

Az igényelhető EU támogatás az összes támogatható költség 50 százaléka;

Ebből adódóan a támogatható költségek összességének EU által nem finanszírozott másik felét, ami a becsült költségvetésbe kerül, más forrásból kell finanszírozni.

A becsült költségvetésben a bevételi oldalon megjelölt saját forrásból előteremtett összegek úgy tekintendő, mint ami biztosított és minimumösszegként a végleges költségvetési elszámolás bevételi oldalán is fel kell tüntetni.

A támogatási összeg nem haladhatja meg a kérvényezett összeget. Az összegek euróban értendőek. A Végrehajtó Ügynökség, a projekttel kapcsolatos befogadó nyilatkozata nem jelenti azt, hogy a támogatás összege megegyezne a kedvezményezett által kérvényezett összeggel.

## Támogatható költségek

Azok a költségek támogathatók, amelyek ténylegesen a kedvezményezettnél merültek fel, és megfelelnek az alábbi szempontoknak:

* a támogatási megállapodásban részletezett projekt időtartama alatt merültek fel, kivéve a zárójelentések és a projekt/projektek pénzügyi beszámolóinak és háttérbizonylatainak hitelesítési költségeit.

N.B.: A költségek támogathatósági időszaka a pályázat benyújtásának napján kezdődik és a pályázat leadását követő 30 hónapon belül be kell fejeződjön. Kizárólag a szerzői jogok megszerzésével kapcsolatos költségek jogosultak visszamenőleges támogatásra, amely a pályázat benyújtásának napját megelőző 12 hónapos időszakot jelenti.

- a megállapodás tárgyához kapcsolódnak, és a projekt előzetes átfogó költségvetésében szerepelnek;

- szükségesek a támogatás tárgyát képező projekt megvalósításához;

- azonosíthatók és hitelesíthetők, szerepelnek a kedvezményezett könyvelési nyilvántartásaiban , megállapításuk megfelel azon ország könyvelési szabályainak, ahol a kedvezményezett bejegyzése történt, illetve a kedvezményezett szokásos költség elszámolási gyakorlatának;

- megfelelnek a vonatkozó adóügyi és társadalombiztosítási követelményeknek;

- ésszerűek, indokoltak, valamint megfelelnek az ésszerű pénzügyi menedzsment követelményeinek, különös tekintettel a gazdaságosságra és hatékonyságra.

A kedvezményezett belső könyvviteli és auditálási eljárásainak lehetővé kell tenniük a projekttel/tevékenységgel kapcsolatosan benyújtott költségek és bevételek közvetlen összevetését a megfelelő háttérbizonylatokkal és a szervezet számláival.

## Támogatható közvetlen költségek

A tevékenység támogatható költségei azok a költségek, amelyek a fent meghatározott támogathatósági szempontok figyelembe vételével konkrét költségként azonosíthatók, és közvetlenül kapcsolódnak a tevékenység végrehajtásához, s amelyeket ennek következtében közvetlenül a tevékenységre lehet könyvelni, mint például:

* A munkaszerződéssel vagy azzal egyenértékű megbízási szerződéssel a projekthez rendelt, a pályázó alkalmazásában álló személyek költségei. Ebbe beleértendő ezen személyek fizetése, társadalombiztosítási és egyéb az alkalmazás miatt felmerülő költségek, amennyiben ez megegyezik a pályázó általános üzletmenetében megszokottal. **NB: ez a költség ténylegesen fel kell merüljön a kedvezményezettnél, más szervezetek a projekttel foglalkozó munkavállalóira nem vonatkoztathatóak, hacsak őket közvetlenül vagy térítéses formában nem a kedvezményezett fizeti.** Ezekbe a költségekbe beleértendő bármilyen jutalom, kiegészítő szerződések alapján történő kifizetések azok természetétől függetlenül, amennyiben az ilyen költségek megfelelnek az iparágban szokásos díjazásoknak és juttatásoknak a finanszírozás meglététől függetlenül.
* fenntarthatóság: napidíjak (megbeszélésekre, találkozókra, európai konferenciákra, stb.), amennyiben ezek megfelelnek a pályázó általános gyakorlatának és amennyiben nem haladják meg a Bizottság által évente elfogadott maximális mértéket;
* utazási hozzájárulás (megbeszélésekre, találkozókra, európai konferenciákra, stb.), amennyiben ezek megfelelnek a pályázó általános gyakorlatának és amennyiben nem haladják meg a Bizottság által évente elfogadott maximális mértéket;
* új vagy használt felszerelés amortizációja: csak a szóban forgó tevékenység/projekt időtartamára eső része az Ügynökség által elismert használat függvényében, kivéve, ha a használat természetéből és/vagy közegéből adódóan az Ügynökség más elbírálás alá helyezi;
* fogyóeszközök és készletfeltöltések, amennyiben azok jól azonosíthatóak és kifejezetten a tevékenységhez/projekthez vannak rendelve;
* olyan egyéb, a tevékenység/projekt kapcsán megkötött szerződések kapcsán felmerülő költségek, amelyek a tevékenység/projekt közvetlen megvalósulása érdekében születtek és nem ütköznek a támogatási szerződés feltételeibe;
* olyan egyéb költségek, amelyek a tevékenység/projekt megvalósulásának hatékonyságát növelik (információ terjesztése, a tevékenységet/projektet közvetlenül érintő értékelés, fordítások, reprodukció, stb.)
* az előfinanszírozáshoz szükséges garancia kapcsán, a kedvezményezett oldaláról felmerülő költségek;
* a részletek kifizetéséhez esetlegesen szükséges külső auditálás kapcsán felmerülő költségek;
* minden olyan tevékenység nem visszaigényelhető forgalmi adója, amely tevékenység nem a Tagállamok hatóságainak tevékenységéből származik

## Támogatható közvetett költségek

Az összes támogatható közvetlen költség maximum 7%-ának átalánydíjas összege támogatható a közvetett költségek rovatban, amely a kedvezményezett általános adminisztratív költségeinek a tevékenységre terhelhető részét képviseli.

A közvetett költségek nem tartalmazhatnak költségrovatban már feltüntetett költséget.

Kérjük a pályázókat, fordítsanak különös figyelmet arra, hogy az olyan cégek és/vagy szervezetek esetében, amelyek részesültek működési támogatásban, közvetett költségek címén nem számolhatnak el további költségeket

## Nem támogatható költségek

Nem támogathatók az alábbi költségek:

* • tőkejövedelem,
* • adósság és adósságkezelési költségek,
* • veszteségekre és adósságra képzett tartalékok,
* • kamattartozások,
* • kétes kintlévőségek,
* • árfolyamveszteségek,
* • átutalási költségek amelyeket az Ügynökségtől induló utalások után számít fel a kedvezményezett bankja,
* • a kedvezményezett által bejelentett olyan költségek, amelyek másik tevékenység, vagy közösségi hozzájárulás keretében részesülnek támogatásban;
* • túlzó, vagy hanyag költekezések,
* • természetbeni juttatások,
* • bármely a kedvezményezettnél felmerült olyan költség, amelyet haramadik személy visszaszámlázott.

## A végső támogatás kiszámítása – Alátámasztó dokumentumok

A támogatás végleges összegére a kedvezményezett a tevékenység vagy munkaprogram befejezésekor jogosult. Az Ügynökség az alábbi dokumentumok segítségével benyújtott fizetési igény alapján számítja ki a támogatás végleges összegét:

* a projekt végrehajtásáról és eredményeiről szóló részletes Zárójelentés;
* végső pénzügyi beszámoló a ténylegesen felmerült költségekről;
* a kedvezményezettnek a végleges kifizetés alátámasztására be kell nyújtania a Pénzügyi Zárójelentésre vonatkozó I. típusú könyvvizsgálói jelentést (Report of Factual Findings on the Final Financial Report - Type I), amelyet jóváhagyott könyvvizsgáló, illetve állami testületek esetében kompetens és független köztisztviselő készít el.

Az elismert könyvvizsgáló, vagy köztestületek esetén egy kompetens és független köztisztviselő által követendő eljárás és formátum a következő Útmutatóban (“Guidance Notes”) olvasható:

<http://eacea.ec.europa.eu/about-eacea/document-register_en#audit>

Az Útmutatóban megadott jelentési formátum kötelező.

Ha a kedvezményezett költségei elmaradnak a becsült összegtől, az Ügynökség a ténylegesen felmerült költségek vonatkozásában alkalmazni fogja azt a társfinanszírozási rátát, amelyet a támogatási megállapodásban rögzítettek.

Az Ügynökség továbbá fenntartja magának a jogot, hogy csökkentse a támogatás összegét amennyiben az adott szervezet nem teljesítette maradéktalanul az elfogadott projektet/munkaprogramot.

