



KREATÍV EURÓPA

MEDIA Alprogram

Európai Videojátékok Fejlesztésére Irányuló Projektek Támogatása

Pályázati Útmutató – EACEA/22/2016

Mellékletek:

Minden melléklet hozzáférhető az EACEA/MEDIA internetes oldalán: https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2017_en

Tartalomjegyzék

MEGHATÁROZÁSOK	4
ÚTMUTATÓ – EACEA/20/2015	6
2. CÉLKITŰZÉSEK – TÉMÁK – PRIORITÁSOK	6
2.1. Célkítűzések.....	6
2.2. Megcélzott projektek	6
3. NAPTÁR	7
4. RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ KÖLTSÉGVETÉS.....	7
5. BEFOGADÁSI FELTÉTELEK	7
6. ALKALMASSÁGI SZEMPONTOK.....	8
6.1. Támogatható pályázók	8
6.2. Támogatható tevékenységek	9
7. KIZÁRÁSI SZEMPONTOK	10
7.1. Kizárás a részvételtől	10
7.2. Kizárás a támogatás odaítéléséből	12
7.3. Alátámasztó dokumentumok	13
8. KIVÁLASZTÁSI SZEMPONTOK	13
8.1. Pénzügyi kapacitás	13
8.2. Működési kapacitás.....	14
9. A TÁMOGATÁS ODAÍTÉLÉSÉNEK SZEMPONTJAI.....	14
10. JOGI KÖTELEZETTSÉGVÁLLALÁS	17
11. PÉNZÜGYI FELTÉTELEK	17
11.1. Általános feltételek	17
11.2. Támogatási módozatok	19
➤ Támogatható költségek	19
➤ Támogatható közvetlen költségek.....	19
➤ Támogatható közvetett költségek	20
➤ Nem támogatható költségek	20
➤ A végső támogatás kiszámítása – Alátámasztó dokumentumok.....	21
➤ Non-profit szabály	21
11.3. Kifizetési megbízások	21
11.4. Előfinanszírozási garancia.....	22
12. KÖZZÉTÉTEL.....	22
12.1 Kedvezményezett részről.....	22
12.2 Az Úgynökség és/vagy a Bizottsági részéről	22
12.3 Kommunikáció és terjesztés	23
13. ADATVÉDELEM.....	23
14. AZ AJÁNLATOK BEADÁSÁRA VONATKOZÓ ELJÁRÁS	24
14.1 Közzététel.....	24
14.2 Regisztráció a Részvevői Portálon	24
14.3 Pályázatok benyújtása	24

14.4	Kiértékelési eljárás	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
14.5	Támogatási Határozat	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
14.6	Alkalmazandó szabályok	25

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 videójáték tárolásának eszköze. Ez lehet fizikai eszköz vagy immateriális.

Platform: olyan elektronikus eszköz, amelyen a videójáték 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 videójáték 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 videójáték Alfa verziója alatt végrehajtott tesztelés és hibakeresés/javítás alapján megjelenített javított kiadása. A Béta verzió a legtöbb esetben már tartalmazza a végleges videójáték 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 videójáték alap szintjének első véglegesítenként 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 videójáték végleges, elkészült verziója, aminek alapján az fizikai és/vagy digitális 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 pénzügyi 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/22/2016

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

2. CÉLKITŰZÉSEK – TÉMÁK – PRIORITÁSOK

2.1. 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 készítőik 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 azért, 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.

2.2. 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 a célból, hogy olyan termékeket fejlesszenek ki, amelyeknek erős kreatív értéke és széleskörű határokon átívelő értékesítési potenciálja van.

3. NAPTÁR

	Fázisok	Dátum vagy jelzett időtartam
a)	Pályázati felhívás közzététele	2016 december
b)	Pályázatok benyújtásának határideje	2017 március 2 – 12:00 óra (dél, Brüsszeli idő szerint)
c)	Kiértékelési periódus	2017 március – július
d)	Pályázók tájékoztatása	2017 augusztus
e)	Támogatási megállapodás aláírása vagy tájékoztatás a támogatással kapcsolatos döntésről	2017 augusztus/szeptember
f)	A projekt kezdetének legkorábbi időpontja	Benyújtás dátuma
g)	A projekt időtartama/a költségek támogatható időszaka	A benyújtást követő 36 hónap elteltéig

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

4. RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ KÖLTSÉGVETÉS

Az európai videojáték projektek vagy koncepciók fejlesztésére részére rendelkezésre álló teljes költségvetés becslött összege EUR 3.78 millió.

