

Dofinansowanie developmentu – europejskie gry video
Wezwanie do składania wniosków EACEA/22/2016

KRETYWNA EUROPA

Komponent MEDIA

DOFINANSOWANIE DEVELOPMENTU
EUROPEJSKICH GIER VIDEO

WYTYCZNE

DEFINICJE

- 1. WPROWADZENIE – ZAŁOŻENIA**
- 2. CELE – TEMATY – PRIORYTETY**
 - 2.1 *Cele*
 - 2.2 *Projekty, których dotyczy schemat*
- 3. HARMONOGRAM**
- 4. DOSTĘPNY BUDŻET**
- 5. WYMOGI DOPUSZCZALNOŚCI**
- 6. KRYTERIA KWALIFIKUJĄCE**
 - 6.1 *Kwalifikujący się wnioskodawcy*
 - 6.2 *Kwalifikujące się działania*
- 7. KRYTERIA WYKLUCZAJĄCE**
 - 7.1 *Wykluczenie z udziału*
 - 7.2 *Wykluczenie z przyznania wsparcia*
 - 7.3 *Dokumenty uzupełniające*
- 8. KRYTERIA WYBORU**
 - 8.1 *Możliwości finansowe*
 - 8.2 *Możliwości operacyjne*
- 9. KRYTERIA PRYZNANIA WSPARCIA**
- 10. ZOBOWIĄZANIA PRAWNE**
- 11. WARUNKI FINANSOWE**
 - 11.1 *Zasady ogólne*
 - 11.2 *Formy dofinansowania*
 - 11.3 *Harmonogram płatności*
 - 11.4 *Gwarancja*
- 12. PROMOCJA**
 - 12.1 *Realizowana przez beneficjentów*
 - 12.2 *Realizowana przez Agencję i/lub Komisję Europejską*
 - 12.3 *Komunikacja i rozpowszechnianie*
- 13. OCHRONA DANYCH**
- 14. PROCEDURA SKŁADANIA WNIOSKÓW**
 - 14.1 *Publikacja*
 - 14.2 *Rejestracja na portalu dla uczestników*
 - 14.3 *Składanie wniosku o dofinansowanie*
 - 14.4 *Obowiązujące regulacje prawne*
 - 14.5 *Dane kontaktowe*

Załączniki:

Wszystkie załączniki dostępne są na stronie internetowej EACEA/MEDIA:

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

DEFINICJE

Dla potrzeb niniejszego wezwania do składania wniosków zastosowanie mają następujące definicje:

Gra: działanie rozgrywane według zasad środowiska gry, w którym największym osiągnięciem jest zwycięstwo.

Gra video: rodzaj gry rozgrywanej na komputerze, konsoli do gier lub innych urządzeniach elektronicznych.

Rozgrywka: sposób rozgrywania gry. Rozgrywka opiera się na mechanice gry i jej projekcie.

Mechanika gry: wszelkiego rodzaju różne zasady i polecenia zaprogramowane w grze oraz tworzące doświadczenie gry.

Graficzny interfejs użytkownika (GUI – Graphical User Interface): rodzaj interfejsu pozwalający użytkownikom na interakcję z urządzeniem poprzez wykorzystanie obrazów/ikon w połączeniu z tekstem.

Własność intelektualna (IP – Intellectual Property): niematerialna własność wynikająca z twórczości i chroniona przez prawo przed kopiowaniem lub plagiatem.

Medium: sposób przechowywania **gry video**. Może mieć charakter fizyczny lub zdematerializowany.

Platforma: urządzenie elektroniczne, na którym w **grę video** można grać.

Narracja: proces narracji lub opowiadania **scenariusza**.

Scenariusz: opis prawdziwych lub wymyślonych, połączonych ze sobą, postaci i wydarzeń, napisany w celu opowiedzenia lub pokazania.

Funkcje dostępności: konkretne funkcje gry, który zwiększają dostępność dla graczy z niepełnosprawnością i innymi ułomnościami.

Prototyp nadający się do gry: w obecnych wytycznych rozumie się go jako **wersję alfa, wersję beta** lub **wersję testową**.

Wersja alfa: jedna z pierwszych wersji gry video. Wersja alfa zwykle jest niekompletna, bardzo często niestabilna i poprzedza **wersję beta**.

Wersja beta: ulepszony i bardziej stabilny wariant **wersji alfa** gry video po pierwszej fazie **testów i usuwania błędów**. Wersja beta zwykle zawiera większość funkcji gry video, ale nadal wymaga **testów i usuwania błędów**. Wersja beta może być zamknięta (dla ograniczonej grupy zaproszonych testerów) lub otwarta (dla szerszej publiczności).

Wersja testowa: pierwszy wariant pierwszego nadającego się do gry poziomu gry video. Można w nią grać, testować ją i wykorzystywać do pozyskania partnerów finansowych.

Wersja produkcyjna (Gold master): skończona ostateczna wersja gry video, z której wykonane zostaną fizyczne i/lub cyfrowe kopie. Wersja ta jest równorzędna gotowej do wypuszczenia na rynek (Release to Manufacturing) lub gotowej do wydania (Ready To Market - RTM) oraz kandydatowi do wydania (Release Candidate – RC).

Development: faza od pierwszego pomysłu do produkcji pierwszego **prototypu nadającego się do gry** lub pierwszej **wersji testowej**, zależnie co nastąpi wcześniej.

Produkcja: faza od testów i usuwania błędów w **pierwszym prototypie nadającym się do gry** lub **wersji testowej** do zakończenia produkcji Gold Master lub kopii równoważnej.

Testy i usuwanie błędów: etap **produkcji** gry video, mający na celu wyszukanie problemów i ich rozwiązanie.