## Non-profit szabály

Semmilyen Uniós hozzájárulás nem hozhat létre semminemű profitot a hozzájárulás kedvezményezettje részére. A meghatározás szerint a profit mértéke annyi, amennyivel a különbözet igénylésének időpontjában az elért bevétel meghaladja a kedvezményezettnél felmerült támogatható költségek összegét. E tekintetben tehát, amennyiben profit keletkezik, úgy az Ügynökségnek joga van visszakapni a nyereségnek azt a hányadrészét, amely egyenlő azzal az összeggel, amennyivel az Unió hozzájárult a kedvezményezettnél a projekt megvalósítása érdekében ténylegesen felmerült költségek összegével.

A non-profit szabály az EUR 60.000 és annál alacsonyabb támogatás esetén nem érvényes.

### Kifizetési megbízások

Amennyiben a támogatási szerződés ilyenről rendelkezik, a teljes támogatási összeg 70%-át kitevő előfinanszírozási kifizetést a szerződés mindkét fél általi aláírásától vagy a pályázati összeg odaítéléséről szóló írásbeli értesítés dátumától számított 30 napon belül utaljuk át a kedvezményezett részére, amennyiben minden kért garancia leadásra került.

Amennyiben a támogatási szerződés ilyenről rendelkezik, a kedvezményezett részére közbeeső kifizetésre is sor kerülhet. A közbeeső kifizetés célja, hogy egy kifizetési megbízás alapján fedezetet nyújtson a kedvezményezett olyan tevékenységére, amelyet még csak részben hajtott végre. A kifizetendő közbeeső összeg maximális nagyságának megállapításához alkalmazandó visszatérítési ráta az Ügynökség által támogatható költségnek minősített összes költség 50%-a.

Az Ügynökség a kedvezményezett részére kifizetendő végleges jogosult összeget a végleges támogatási összeg megítélésekor alkalmazott kalkuláció alapján állapítja meg (lásd 11.2). Amennyiben a korábban már kifizetett összegek összessége magasabb, mint a végleges kalkuláció során megállapított végleges támogatási összeg, a kedvezményezett a különbséget visszafizetési meghagyás útján vissza kell fizesse az Ügynökségnek.

### Előfinanszírozási garancia

Amennyiben a pályázó pénzügyi helyzete nem kielégítő, kérvényezni lehet egy előfinanszírozási garanciát, amelynek összege egyenlő az előfinanszírozásra szánt összeggel annak érdekében, hogy korlátozni lehessen az előfinanszírozás kifizetéséhez kapcsolódó pénzügyi kockázatokat.

A fenti pénzügyi garanciát, amelyet euróban kell nyújtani, olyan elismert pénzintézetnek, illetve banki intézménynek kell nyújtania, amelyet az Európai Unió valamelyik Tagállamában alapítottak. Ha a kedvezményezett alapítása harmadik országban történt, az engedélyező tisztségviselő beleegyezhet abba, hogy a fenti harmadik országban alapított bank vagy pénzintézet nyújtsa a garanciát, amennyiben az engedélyező tisztségviselő úgy ítéli meg, hogy a fenti bank vagy pénzintézet a Tagállamban alapított bankkal vagy pénzintézettel egyenértékű biztonságot és jellemzőket kínál. A bankszámlákon zárolt összegek nem fogadhatók el pénzügyi garanciaként.

A garanciát fokozatosan bocsátjuk előfinanszírozásként a kedvezményezett rendelkezésére összhangban a közbeeső kifizetésekkel vagy a kedvezményezett számára részletek formájában, aszerint, hogy a támogatási szerződésben/döntésben milyen feltételeket fektettünk le.

# KÖZZÉTÉTEL

### 12.1 Kedvezményezett részről

Valamennyi sikeres pályázónak egyértelműen meg kell említenie az Európai Unió támogatását minden publikációban, és azon tevékenység során, amelyre a támogatást kapta. A program elnevezését és logóját

minden kiadványon, plakáton, programon és a társfinanszírozásban megvalósuló projekttel kapcsolatban létrehozott egyéb termékeken fel kell tüntetni.

Ennek elérése érdekében fel kell tüntetni a következő weboldalon látható Kreatív Európa Program logót és a kapcsolódó nyilatkozatot:

<http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/promo/creative-europe/eps/eps.zip>

Az Ügynökség minden, a megjelenítéssel kapcsolatos anyagot rendelkezésre bocsát

Amennyiben ez a feltétel nem teljesül, a támogatás kedvezményezettjének támogatása a megjelenés értékének arányában csökkenhet.