Az összeg rendelkezésre állásának előfeltétele a 2017. 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.

5. BEFOGADÁSI FELTÉTELEK

A pályázatoknak az alábbi feltételeknek kell megfelelni:

- a pályázat a jelen útmutató 3. pontjában megjelölt határidőig beérkezett;
- a pályázat a jelen útmutató 14. pontjában részletezett internetes jelentkezési úrlapon 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)

6. ALKALMASSÁGI SZEMPONTOK

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

6.1. Támogatható pályázók

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

Európai Vállalat az a cég, amelyet a MEDIA Alprogramban részt vevő Európai Unió tagországban vagy más résztvevő európai országban alapítottak, és amelynek közvetlen, vagy többségi tulajdonosai (pl. többségi részvénytulajdonosként) az adott ország állampolgárai.

A következő országok valamelyikében alapított jogi személyiségű cégek pályázatai támogathatóknak minősülnek, amennyiben a Kreatív Európa Programot létrehozó Rendelet 8. cikkének valamennyi feltétele teljesül és amennyiben az Európai Bizottság már legalábbis megkezdte a tárgyalásokat az adott országgal:

- EU tagállamok és olyan tengeren túli országok és területek, amelyek a Bizottság 2001/822/EC határozatának 58. paragrafusa alapján jogosultak a részvételre;
- Csatlakozó államok, tagjelölt országok és politikai jelöltek, amelyek részesülnek egy előcsatlakozási stratégia előnyeiből és ez összhangban áll a szóban forgó országok Unió programokban történő részvételének általános feltételeivel, amelyeket a vonatkozó Keretmegállapodásokban, Társulási Tanácsi Határozatokban vagy hasonló megállapodásokban rögzítettek.
- Az EFTA tagországa, 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 kifizetése 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 cégek 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 alábbiit 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 2014.01.01 után és a pályázat leadási határideje előtt kereskedelmi forgalmazásba került.

A korábbi videojátékokra vonatkozóan a 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.

Az alábbi pályázók nem minősülnek támogathatóknak:

- Alapítványok, Intézetek, Egyetemek, egyesületek és egyéb, közérdekű tevékenységet folytató jogi testületek;
- cégcsoportok által benyújtott pályázatok;
- természetes személyek.

6.2. 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 hasonló);
- "Hogyan kell" típusú művek (oktató programok, kézikönyvek és hasonló);
- olyan eszközök és szoftver szolgáltatások, amelyeknek kizárólagos célja a technológiai fejlesztés és/vagy a már létező játékkonceptiók 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 36 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 lejártá előtt kérvényezik. A maximális támogatható időszak tehát a pályázat benyújtási határidejét követő 42. hónap végén fejeződik be.

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

7. KIZÁRÁSI SZEMPONTOK

7.1. Kizárás a részvételből

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

- a) 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;