Dokumentacja projektu gry (Game Design Document – GDD): dokument stworzony przez zespół developmentowy opisujący między innymi scenariusz, postaci, wygląd (poziomy, dźwięk, grafika...), **rozgrywkę, graficzny interfejs użytkownika**, publiczność docelową, itd.

Dystrybucja komercyjna: rozumiana jako: gra video musi generować wpływy, tzn. finansowy dochód. Wpływy te można uzyskać na przykład ze sprzedaży detalicznej gry, ze sprzedaży produktów występujących w grze lub z reklamy. Jednakże sytuacja gdy firma otrzymuje zlecenie i zapłatę od klienta za wyprodukowanie gry video nie stanowi komercyjnej eksploatacji/dystrybucji samej w sobie.

WYTYCZNE – EACEA 22/2016

Dofinansowanie developmentu europejskich gier video

1. WPROWADZENIE – ZAŁOŻENIA

Niniejsze wytyczne oparte są na Rozporządzeniu Nr 1295/2013 Parlamentu Europejskiego i Rady Europejskiej z dnia 11.12.2013 dotyczącym wdrożenia programu wsparcia dla europejskich sektorów kultury i kreatywnych (KREATYWNA EUROPA)¹ oraz sprostowaniu z dnia 27.06.2014².

Za wdrożenie programu Kreatywna Europa oraz podejmowanie decyzji odnośnie udzielenia wsparcia z funduszy Unii Europejskiej odpowiedzialna jest Komisja Europejska. Agencja Wykonawcza ds. Edukacji, Kultury i Sektora Audiowizualnego, zwana dalej „Agencją”, zarządza komponentami Kultura i MEDIA w imieniu i pod nadzorem Komisji Europejskiej.

Ogólne informacje dotyczące programu Kreatywna Europa dostępne są na stronie internetowej: http://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/index_en.htm.

2. CELE – TEMATY- PRIORYTETY

2.1. Cele

Jednym z priorytetów komponentu MEDIA w ramach wzmocnienia zdolności europejskiego sektora audiowizualnego do funkcjonowania na poziomie ponadnarodowym i międzynarodowym jest:

- zwiększanie zdolności producentów audiowizualnych w zakresie rozwijania europejskich utworów audiowizualnych o potencjałe umożliwiającym rozpowszechnianie w Unii Europejskiej i poza nią oraz ułatwianie europejskiej i międzynarodowej koprodukcji.

Komponent MEDIA zapewnia wsparcie dla następujących działań:

- tworzenie europejskich utworów audiowizualnych, w szczególności filmów i utworów telewizyjnych takich jak filmy fabularne, dokumentalne, dla dzieci i animowane, jak również utworów interaktywnych, takich jak gry video i multimedia, o zwiększonym potencjale rozpowszechniania międzynarodowego.

Celem jest zwiększenie zdolności europejskich producentów gier video do rozwijania projektów o wysoce innowacyjnej treści i dobrej jakości rozgrywki, które mają potencjał umożliwiający rozpowszechnianie w Europie i poza nią oraz poprawienie konkurencyjności europejskiej branży gier video na rynkach europejskich i międzynarodowych poprzez umożliwienie zachowania własności intelektualnej przez europejskich twórców.

W ramach niniejszego schematu wnioskodawcy mogą zgłaszać propozycje developmentu koncepcji i projektu (działania dzięki którym koncepcja ma doprowadzić do powstania prototypu nadającego się do gry lub wersji testowej) gry video o wysoce innowacyjnej i kreatywnej fabule, zaprojektowanej dla wykorzystania komercyjnego na komputerach osobistych (PC), konsolach, urządzeniach mobilnych, tabletach, smartfonach i innych technologiach.

¹ Opublikowane w Dzienniku Urzędowym Unii Europejskiej w dniu 20.12.2013 (OJ L347/221)

² Opublikowane w Dzienniku Urzędowym Unii Europejskiej w dniu 27.06.2014 (OJ L189/260)

2.2. Projekty, których dotyczy schemat

Komponent MEDIA wspiera europejskie firmy produkujące gry video, o udokumentowanym dorobku, zainteresowane rozwojem koncepcji lub projektu gry video prezentującej:

- wysoki poziom oryginalności, innowacyjności i wartości artystycznej, różnorodności kulturowej oraz umacniania europejskiej tożsamości kulturowej i dziedzictwa w porównaniu do istniejących utworów głównego nurtu;
- wysoki poziom ambicji komercyjnych oraz szeroki potencjał międzynarodowy pozwalający dotrzeć do europejskich i międzynarodowych rynków.

Celem jest zapewnienie funduszy firmom produkującym gry video na development utworów o wysokiej jakości artystycznej i szerokim międzynarodowym potencjale wykorzystania.

3. HARMONOGRAM

	Etapy	Data lub orientacyjny okres
a)	Publikacja wezwania do składania wniosków	Grudzień 2016
b)	Ostateczny termin składania wniosków	2 marca 2017 - 12:00 (południe, według czasu obowiązującego w Brukseli)
c)	Okres oceny wniosków	Marzec - Lipiec 2017
d)	Przekazywanie informacji wnioskodawcom	Sierpień 2017
e)	Podpisanie umowy dofinansowania lub powiadomienie o decyzji o dofinansowaniu	Sierpień/Wrzesień 2017
f)	Data rozpoczęcia działania	Data złożenia wniosku
g)	Czas trwania działania	Do 36 miesięcy od daty złożenia wniosku

W ramach niniejszego wezwania do składania wniosków wnioskodawcy mogą złożyć tylko jeden wniosek.

4. DOSTĘPNY BUDŻET

Całkowity budżet przeznaczony na współfinansowanie developmentu gier video szacowany jest na 3,78 miliona euro.

Kwota ta zależy od dostępności środków po przyjęciu budżetu na rok 2017 przez organ budżetowy.