### 12.2 Az Ügynökség és/vagy a Bizottsági részéről

A természetes személyeknek nyújtott ösztöndíjas vagy egyéb segítségnyújtó támogatások kivételével az adott pénzügyi évben odaítélt valamennyi támogatást közzé kell tenni az Európai Uniós Intézmények weboldalán, a következő pénzügyi év Június 30.-ig, annak a pénzügyi évnek kapcsán, amelynek során a támogatásokat odaítélték.

Az Ügynökség az alábbi információt teszi közzé:

- a kedvezményezett neve,

- származási országa

- az odaítélt összeg

- a támogatás jellege és célja

A kedvezményezett által benyújtott, részletesen megindokolt és megfelelően alátámasztott felkérés esetén az Ügynökség a közzétételtől eltekinthet, ha a fenti információ közzététele veszélyeztetné a kedvezményezetteket vagy károsan hatna üzleti érdekeltségeikre.

### 12.3 Kommunikáció és terjesztés

A hatás maximalizálása érdekében a projekteknek erős és egyértelmű kommunikációs és terjesztési stratégiával kell rendelkezniük a tevékenység és az eredmények megismertetése érdekében, a pályázóknak pedig elegendő időt és forrást kell biztosítani arra, hogy megfelelő módon tudjanak kommunikálni és kihasználnák a kölcsönhatás lehetőségét kortársaikkal, a közönséggel és a helyi közösségekkel. A Bizottság az Ügynökséggel együttműködve feltárhatja a bevált szakmai megoldásokat és elkészítheti a releváns terjesztési anyagokat hogy meg lehessen osztani azokat a résztvevő országokkal és azokkal is, akik e körön kívül vannak. A projektekkel kapcsolatos adatok és eredmények szabadon hozzáférhetők és azokat tág körben felhasználhatják az érintett felek, politikai döntéshozók és mások. A kedvezményezetteknek adott esetben meg kell jelenni, vagy részt kell venni az Európai Bizottság vagy az Ügynökség által szervezett rendezvényeken, hogy tapasztalataikat megosszák a több résztvevővel és/vagy politikai döntéshozóval.

# ADATVÉDELEM

Valamennyi személyes adat (pl. nevek, címek, önéletrajzok stb.) feldolgozása összhangban van az Európai Parlament és a Tanács 2000. december 18-i, 45/2001 Rendeletének előírásaival (személyek védelme az Európai Közösség intézményeiben és testületeiben történő személyes adatfeldolgozás során, valamint az ilyen adatok szabad áramlása).

Amennyiben nem "választható" (optional) jelölésű valamely kérdés a jelentkezési nyomtatványon, úgy a pályázó válaszára - a pályázati felhívásban közzétett leírás szerint - szükség van a támogatási pályázat elbírálásához és további feldolgozásához. A személyes adatok feldolgozásának ez a kizárólagos célja, és az adatfeldolgozást az Uniós támogatási programért felelős egység végzi (adatkezelői minőségben). A személyes adatokat szükség esetén továbbítani lehet az elbírálásban vagy a támogatás menedzselésének folyamatában érintett harmadik felek részére, továbbá azon testületek részére amelyeknek az EU törvényei alapján megfigyelési és vizsgálati feladataik vannak. A pályázó jogosult hozzáférni saját adataihoz és ezek helyesbítéséhez. A fenti adatokra vonatkozó bármely kérdéssel kérjük, forduljanak ahhoz a Bizottsági osztályhoz, ahová a pályázatokat be kell nyújtani. A pályázók jogorvoslati kérelműkkel bármikor felkereshetik az Európai Adatvédelmi Felügyelőt. A magánélet védelméről szóló és a kapcsolattartási információt is tartalmazó részletes nyilatkozat (Privacy statement) hozzáférhető az Ügynökség Internetes honlapján:

<http://eacea.ec.europa.eu/about/documents/calls_gen_conditions/eacea_grants_privacy_statement.pdf>

A Pályázókat, illetve jogi személyek esetén a képviseletre, döntéshozatalra vagy ellenőrzés gyakorlására feljogosított személyeket tájékoztatjuk, hogy amennyiben az alanti helyzetek valamelyikében vannak:

- A korai riasztási rendszerről szóló 2014. 11. 13-i Bizottsági Határozat (Commission Decision of 16.12.2008 on the Early Warning System (EWS)) melynek felhasználói a Bizottság Engedélyező Tisztségviselői és a végrehajtó ügynökségek (OJ, L 329, 14.11.2014, p. 68-80), vagy

- a 2008. 12.17-i Bizottsági Rendelet a Központi Kizárások Adatbázisáról (Commission Regulation of 17.12.2008 on the Central Exclusion Database – CED (OJ L 344,

20.12.2008, p. 12),

akkor személyes adataikat, (név, utónév (természetes személyek esetén), cím, jogi forma, valamint jogi személyiségű társaságok esetén a képviseletre, döntéshozatalra vagy ellenőrzésre jogosult személyek neve, utóneve) nyilvántartásba kerülhet az EWS-ben vagy mindkét rendszerben (EWS és CED) és erről egy adott beszerzési szerződés odaítélése vagy végrehajtása kapcsán tájékoztatják a fent nevezett Határozatban és Rendeletben megnevezett személyeket.

# AZ AJÁNLATOK BEADÁSÁRA VONATKOZÓ ELJÁRÁS

### 14.1 Közzététel

Pályázati Felhívásunkat az Ügynökség alábbi internetes oldalán tesszük közzé:

<https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/development-video-games-2016_en>

### 14.2 Regisztráció a Résztvevői Portálon

A pályázati jelentkezés benyújtásához a pályázóknak és partnereknek nyilvántartásba kell vetetni szervezeteiket az Oktatási, Audiovizuális, Kulturális, Állampolgársági és Önkéntes Részvétel Portálon (Education, Audiovisual, Culture, Citizenship and Volunteering Participant Portal), és kapniuk kell egy Résztvevői Azonosító Kódot (Participant Identification Code (PIC)) A jelentkezési nyomtatványon kérik a Résztvevői Azonosító Kódot. A Résztvevői Portál az az eszköz, amelynek segítségével kezelik a szervezetekkel kapcsolatos összes jogi és pénzügyi információt. A regisztrációval kapcsolatos információkat az alábbi Internetes címen lehet elérni:

[http://ec.europa.eu/education/participants/portal](http://ec.europa.eu/education/participants/portal/)

Az eszköz a pályázók számára lehetővé teszi, hogy feltölthessék a szervezetükkel kapcsolatos különféle dokumentumokat. Ezen dokumentumokat csupán egyetlen alkalommal kell feltölteni, és a további pályázatoknál már nem követelik meg azok benyújtását ugyanattól a szervezettől.

A portálon keresztül feltöltendő alátámasztó dokumentumokkal kapcsolatos információkat a következő Internetes linken lehet megtalálni:

<http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/actions/media_en.htm>

### 14.3 Pályázatok benyújtása

A pályázatokat az 5. bekezdésben leírt befogadási feltételeknek megfelelően valamint a 3. bekezdésben megjelölt határidőkig kell benyújtani.

A pályázatokkal kapcsolatosan semmiféle módosításra nem nyílik lehetőség a leadási határidő lejártát követően. Mindazonáltal, az elbírálási folyamat során az Ügynökség felveheti a kapcsolatot a pályázat bizonyos elemeinek tisztázása vagy elírási hibák javítása végett.

Azok a pályázók, akik több tevékenységre is benyújtanak pályázatot, minden tevékenységre külön pályázatot kell benyújtsanak.

A kiválasztási folyamat eredményéről minden pályázót írásban kiértesítünk.

Üzembe helyeztünk egy online jelentkezési rendszert. A támogatási jelentkezéseket az Európai Unió valamely hivatalos nyelvén kell benyújtani, a konkrétan erre a célra tervezett online nyomtatvány (eForm) felhasználásával. A jelentkezések elbírálásának megkönnyítése céljából az elbíráláshoz szükséges dokumentumokat lehetőleg angol, francia vagy német nyelven kell benyújtani.

A jelentkezési nyomtatvány (eForm) letölthető az alábbi címről:

<https://eacea.ec.europa.eu/PPMT/>

A pályázatokat a pályázati felhívásban és a jelen Útmutató 3. Fejezetében rögzített határidőig kell benyújtani az online pályázati jelentkezési formanyomtatványon Közép Európai idő szerint 12:00 óráig (Brüsszeli idő szerint déli 12 óráig).