- b) a pályázót jogerős ítéletben vagy jogerős közigazgatási határozatban elítélték azért, mert nem tett 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;
- c) jogerős ítélet vagy jogerős közigazgatási határozat megállapította, hogy súlyos szakmai kötelezettségszegést követett el azáltal, hogy megsértette a szakmai tevékenységére vonatkozó törvényeket, rendeleteket vagy etikai normákat, vagy a szakmai hitelességét befolyásoló, szándékosságra vagy súlyos gondatlanságra utaló jogellenes magatartást tanúsított, beleértve különösen az alábbiakat:
- (i) csalárd vagy gondatlan módon félrevezető információt szolgáltatott a kizárási okok fennállásának vagy a kiválasztási szempontok teljesülésének ellenőrzése céljából, vagy a szerződés, támogatási megállapodás, illetve támogatási döntés teljesítése során;
 - (ii) a verseny torzítására irányuló megállapodást kötött más gazdasági szereplőkkel;
 - (iii) szellemi tulajdonhoz fűződő jogokat sértett;
 - (iv) az odaítélési eljárás során megkísérelte befolyásolni az Ügynökség döntéshozatali folyamatát;
 - (v) olyan bizalmas információkat próbált megszerezni, amelyek jogtalan előnyöket biztosítanának számára az odaítélési eljárásban;
- d) jogerős ítélet megállapította, hogy a pályázó elkövette az alábbiak valamelyikét:
- (i) csalás, az 1995. július 26-i tanácsi jogi aktusban kidolgozott, az Európai Közösségek pénzügyi érdekeinek védelméről szóló egyezmény 1. cikkének értelmében;
 - (ii) korrupció, az 1997. május 26-i tanácsi jogi aktusban kidolgozott, az Európai Közösségek tisztviselőit és az Európai Unió tagállamainak tisztviselőit érintő korrupció elleni küzdelemről szóló egyezmény 3. cikkében és a 2003/568/JHA tanácsi kerethatározat 2. cikkének (1) bekezdésében meghatározottak szerint, továbbá az engedélyező szerv országának jogában, a pályázó székhelye szerinti ország jogában, illetve a szerződés teljesítési helye szerinti ország jogában meghatározott korrupció;
 - (iii) bűnszervezetben való részvétel, a 2008/841/JHA tanácsi kerethatározat 2. cikkében meghatározottak szerint;
 - iv) pénzmosás vagy terrorizmusfinanszírozás, a 2005/60/EK európai parlamenti és tanácsi irányelv 1. cikkében meghatározottak szerint;
 - (v) terrorista bűncselekmények vagy terrorista tevékenységekkel összefüggő bűncselekmények, a 2002/475/JHA tanácsi kerethatározat 1., illetve 3. cikkében meghatározottak szerint, vagy ilyen bűncselekményre való felbujtás, bűnszegedlet vagy kísérlet az említett határozat 4. cikkében foglaltak szerint;
 - (vi) gyermekmunka vagy az emberkereskedelem egyéb formái, a 2011/36/EU európai parlamenti és tanácsi irányelv 2. cikkében meghatározottak szerint;
- e) az uniós költségvetésből finanszírozott valamely szerződés, támogatási megállapodás vagy támogatási döntés teljesítése során lényeges hiányosságokkal teljesítette a főbb kötelezettségeit, ami a szerződés idő előtti felmondásához, kötbér kivetéséhez vagy más szerződéses szankciókhoz vezetett, vagy amit az engedélyezésre jogosult tisztviselő, az OLAF vagy a Számvevőszék tárt fel az ellenőrzések, könyvvizsgálatok vagy nyomozások folyamán;
- f) ítélet vagy jogerős közigazgatási határozat megállapította, hogy a 2988/95/EC, Euratom tanácsi rendelet 1. cikkének (2) bekezdése értelmében vett szabálytalanságot követett el;
- g) végleges bírósági vagy hatósági döntés hiányában ugyan, de a pályázó a fenti c.) – f.) pontokban részletezett esetek alanya az alábbiak szerint:

- (i). az Európai Számvevőszék, az OLAF, belső ellenőrzés vagy bármely más vizsgálat alapján megállapított tények, amennyiben a vizsgálatot az EU valamely intézményének, szervének vagy szervezetének hivatalos képviselője vagy annak felügyelete alatt végzik;
- (ii). nem jogerős közigazgatási határozatok, amelyek magukban foglalhatják a szakmai etikai előírások alkalmazásának igazolásáért felelős illetékes felügyeleti hatóság által kirótt fegyelmi büntetéseket;
- (iii). az ECB, az EIB, az Európai Befektetési Alap vagy nemzetközi szervezetek határozatai;
- (iv). az uniós versenyszabályok megsértésére vonatkozó bizottsági határozat, illetve a hasonló uniós vagy nemzeti szabályok megsértésével kapcsolatos, a Bizottság által hozott határozat.
- (v). valamely EU szervezet, európai szerv, ügynökség vagy testület képviselője által hozott határozat a pályázó kizárásáról.
- (h) amennyiben a pályázó cég adminisztratív, menedzsment vagy felügyeleti bizottsági tagjainak bármelyike vagy személy, akinek döntő befolyása van a pályázó cég döntéshozatalára és vezetésére (ebbe a körbe tartoznak a cég igazgatói, igazgatóságának vagy felügyeleti bizottságának tagjai. valamint az olyan személy, aki egy személyben birtokolja a cég többségi tulajdonjogát) a fenti c.) – f.) pontokban részletezett vétségek bármelyikében érintett.
- (i) amennyiben a pályázó adósságait korlátlanul átvállaló és annak kötelezettségeit magára kötelező érvényűnek felvevő természetes vagy jogi személy a fenti a.) és b.) pontokban részletezett vétségek bármelyikében érintett.

Amennyiben a pályázó a fent említett kizáró okok valamelyikében érintett, ezt jeleznie kell, miközben demonstrálja, hogy milyen lépéseket tett a kizárási helyzet orvoslása, továbbá megbízhatóságának visszaállítása érdekében. Itt felsorolhatják, hogy milyen technikai, szervezeti átalakításokat, személyzeti változtatásokat vezettek be a további előfordulások megelőzése, a kártérítés vagy a büntetések kifizetése érdekében. Mindezek nem vonatkoznak a fenti d.) pontban leírt helyzetekre.