W ramach niniejszych wytycznych wkład finansowy mieści się między 10.000 EUR a 150.000 EUR w przypadku developmentu koncepcji i projektu gry video (działania dzięki którym koncepcja ma doprowadzić do powstania prototypu nadającego się do gry lub wersji testowej), pod warunkiem że kwota nie przekracza 50% całkowitych kwalifikowalnych kosztów działania.

Agencja zastrzega sobie prawo do rozdysponowania jedynie części dostępnych środków.

5. WYMOGI DOPUSZCZALNOŚCI

Aplikacje muszą spełniać następujące wymogi:

- muszą zostać przesłane nie później niż ostateczny termin składania wniosków, o którym mowa w punkcie 3. niniejszych wytycznych;
- muszą zostać złożone na piśmie (patrz: punkt 14. niniejszych wytycznych), za pomocą internetowego formularza wniosku;
- muszą być napisane w jednym z oficjalnych języków UE, najlepiej po angielsku, francusku lub niemiecku.

Do formularza wniosku należy dołączyć zrównoważony budżet oraz wszystkie pozostałe dokumenty wymienione w formularzu wniosku.

Niezastosowanie się do powyższych wymagań będzie skutkowało odrzuceniem wniosku.

Aby złożyć aplikację, wnioskodawcy i partnerzy muszą umieścić na formularzu wniosku kod identyfikacyjny uczestnika (Participant Identification Code - PIC). Kod PIC można uzyskać rejestrując organizację w Systemie Indywidualnej Rejestracji (UFR) na portalu dla uczestników sektora Edukacji, Audiowizualnego, Kultury, Obywateli i Wolontariatu. System Indywidualnej Rejestracji to narzędzie wykorzystywane również przez inne struktury Komisji Europejskiej. Jeżeli wnioskujący lub partner posiada już kod PIC, używany w ramach innych programów (np. programów badawczych), pozostaje on również ważny dla potrzeb niniejszego wezwania do składania wniosków.

Portal dla uczestników pozwala wnioskującym na przesyłanie lub aktualizowanie informacji odnoszących się do ich statusu prawnego oraz dołączanie wymaganych dokumentów prawnych i finansowych (więcej informacji – patrz: punkt 14.2).

6. KRYTERIA KWALIFIKUJĄCE

Szczegółowej ocenie zostaną poddane wnioski, które spełniają poniższe kryteria.

6.1. Kwalifikujący się wnioskodawcy

Niniejsze wezwanie do składania wniosków jest otwarte dla europejskich firm produkujących gry video, które funkcjonowały legalnie co najmniej 12 miesięcy przed złożeniem wniosku i mogą przedstawić niedawny sukces.

Firma europejska to firma, której bezpośrednimi właścicielami lub większościami udziałowcami (tzn. posiadającymi większość pakiet akcji) są obywatele krajów członkowskich Unii Europejskiej lub obywatele innych krajów europejskich uczestniczących w komponencie MEDIA, i która zarejestrowana jest w jednym z takich krajów.

Za kwalifikujące się uznaje się wnioski składane przez podmioty prawne z siedzibą w jednym z poniżej wymienionych krajów przy założeniu, że spełnione są wszystkie warunki wymienione w Artykule 8. Rozporządzenia ustanawiającego program Kreatywna Europa:

- państwa członkowskie UE oraz kraje i terytoria zamorskie uprawnione do uczestnictwa w programie zgodnie z Artykułem 58 Decyzji Rady 2001/882/EC;
- państwa przystępujące, kandydujące i potencjalni kandydaci, korzystający ze strategii przedakcesyjnej, zgodnie z ogólnymi zasadami i warunkami uczestnictwa tych państw w programach Unii Europejskiej, zawartymi w odpowiednich Umowach Ramowych, Decyzjach Rady Stowarzyszenia lub podobnych umowach;
- państwa EFTA (Europejskiego Stowarzyszenia Wolnego Handlu) będące członkami EEA (Europejskiego Obszaru Gospodarczego), zgodnie z postanowieniami porozumienia z EEA;
- Konfederacja Szwajcarska, na podstawie dwustronnej umowy zawieranej z tym państwem;
- państwa objęte europejską polityką sąsiedztwa zgodnie z procedurami określonymi wspólnie z tymi państwami po zawarciu umów ramowych dotyczących ich uczestnictwa w programach Unii Europejskiej.

Program jest również otwarty dla działań opartych na współpracy dwustronnej lub wielostronnej adresowanych do wybranych krajów lub regionów, na podstawie zawartych konkretnych umów i dodatkowych środków wypłacanych przez te kraje lub regiony.

Program pozwala na współpracę i wspólne działania z państwami nieuczestniczącymi w programie oraz z organizacjami międzynarodowymi, które są aktywne w sektorach kultury i kreatywnym, takimi

jak UNESCO, Rada Europy, Organizacja Współpracy Gospodarczej i Rozwoju, czy Światowa Organizacja Własności Intelektualnej, na podstawie wspólnych wkładów w realizację celów programu.

Agencja może wybrać propozycje złożone przez wnioskodawców z krajów spoza Unii Europejskiej pod warunkiem, że w dniu wydania decyzji o przyznaniu wsparcia podpisane były porozumienia określające zasady uczestnictwa tych państw w programie ustanowionym Rozporządzeniem, o którym mowa powyżej.

(Aktualna lista państw spełniających kryteria, o których mowa w artykule 8. Rozporządzenia oraz tych, z którymi Komisja rozpoczęła negocjacje, dostępna jest na stronie internetowej:
http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/library/eligibility-organisations-non-eu-countries_en).

Firma produkująca gry video to firma, której głównym celem i przedmiotem działalności jest produkcja gier video (lub równoważna), o czym świadczą oficjalne krajowe dokumenty rejestrowe.