A jelentkezőknek tudomásul kell venni, hogy nem áll módunkban elfogadni semmilyen olyan pályázatot, ami a megjelölt Közép-európai idő szerinti 12.00 óráig (Brüsszeli idő szerinti déli 12.00 óráig) megadott határidő után kerül leadásra.

Kérjük, vegyék figyelembe, hogy semmilyen egyéb jelentkezési módot nem fogadunk el. A bármilyen egyéb módon beküldött pályázatokat automatikusan elutasítjuk. Kivételt senkivel nem teszünk.

Kérjük, gondoskodjanak róla, hogy az elektronikus jelentkezési nyomtatványt hivatalosan benyújtsák, és ellenőrizzék, hogy megkapták-e a visszaigazoló e-mailt, amely a projekt hivatkozási számát is tartalmazza.

A pályázók kötelesek gondoskodni arról hogy elektronikus úton benyújtsák az e-nyomtatványokban említett, illetve előírt összes dokumentumot.

Kizárólag azokat a pályázatokat bíráljuk el, amelyek megfelelnek az alkalmassági szempontoknak. Amennyiben a pályázat alkalmatlannak minősül, a pályázót levélben értesítjük, a döntés indokainak ismertetésével.

### 14.4 Kiértékelési eljárás

A támogatható pályázatokat az odaítélési kritériumok és súlyozási szempontok alapján műfajonként (dokumentumfilm, fikció, animáció) sorba fogják állítani a jelen Útmutató 9. fejezetének rendelkezései szerint A rendelkezésre álló költségvetési kereten belül a műfajonként legmagasabb pontszámot elérő pályázatok kerülnek kiválasztásra.

A kiértékelés a vonatkozó határidőig beküldött dokumentumok alapján történik. Az Ügynökség azonban fenntartja a jogot arra, hogy a jelen Útmutató 6. bekezdésében megjelölt alkalmassági szempontok kapcsán további információkat kérjen a pályázótól.

### 14.5 Támogatási Határozat

A kiválasztási eljárás csak a fenti eljárás teljesítését követően tekinthető véglegesnek, és ezt követően hozza meg döntését az Ügynökség a támogatás(ok) odaítélésről.

A pályázókat a támogatási döntés meghozatalának napját követő két héten belül tájékoztatják a kiválasztás eredményéről.

A sikertelen pályázókat levélben értesítik amelyben közlik a sikertelenség okát.

A kiválasztott pályázatok listáját a pályázók tájékoztatása után teszik közzé a Bizottság/Ügynökség internetes oldalain:

<http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/selection-results_en>

### 14.6 Alkalmazandó szabályok

Az Európai Parlament és a Tanács 966/2012/EU, Euratom rendelete (2012. október 25.)

az Unió általános költségvetésére alkalmazandó pénzügyi szabályokról (OJ L 298, 26.10.2012, p.1).

A Bizottság 1268/2012/EU felhatalmazáson alapuló rendelete (2012. október 29.) az Unió általános költségvetésére alkalmazandó pénzügyi szabályokról szóló 966/2012/EU, Euratom európai parlamenti és tanácsi rendelet alkalmazási szabályairól (OJ L 362, 31.12.2012, p.1).

Az Európai Parlament és a Tanács (EU, Euratom) 1295/ 2013 számú rendelete (2013. december 11.) a Kreatív Európa Program létrehozásáról, (2014-től 2020-ig) amelynek célja az európai kreatív ágazatot támogató program gyakorlati megvalósítása (Creative Europe) (OJ L 347/221, 2013. december 20.).

14.7 Kapcsolattartók

Amennyiben további információra volna szüksége, kérjük vegye fel a kapcsolatot az illetékes Kreatív Európa képviseleti ponttal:

<http://ec.europa.eu/culture/creative-europe/creative-europe-desks_en.htm>

Kapcsolattartó az Ügynökségen belül:

EACEA-MEDIA-DEVELOPMENT@ec.europa.eu

Amennyiben technikai problémát észlel az e-Nyomtatvány (e-Form) kapcsán, kérjük, hogy a benyújtási határidő előtt jóval értesítse a Segélyszolgálatot: EACEA-HELPDESK@ec.europa.eu

Mellékletek:

Függelék 1: A projekt részletes leírása. Egy ingyenes word vagy pdf dokumentum a projekttel kapcsolatos művészeti anyagok bemutatására. További részletekért kérjük forduljon a pályázati eŰrlap vonatkozó részeihez.