A fenti (c) - (f) pontokban részletezett esetekben jogerős ítélet, illetve közigazgatási határozat hiányában az Ügynökség ideiglenesen kizárhatja a pályázót egy pályázati felhívásból, amennyiben a pályázó részvétele súlyos és közvetlen fenyegetést jelentene az Unió pénzügyi érdekeire.

7.2. Kizárás a támogatás odaítéléséből

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

- (a) a fenti 7.1 fejezetben ismertetett kizárási helyzetek valamelyikében vannak;
- (b) a Bizottság által a részvétel feltételeként kért információk vonatkozásában valótlan adatok benyújtásában vétkesek, illetve a fenti információk közlését elmulasztják.
- (c) korábban olyan pályázati felhívás előkészítésében vettek részt, amely a verseny torzulását eredményezte, és ez másképpen nem ellensúlyozható.

A pályázatból való kizárás és adminisztratív szankciók (kizárás és pénzbírság) róható ki azokra a pályázókra, illetve értelemszerűen a velük kapcsolatban álló cégekre, amelyeket a pályázati részvétel feltételének számító információkra vonatkozóan hamis nyilatkozattételben találnak vétkesnek.

A pályázókat ezúton tájékoztatjuk, hogy az Ügynökség az alábbiakban részletezett módon weboldalain nyilvánosságra hozhatja a jelen dokumentum 7.1 pontjában foglaltak alapján kizárásra került cégek listáját, valamint az ezen pont c.), d.), e.) és f.) pontjai alapján az érintett cégre esetlegesen kirótt pénzbírság mértékét:

- (a) a pályázó szervezet megnevezése.
- (b) a kizárási helyzet;
- (c) a kizárás időtartama és/vagy a pénzbírság mértéke.

Amennyiben a kizárára előzetes törvényességi eljárás közben kerül sor (tehát még nem született jogerős bírósági vagy hatósági döntés az ügyben), akkor a közleményben jelezzük, hogy még nincsen jogerős bírósági ítélet vagy hatósági döntés. Az ilyen esetekben, amennyiben a pályázó fellebbezést nyújt be, a fellebbezés állását és eredményét, illetve az ügygel foglalkozó hatósági személy által hozott bármilyen módosított döntést haladéktalanul nyilvánosságra hozzuk. Amennyiben a pályázó cég vétsége miatt pénzbírságban is részesült, a közleményben azt is feltüntetjük, hogy a pénzbírságot megfizették-e.

A nyilvánosságra hozattal kapcsolatos döntést a megfelelő végleges bírósági vagy hatósági döntés megszületését vagy az előzetes törvényességi eljárás megkezdését követően az Ügynökség hozza meg. A tényleges nyilvánosságra hozatalra az érintett gazdasági szereplő hivatalos értesítését követő három hónap elteltével kerül sor.

A nyilvánosságra hozott információk a kizárás okainak megszűnésekor, illetve pénzbüntetés esetén a büntetés megfizetése után hat hónappal eltávolításra kerülnek.

A 45/2001 sz. (EC) Szabálynak megfelelően, amennyiben a nyilvánosságra hozatalkor személyes adatok is érintettek, az Ügynökség, az adatvédelmi szabályoknak megfelelően tájékoztatja a pályázót jogairól, valamint arról, hogy milyen eljárások állnak rendelkezésére fenti jogainak gyakorlására.

7.3. Alátámasztó dokumentumok

A pályázóknak felelősségük teljes tudatában alá kell írni egy nyilatkozatot, amelyben tanúsítják, hogy nincsenek a fenti 7.1 és 7.2 pontokban hivatkozott helyzetek egyikében sem - ehhez ki kell tölteniük a pályázati felhívás mellékletét képező jelentkezési nyomtatvány vonatkozó mellékletét. Szükség esetén a jogorvoslat érdekében megtett lépéseket érdemben szemléltető dokumentációt a jelen nyilatkozathoz kell csatolni mellékletként.

A nyilatkozat a "Melléletek" ("Annexes") címszó alatt, ezen a linken érhető el:

https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2017_en

8. 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.