Legalnie istniejąca firma to firma, która została założona na drodze czynności prawnej zgodnej z właściwym ustawodawstwem.

Firma, która odniosła niedawny sukces rozumiana jest następująco:

Wnioskodawca musi udowodnić, że uprzednio wyprodukował grę video lub przeprowadził development gry video kwalifikującej się według warunków określonych w punkcie 6.2, która była dystrybuowana komercyjnie w okresie między 1.01.2014 i datą złożenia wniosku.

Jeśli chodzi o produkcję poprzedniej gry video występowanie w roli podwykonawcy w zakresie developmentu i/lub produkcji uprzedniej kwalifikowalnej gry video nie jest uważane za dorobek firmy. Za dorobek nie mogą być uważane również indywidualne dokonania twórców.

Aby udowodnić komercyjną dystrybucję uprzedniej kwalifikowalnej gry video wnioskodawca musi przedstawić odnośne raporty sprzedaży z okresu referencyjnego.

Wnioskodawca musi również posiadać większość praw autorskich związanych ze zgłaszanym projektem.

Wnioskodawca musi udowodnić, że posiada większość praw związanych z projektem, dla którego występuje o wsparcie. Wymagane jest przedstawienie odpowiednio datowanej i podpisanej umowy³, obejmującej prawa do materiału artystycznego zawartego w aplikacji.

Jeśli projekt jest adaptacją istniejącego utworu (literackiego, audiowizualnego, komiksowego, itd.) wnioskodawca musi również wykazać, że posiada większość praw autorskich związanych z prawami do adaptacji tego utworu⁴.

³ Akceptowane są następujące rodzaje umów:

- umowa opcji, dotycząca przeniesienia praw pomiędzy autorem a wnioskującą firmą, obowiązująca przez cały okres developmentu projektu oraz jasno określająca warunki wykorzystania opcji; albo
- umowa przeniesienia praw pomiędzy autorem a wnioskującą firmą.

Umowę opcji lub umowę przeniesienia praw można zastąpić:

- jednostronną deklaracją przeniesienia praw na wnioskującą firmę w przypadku gdy autor jest producentem, udziałowcem lub pracownikiem firmy;
- umową koprodukcyjną lub umową udziału w developmencie, odpowiednio datowaną i podpisaną przez strony oraz wyraźnie stwierdzającą, że w dniu złożenia wniosku firma wnioskująca posiada większość praw autorskich.

⁴ Umowa opcji lub przeniesienia praw odpowiednio datowana i podpisana.

Następujący wnioskodawcy nie mogą ubiegać się o wsparcie:

- osoby fizyczne.

6.2. Kwalifikujące się działania

Program Kreatywna Europa nie udziela wsparcia żadnym projektom, które zawierają materiały pornograficzne czy rasistowskie, albo promują przemoc.

Kwalifikują się tylko działania dotyczące etapu developmentu następujących projektów:

- Fabularne gry video niezależnie od platformy lub przewidywanej metody dystrybucji. Scenariusz fabuły musi być opowiadany lub pokazany w trakcie całej gry (opowiadanie historii za pomocą gry), a nie tylko stanowić wstęp lub zakończenie gry. We wszystkich przypadkach gra video musi być przeznaczona do komercyjnej eksploatacji.

Następujące projekty nie kwalifikują się:

- utwory źródłowe (encyklopedie, atlasy, katalogi, bazy danych i tym podobne);
- utwory poradnikowe (przewodniki instruktażowe, podręczniki i tym podobne);
- narzędzia i serwisy z oprogramowaniem, których celem jest wyłącznie rozwój technologiczny i/lub wykorzystywane wyłącznie do dalszego rozwijania już istniejących koncepcji gier;
- serwisy informacyjne lub wyłącznie transakcyjne;
- projekty promujące turystykę;
- multimedialne projekty i instalacje artystyczne;
- strony internetowe stanowiące albo przeznaczone konkretnie na platformy społecznościowe, sieci społecznościowe, fora internetowe, blogi lub podobne działania;
- projekty zawierające materiały pornograficzne lub rasistowskie albo promujące przemoc;
- utwory o charakterze promocyjnym, stanowiące element kampanii promocyjnej lub reklamowej konkretnego produktu i/lub marki;
- produkcje instytucjonalne promujące konkretną organizację lub jej działalność;
- platformy dla gier;
- (interaktywne) e-booki, interaktywne fabuły, interaktywne animacje, interaktywne filmy dokumentalne;
- gry łamigłówkowe, gry pamięciowe, gry sportowe, gry wyścigowe, gry związane z biegami, gry związane z rytmem/śpiewem/tańcem, gry społecznościowe, gry quizowe, gry towarzyskie, gry z gatunku bijatyk, gry słowne i ortograficzne, gry liczbowe, gry umysłowe.

Rozpoczęcie etapu produkcji (patrz: definicja) zgłoszonego projektu nie może być zaplanowane przed upływem 8 miesięcy po dacie złożenia wniosku.

Aplikacje wnioskujące o finansowy wkład poniżej 10.000 EUR nie kwalifikują się.

Za wyjątkiem kosztów związanych z nabyciem praw autorskich (patrz: 11.1.b), działania nie mogą rozpocząć się przed datą złożenia wniosku i muszą zakończyć się 36 miesięcy po tej dacie.

Jeśli produkcja projektu zacznie się przed zakończeniem tego okresu, działanie kończy się z datą rozpoczęcia produkcji projektu.

Jednakże jeśli po podpisaniu umowy/decyzji i rozpoczęciu działania okaże się, że dokończenie go w wyznaczonym okresie przez beneficjenta jest niemożliwe - z przyczyn w pełni uzasadnionych, niezależnych od niego – możliwe jest wydłużenie okresu kwalifikowalności. Maksymalne przedłużenie o 6 dodatkowych miesięcy zostanie przyznane pod warunkiem wystąpienia o nie przed ostatecznym

terminem określonym w umowie/decyzji. Maksymalny okres trwania wyniesie wtedy 42 miesiące od daty złożenia wniosku.

Tylko wnioski spełniające kryteria kwalifikowalności będą rozpatrywane przy przyznawaniu dofinansowania. Jeśli wniosek zostanie uznany za niekwalifikujący się, wnioskodawca otrzyma pismo ze wskazaniem przyczyn.

7. KRYTERIA WYKLUCZAJĄCE

7.1. Wykluczenie z udziału

Z uczestnictwa w procedurze wezwania do składania wniosków wykluczony zostanie wnioskodawca, który znajduje się w jednej z poniżej opisanych sytuacji:

- (a) jest w stanie upadłości lub jest przedmiotem postępowania upadłościowego albo likwidacyjnego, jego aktywami zarządza syndyk lub sąd, zawarł ugodę z wierzycielami, zawiesił działalność gospodarczą, albo znajduje się w innej analogicznej sytuacji powstałej w wyniku podobnej procedury określonej przez lokalne ustawodawstwo lub przepisy;
- (b) stwierdzono prawomocnym wyrokiem lub ostateczną decyzją administracyjną, że wnioskodawca nie dopełnił obowiązków związanych z płaceniem podatków lub składek na ubezpieczenie społeczne zgodnie z prawem kraju, w którym znajduje się jego siedziba, łącznie z tymi obowiązującymi w kraju, w którym usytuowany jest urzędnik zatwierdzający lub tymi obowiązującymi w kraju, w którym realizowana jest dotacja.
- (c) stwierdzono prawomocnym wyrokiem lub ostateczną decyzją administracyjną, że wnioskodawca jest winny rażącego naruszenia zasad etyki zawodowej poprzez pogwałcenie odnośnego prawa lub przepisów lub standardów etyki zawodu, który wykonuje albo poprzez zaangażowanie w jakiegokolwiek bezprawne postępowanie, mające wpływ na jego wiarygodność zawodową gdy postępowanie tego rodzaju oznacza umyślne działanie lub rażące zaniedbanie, w tym w szczególności którekolwiek z poniższych:
 - (i) fałszywe lub niedbałe przedstawianie informacji wymaganych dla potrzeb weryfikacji braku podstaw do wykluczenia lub wypełniania kryteriów selekcji albo wykonania kontraktu, umowy dofinansowania lub decyzji o dofinansowaniu;
 - (ii) zawarcie umowy z innymi osobami, mające na celu zafałszowanie konkurencji;
 - (iii) pogwałcenie praw własności intelektualnej;
 - (iv) próba wpływu na proces podejmowania decyzji w Agencji w trakcie procedury przyznawania wsparcia;
 - (v) próba uzyskania informacji poufnych, dzięki którym wnioskodawca mógłby uzyskać nieuzasadnioną przewagę w procedurze przyznawania wsparcia;
- (d) stwierdzono prawomocnym wyrokiem, że wnioskodawca jest winny któregoś z poniższych:
 - (i) oszustwa w rozumieniu Artykułu 1 Konwencji o ochronie interesów finansowych Wspólnot Europejskich, ustanowionej Aktem Rady Unii Europejskiej z 26 lipca 1995;
 - (ii) korupcji w rozumieniu Artykułu 3 Konwencji w sprawie zwalczania korupcji funkcjonariuszy Wspólnot Europejskich lub funkcjonariuszy państw członkowskich Unii Europejskiej, ustanowionej Aktem Rady Unii Europejskiej z 26 maja 1997 oraz Artykułu 2 (1) decyzji ramowej Rady 2003/568/JHA, jak również korupcji zdefiniowanej w przepisach prawnych kraju, w którym umiejscowiony jest urzędnik zatwierdzający, kraju siedziby wnioskodawcy lub kraju, w którym realizowana jest dotacja;
 - (iii) udziału w organizacji przestępczej w rozumieniu Artykułu 2 decyzji ramowej Rady Unii Europejskiej 2008/841/JHA;
 - (iv) prania brudnych pieniędzy lub finansowania terroryzmu w rozumieniu Artykułu 1 Dyrektywy 2005/60/EC Parlamentu Europejskiego i Rady UE;