8.1. 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,

(a) Alacsony összegű támogatások (< EUR 60 000):

- büntetőjogi felelősség tudatában tett nyilatkozat

(b) Magasabb összegű támogatások: > EUR 60 000:

- büntetőjogi felelősség tudatában tett nyilatkozat
- az utolsó két pénzügyi évre vonatkozó pénzügyi beszámolók (ideértve a mérleget, az eredménykimutatást 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

8.2. 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 benyújtásnak. 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.

9. 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 szervezetsége	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	<ul style="list-style-type: none"> • a történetmesélés minősége • a koncepció eredetisége
1b. A tartalom minőséget	5	<ul style="list-style-type: none"> • a grafikai és hang megjelenítés minősége (amennyiben alkalmazható) • a pályatervezés és a karakterek minősége (amennyiben alkalmazható) • vizuális megközelítés
1c. A játékmenet minősége	5	<ul style="list-style-type: none"> • a javasolt játékmenet minősége • a játékmenet eredetisége • a játékmenet megfelel a történetmesélésnek
2. Innováció, vagyis milyen mértékben szélesíti a jelenleg elérhető videójátékok határait új technológiák és tartalmak alkalmazásával	20	
2a. Innovatív technikák	10	<ul style="list-style-type: none"> • a következők innovatív mivolta: <ul style="list-style-type: none"> ○ játékmenet ○ új technológiák alkalmazása vagy új platformok ○ GUI ○ HUD
2b. Innovatív tartalom	10	<ul style="list-style-type: none"> • a következők innovatív mivolta: <ul style="list-style-type: none"> ○ 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	<ul style="list-style-type: none"> • a gyártás-előkészítés megfelelő-e az applikációhoz • a részletek kidolgozottsága • megfelelő-e a gyártási/megvalósítási ütemezés
3b. Európai és nemzetközi forgalmazási potenciál	10	<ul style="list-style-type: none"> • nemzeteken átívelő vonzerő figyelembe véve: <ul style="list-style-type: none"> ○ a téma ○ a játéktípus • határokat átívelő potenciál figyelembe véve: <ul style="list-style-type: none"> ○ 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. A forgalmazási stratégia	10	<ul style="list-style-type: none"> • a forgalmazási stratégia relevanciája tekintetbe véve: <ul style="list-style-type: none"> ○ előre látható forgalmazási metódusok, ○ a platform/média 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	<ul style="list-style-type: none"> • a marketingstratégia relevanciája tekintetbe véve: <ul style="list-style-type: none"> ○ marketing csatornák & promóciós tevékenységek ○ adekvát marketing és kommunikációs terv ○ eladhatósági szempontok
4c. A célcsoport megfelelő	5	<ul style="list-style-type: none"> • felmérte a célcsoportot, figyelembe véve: <ul style="list-style-type: none"> ○ nem ○ kor ○ korhatári besorolás (pl.: PEGI) ○ felhasználótípus és platformok • a projekt alkalmazkodik a célcsoporthoz • a projekt kezeléstechnikájában figyelembe veszi a testi vagy egyéb fogyatékkal élő játékosokat
5. A csapaton belüli szerepek és felelősségi körök eloszlása a projekt célkitűzéseinek tükrében	10	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • a művészi minőség miatt valószínűsíthető siker • potenciális vonzerő forgalmazók/kiadók részére • a megvalósítási fázisba kerülés potenciálja • kereskedelmi potenciál és bevételi lehetőségek

10. 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.

11. PÉNZÜGYI FELTÉTELEK

11.1. Általános feltételek

a.) 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 Unió Programot, és az igényelt támogatás összegét.

b.) 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.

c.) 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.

d.) 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 Biztonság Internetes oldalán, az alábbi linkre kattintva:

http://ec.europa.eu/budget/contracts_grants/info_contracts/infoeuro/infoeuro_en.cfm

e.) 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.

A 2014/24/EU Direktíva értelmében szerződő félként fellépő szervezetek illetve a 2014/25/EU Direktíva értelmében fellépő szerződő szervezetek minden esetben a vonatkozó nemzeti közbeszerzési törvényi szabályozások értelmében kell eljárjanak.

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.

f.) Átruházás harmadik személyre

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

11.2. 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 értendők. 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 36 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:

- • tőkejövdelem,
- • 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 költségek,
- • 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 kedvezményezettnek 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 kedvezményezettnek a projekt megvalósítása érdekében ténylegesen felmerült költségek összegével.

A nonprofit szabály az EUR 60.000 és annál alacsonyabb támogatás esetén nem érvényes.

11.3. 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 költségek minősített összes költsége 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 a Bizottságnak.