- (v) przestępstw związanych z terroryzmem lub przestępstw powiązanych z działaniami terrorystów w rozumieniu odpowiednio Artykułów 1 i 3 decyzji ramowej Rady UE 2002/475/JHA lub nakłaniania, wspomagania, podżegania lub prób popełnienia tego rodzaju przestępstw, jak określono w Artykule 4 wspomnianej decyzji;
- (vi) wykorzystywania pracy dzieci lub innych form handlu ludźmi w rozumieniu artykułu 2 Dyrektywy 2011/36/EU Parlamentu Europejskiego i Rady UE;
- (e) wykazał się znaczącymi niedostatkami w wypełnianiu głównych obowiązków w trakcie wykonywania kontraktu, umowy dofinansowania lub decyzji o dofinansowaniu finansowanych z budżetu Unii, co doprowadziło do wcześniejszego zakończenia lub zastosowania odszkodowania umownego albo innych kar umownych, lub brakami które zostały wykryte w efekcie kontroli, audytów lub śledztw przeprowadzonych przez urzędnika zatwierdzającego, Europejski Urząd ds. Zwalczania Nadużyć Finansowych (OLAF) lub Trybunał Obrachunkowy.
- (f) stwierdzono prawomocnym wyrokiem lub ostateczną decyzją administracyjną, że wnioskodawca jest winien nieprawdowości w rozumieniu Artykułu 1(2) Rozporządzenia Rady (EC, Euratom) Nr 2988/95;
- (g) przy braku prawomocnego wyroku lub ostatecznej decyzji administracyjnej (tam gdzie ma to zastosowanie) wnioskodawca znajduje się w jednej z sytuacji przedstawionych w punktach od c) do f) w oparciu o:
- i. fakty ustalone w kontekście audytów lub śledztw przeprowadzonych przez Trybunał Obrachunkowy, OLAF lub audytu wewnętrznego albo jakiegokolwiek innej kontroli, audytu lub sprawdzenia w ramach obowiązków urzędnika zatwierdzającego z instytucji unijnej, unijnego urzędu lub agencji albo organu UE;
 - ii. nieostateczne decyzje administracyjne, wśród których mogą być kroki dyscyplinarne podejmowane przez kompetentne organa nadzorcze, odpowiedzialne za weryfikację wdrażania standardów etyki zawodowej;
 - iii. decyzje Europejskiego Banku Centralnego, Europejskiego Banku Inwestycyjnego, Europejskiego Funduszu Inwestycyjnego lub organizacji między narodowych;
 - iv. decyzje Komisji w odniesieniu do naruszania zasad konkurencji UE lub kompetentnych władz krajowych w odniesieniu do naruszania unijnego lub krajowego prawa konkurencji.
 - v. decyzje wykluczenia przez urzędnika zatwierdzającego instytucji unijnej, europejskiego urzędu lub agencji albo organu UE.
- (h) osoba, będąca członkiem administracyjnego, zarządzającego lub nadzorczego organu wnioskodawcy, albo mająca prawo wnioskodawcę reprezentować, podejmować decyzje lub kontrolować (obejmuje to dyrektorów firm, członków organów zarządzających lub nadzorczych oraz przypadki gdy jedna osoba posiada większość akcji) znajduje się w jednej lub więcej sytuacji określonych w punktach od c) do f) powyżej.
- (i) osoba fizyczna lub osoba prawna przejmująca nieograniczoną odpowiedzialność za długi wnioskodawcy znajduje się w jednej lub więcej sytuacji opisanych w punktach a) i b) powyżej.

Jeśli wnioskodawca znajduje się w jednej z sytuacji wykluczających wymienionych powyżej powinien wskazać kroki, jakie podjął dla naprawienia sytuacji wykluczającej, w ten sposób udowadniając swoją wiarygodność. Kroki te mogą obejmować np. działania techniczne, organizacyjne i kadrowe dla zapobieżenia ponownemu wystąpieniu danej sytuacji, odszkodowań za straty lub płaceni gryzwni. Nie dotyczy to sytuacji opisanych w punkcie d) niniejszego działu.

W przypadkach opisanych w podpunktach c) i f) powyżej, w sytuacji braku ostatecznego wyroku lub - tam gdzie ma to zastosowanie - ostatecznej decyzji administracyjnej, Agencja może tymczasowo wykluczyć wnioskodawcę z uczestnictwa w wezwaniu do składania wniosków jeśli jego uczestnictwo mogłoby stanowić poważne i bezpośrednie zagrożenie dla finansowych interesów Unii Europejskiej.

7.2. Wykluczenie z przyznania wparcia

Wnioskodawca nie otrzyma finansowego wsparcia jeśli:

- (a) znajduje się w jednej z sytuacji skutkujących wykluczeniem, o których mowa w punkcie 7.1. powyżej;
- (b) dopuścił się wprowadzenia w błąd Agencji dostarczając informacji przez nią wymaganych jako warunku uczestnictwa w procedurze przyznawania wsparcia, lub nie udzielił tych informacji wcale.
- (c) uprzednio zaangażowany był w przygotowanie wezwania do składania wniosków i pociąga to za sobą zaburzenie konkurencji, którego nie można w inny sposób naprawić.

Wykluczenie z niniejszej procedury i sankcje administracyjne (wykluczenie lub kara finansowa) mogą być nałożone na wnioskodawców lub powiązane z nimi podmioty (tam gdzie ma to zastosowanie), jeśli jakiegokolwiek deklaracje lub informacje podawane jako warunek uczestnictwa w procedurze okażą się nieprawdziwe.

Wnioskodawcy powinni przyjąć do wiadomości, że Agencja może opublikować na swojej stronie internetowej następujące informacje odnoszące się do wykluczenia i – tam gdzie ma to zastosowanie – kary finansowej w przypadkach określonych w punktach c), d), e) i f) punktu 7.1⁵:

- a) nazwę zainteresowanego wnioskodawcy;
- b) sytuację wykluczającą;
- c) czas trwania wykluczenia i/lub kwotę kary finansowej.

W przypadku wstępnej kwalifikacji prawnej (tzn. braku prawomocnego wyroku lub ostatecznej decyzji administracyjnej) w publikacji wskazane zostanie to, że nie ma prawomocnego wyroku lub ostatecznej decyzji administracyjnej. W takich przypadkach informacje na temat wszelkich odwołań wnioskodawcy, ich statusu i wyniku, jak również poprawiona decyzja upoważnionego urzędnika, będą opublikowane bezzwłocznie. Jeśli została nałożona kara finansowa, w publikacji zostanie wskazane czy została zapłacona.

Decyzję o publikacji informacji podejmuje Agencja albo po wydaniu jednostronnego prawomocnego wyroku, ostatecznej decyzji administracyjnej albo wstępnej kwalifikacji prawnej, w zależności od przypadku. Decyzja ta wchodzi w życie trzy miesiące po powiadomieniu podmiotu gospodarczego.

Opublikowane informacje zostaną usunięte po zakończeniu okresu wykluczenia. W przypadku kary finansowej publikacja zostanie usunięta sześć miesięcy po spłaceniu tej kary.