11.4. 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 pénzügyintézetnek, 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 pénzügyintézet nyújtsa a garanciát, amennyiben az engedélyező tisztségviselő úgy ítéli meg, hogy a fenti bank vagy pénzügyintézet a Tagállamban alapított bankkal vagy pénzügyintézettel 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.

12. 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 Unió 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,
- a kedvezményezett származási országa: amennyiben a kedvezményezett jogi személy, a pontos címe; amennyiben a kedvezményezett természetes személy, a régió, ahova tartozik, amint az definiálásra került a NUTS 2 szintjén amennyiben a személy az EU határain belül él életvitelszerűen illetve ezzel megegyező szabályozás szerinti definíció alapján, amennyiben a személy az EU határain kívül él életvitelszerűen.
- 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 kihasználni 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.

13. 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 Unió 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 kérelmükkel 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 az adott pályázó adminisztratív, igazgatósági vagy felügyeleti testületének tagjait, illetve a képviselőre, döntéshozatalra vagy ellenőrzés gyakorlására feljogosított személyeket, illetve az olyan természetes vagy jogi személyeket, amelyek korlátlan felelősséggel bírnak az adott pályázó tartozásaiért, tájékoztatjuk, hogy személyes adataikat (név, utónév (természetes személyek esetén), cím, jogi forma, valamint jogi személyiségű társaságok esetén a képviselőre, döntéshozatalra vagy ellenőrzésre jogosult személyek neve, utóneve) az Ügynökség felhatalmazott tisztségviselője által nyilvántartásba kerülhet a Korai Észlelési és Kizárási Rendszerben (EDES = Early Detection and Exclusion System), amennyiben az alábbi rendeletekben meghatározott helyzetek valamelyikében vannak: az Európai Parlament és a Tanács 2012. október 25-i keltezésű, 966/2012 sz. (EU, Euratom) Rendelete az Unió

általános költségvetésére vonatkozó pénzügyi szabályokról, amely hatályon kívül helyezi a1605/2002 sz. (EC, Euratom) (OJ L 298, 2012.10.26., 1.o.) Tanácsi Rendeletet és módosítását: az Európai Parlament és a Tanács 2015/1929. számú, 2015. október 28-i Rendeletét (EU, Euratom) (OJ L 286, 2015.10.30, 1.o.).

14. 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-2017_en

14.2 Regisztráció a Részvevői 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 Részvevői Azonosító Kódot (Participant Identification Code (PIC)) A jelentkezési nyomtatványon kéri a Részvevői Azonosító Kódot. A Részvevői 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>

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 pályázatoknak az 5. bekezdésben leírt befogadási feltételeknek megfelelően, valamint a 3. bekezdésben megjelölt határidőig kell beérkezni (tehát 12.00 CET/CEST, dél, Brüsszeli időzóna) az online jelentkezési űrlap kitöltésével.

A kiválasztási folyamat eredményéről minden pályázót írásban kiértékelünk.

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 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 ellenőrizték, 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.

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.

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

A rendelkezésre álló költségvetési kereten belül a műfajonként legmagasabb pontszámot elérő pályázatok kerülnek kiválasztásra.

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

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

14.4 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) valamint annak az Európai Parlament és Tanács által elfogadott 2015/1929 rendelkezése (OJ L 286/2015.10.30, 1. old).

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) valamint annak 2015/2462 számozású, 2015.10.30.-án a Bizottság felhatalmazáson alapuló kiegészítése amely egyben Bizottsági felhatalmazáson alapuló kiegészítésül szolgál az 1268/2012 felhatalmazáson alapuló Bizottsági rendelethez mely a 966/2012 az Unió általános költségvetésére alkalmazandó pénzügyi szabályokról (OJ L 298, 26.10.2012, p.1) szóló rendelet végrehajtását szabályozza.

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/tools/creative-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 eÚrlap vonatkozó részeihez.
- Függelék 2 – Költségvetési Adatlap – Videojáték
- Függelék 3- Büntetőjogi felelősség tudatában tett Becsületbeli Nyilatkozat (A pályázó Becsületbeli Nyilatkozatát az eAdatlaphoz kell csatolni)
- Függelék 4 – A pályázó korábbi munkáinak bemutatása
- Függelék 5: Egyéb. Egy ingyenes word vagy pdf dokumentum a projekttel kapcsolatos egyéb anyagok bemutatására.
- Függelék 6 – Szakértői Útmutató
- Függelék 7 – Páldaszerződés/döntés
- Függelék 8 – Pénzügyi Kapacitás