Zgodnie z Rozporządzeniem (EC) Nr 45/2001 gdy w grę wchodzi dane osobowe Agencja poinformuje wnioskodawcę o jego prawach zgodnie z odpowiednimi zasadami ochrony danych oraz dostępnymi procedurami korzystania z tych praw.

7.3. Dokumenty uzupełniające

⁵ Informacje te nie będą publikowane w żadnych z poniższych okoliczności:

- (a) gdy konieczne jest zachowanie tajemnicy śledztwa lub krajowego postępowania sądowego;
- (b) gdy publikacja spowodowałaby niewspółmierne straty dla zainteresowanego wnioskodawcy albo okazałaby się niewspółmierna według kryteriów proporcjonalności i względem kwoty kary finansowej;
- (c) gdy dotyczy to osoby fizycznej, chyba że publikacja danych osobowych jest wyjątkowo uzasadniona, między innymi poważnym charakterem wykroczenia lub jego wpływem na finansowe interesy UE. W takich przypadkach decyzja o publikacji informacji powinna uwzględniać prawo do prywatności i inne prawa opisane w Zarządzeniu (EC) Nr 45/2001.

Wnioskodawcy muszą podpisać honorowe oświadczenie, iż nie znajdują się w żadnej z sytuacji opisanych powyżej w punktach 7.1. i 7.2., wypełniając odpowiedni formularz i dołączając do wniosku opublikowanego wraz wezwaniem do składania wniosków. Jeśli ma to zastosowanie, w załączniku do niniejszego oświadczenia powinny zostać umieszczone wszelkie odnośne dokumenty, które odpowiednio ilustrują wszelkie podjęte środki naprawcze.

Formularz oświadczenia dostępny jest na stronie (w zakładce „Załączniki”):

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

8. KRYTERIA WYBORU

Wnioskodawcy muszą dołączyć do wniosku wypełnione i podpisane honorowe oświadczenie potwierdzające ich osobowość prawną oraz możliwości finansowe i operacyjne pozwalające na wykonanie proponowanych działań.

8.1. *Możliwości finansowe*

Wnioskodawcy muszą posiadać stabilne i wystarczające źródła finansowania, pozwalające na prowadzenie działalności przez cały okres realizacji działania lub w roku, w którym przyznano wsparcie, oraz branie udziału w jego finansowaniu. Możliwości finansowe wnioskodawcy zostaną ocenione na podstawie następujących dokumentów uzupełniających, które należy dołączyć do wniosku:

a) Dotacje o niskiej wartości (≤ 60.000 EUR):

- honorowe oświadczenie.

b) Dofinansowanie > 60.000 EUR:

- honorowe oświadczenie

- sprawozdanie finansowe (w tym bilans księgowy, rachunek zysków i strat wraz z załącznikami) za ostatnie dwa lata finansowe, dla których zamknięto księgi rachunkowe

- formularz możliwości finansowych dołączony do wniosku, wypełniony ustawowo wymaganymi danymi księgowymi, w celu wyliczenia współczynników, o których mowa w formularzu.

Jeśli na podstawie dostarczonych dokumentów Agencja uzna, że możliwości finansowe nie są wystarczające, może:

- zażądać dodatkowych informacji;

- zaproponować umowę dofinansowania/decyzję o dofinansowaniu bez zaliczki;

- zaproponować umowę dofinansowania/decyzję o dofinansowaniu z zaliczką zabezpieczoną gwarancją bankową (patrz: punkt 11.4. poniżej);

- zaproponować umowę dofinansowania/decyzję o dofinansowaniu bez zaliczki, ale z płatnością okresową opartą o wydatki już poniesione;

- odrzucić wniosek.

8.2. *Możliwości operacyjne*

Wnioskodawcy muszą posiadać kompetencje zawodowe, jak również odpowiednie kwalifikacje niezbędne do wykonania proponowanego działania. W tym względzie wnioskujący muszą złożyć honorowe oświadczenie, a ubiegający się o dofinansowanie powyżej 60.000 EUR dostarczyć następujące dokumenty uzupełniające:

- podsumowanie działalności wnioskodawcy w ciągu ostatnich dwóch lat (jeśli nie jest w pełni dostępne: schemat organizacji wnioskodawcy przedstawiający strukturę organizacji i funkcje podstawowej kadry pracowników).

- CV lub opis osiągnięć osób odpowiedzialnych za zarządzanie i wdrażanie działania w każdej z instytucji partnerskich.

9. KRYTERIA PRZYZNANIA WSPARCIA

Kwalifikujące się wnioski będą oceniane na podstawie następujących kryteriów:

	Kryteria	Definicje	Maks. liczba punktów
1	Jakość i treść działań	Jakość treści, fabuły projektu oraz oryginalność koncepcji w porównaniu do istniejących utworów	20
2	Innowacyjny charakter projektu	Innowacyjność, tzn. zakres w jakim projekt wykracza poza granice istniejącej oferty proponując „nowatorskie” techniki i treści.	20
3	Istotność i europejska wartość dodana	Jakość strategii developmentu i potencjał dla europejskiej międzynarodowej eksploatacji (w tym zarządzanie prawami własności intelektualnej).	20
4	Upowszechnianie rezultatów projektu	Strategia dystrybucji, komunikacji i marketingu oraz stosowność dla publiczności docelowej, w tym funkcje dostępności.	20
5	Organizacja zespołu projektowego	Podział ról i obowiązków w zespole twórców względem konkretnych celów zgłaszanego działania.	10
6	Wpływ i trwałość	Strategia finansowania developmentu i produkcji oraz potencjał wykonalności projektu.	10

Dodatkowe punkty „automatyczne”:

Opis	Punkty dodatkowe
Projekt skierowany konkretnie do dzieci w wieku do 12 lat.	5

Jeśli projekt jest konkretnie skierowany do dzieci w wieku do 12 lat, musi to znaleźć szczegółowe odzwierciedlenie we wniosku.

Szczegółowy opis kryteriów przyznawania dofinansowania i rozkład punktów:

Ogólna interpretacja kryteriów przyznania wsparcia właściwych dla wszystkich aplikacji	Liczba punktów	Elementy analizy kryteriów przyznania wsparcia
1. Jakość treści, fabuły projektu oraz oryginalność koncepcji w porównaniu do istniejących utworów	20	
1a. Jakość fabuły projektu i oryginalność koncepcji	10	<ul style="list-style-type: none"> ● jakość fabuły ● oryginalność koncepcji
1b. Jakość treści	5	<ul style="list-style-type: none"> ● jakość projektu graficznego i dźwiękowego (jeśli dostępne) ● jakość projektu poziomów i postaci (jeśli dostępne) ● podejście wizualne
1c. Jakość rozgrywki	5	<ul style="list-style-type: none"> ● jakość proponowanej rozgrywki ● oryginalność rozgrywki ● adekwatność rozgrywki względem fabuły
2. Innowacyjność, tzn. zakres w jakim projekt wykracza poza granice istniejącej oferty proponując „nowatorskie” techniki i treści	20	
2a. Innowacyjne techniki	10	<ul style="list-style-type: none"> ● innowacyjne aspekty w zakresie <ul style="list-style-type: none"> ○ rozgrywki ○ wykorzystania nowych

		<ul style="list-style-type: none"> o technologii lub nowych platform o graficznego interfejsu użytkownika (GUI) o wyświetlacza przeziernego (HUD - Head-up Display)
2b. Innowacyjna treść	10	<ul style="list-style-type: none"> ● innowacyjne aspekty w zakresie <ul style="list-style-type: none"> o fabuły o podejścia wizualnego/graficznego o podejścia muzycznego/dźwiękowego
3. Strategia developmentu i potencjał dla europejskiej międzynarodowej eksploatacji (w tym zarządzanie prawami własności intelektualnej)	20	
3a. Strategia developmentu	10	<ul style="list-style-type: none"> ● adekwatność planu developmentu względem wymogów aplikacji ● wystarczający stopień szczegółowości ● adekwatność planowanego harmonogramu developmentu
3b. Potencjał europejskiej międzynarodowej eksploatacji	10	<ul style="list-style-type: none"> ● ponadnarodowa atrakcyjność przy uwzględnieniu: <ul style="list-style-type: none"> o tematu o rodzaju gry ● potencjał do przekraczania granic przy uwzględnieniu: <ul style="list-style-type: none"> o zespołu, o scenariusza i postaci, o przedstawionych strategii
Strategia dystrybucji, komunikacji i marketingu oraz stosowność dla publiczności docelowej, w tym funkcje dostępności	20	
4a. Strategia dystrybucji	10	<ul style="list-style-type: none"> ● istotność strategii dystrybucji pod względem: <ul style="list-style-type: none"> o przewidywanych metod dystrybucji, o doboru platformy/mediów o partnerów obecnych lub przewidywanych, o znajomości rynków, europejskiej/międzynarodowej wizji o doboru krajów (lokalnych, europejskich, międzynarodowych)
4b. Strategia komunikacji i marketingu	5	<ul style="list-style-type: none"> ● istotność strategii marketingowej pod względem: <ul style="list-style-type: none"> o kanałów marketingowych i działań promocyjnych o adekwatności planu komunikacji i marketingu o unikatowych atutów
4c. Stosowność dla publiczności docelowej	5	<ul style="list-style-type: none"> ● ustalona publiczność docelowa przy uwzględnieniu <ul style="list-style-type: none"> o płci o wieku o klasyfikacji wiekowej (system PEGI lub równoważny) o rodzaju użytkowników i platform

		<ul style="list-style-type: none"> • projekt dostosowany dla publiczności docelowej • projekt sprzyjający dostępności dla graczy z niepełnosprawnością lub innymi ułomnościami
5. Podział ról i obowiązków w zespole twórców względem konkretnych celów zgłaszanego działania	10	<ul style="list-style-type: none"> • potencjał zespołu twórców • adekwatność zespołu projektowego • komplementarne doświadczenie członków zespołu twórców
6. Strategia finansowania developmentu i produkcji oraz potencjał wykonalności projektu	10	
6a. Strategia finansowania	5	<ul style="list-style-type: none"> • jakość i realizm strategii/planu finansowego • adekwatność strategii finansowej w porównaniu do szacowanych kosztów produkcji • znajomość odpowiednich potencjalnych partnerów • doświadczenie lub zdolność wnioskodawcy do zabezpieczenia niezbędnego współfinansowania
6b. Potencjał wykonalności projektu	5	<ul style="list-style-type: none"> • prawdopodobieństwo odniesienia sukcesu wynikające z wartości artystycznych • potencjał przyciągnięcia dystrybutora (-ów)/wydawcy (-ów) • potencjał wejścia do produkcji • potencjał sprzedażowy i strumienie przychodów

10. ZOBOWIĄZANIA PRAWNE

W przypadku przyznania przez Agencję dofinansowania, beneficjentowi zostanie przesłana umowa dofinansowania lub decyzja o dofinansowaniu sporządzona w euro i wyszczególniająca warunki i poziom dofinansowania, a także procedurę formalizowania zobowiązań stron.

Forma zobowiązania prawnego zależy będzie od kraju pochodzenia beneficjenta:

➤ Umowa:

Jeśli wnioskodawca, który otrzyma dotację pochodzi z kraju MEDIA, spoza krajów członkowskich Unii Europejskiej, 2 kopie oryginalnej umowy dofinansowania muszą zostać podpisane najpierw przez beneficjenta i natychmiast odesłane do Agencji. Agencja podpisuje je ostatnia.

➤ Decyzja:

Jeśli wnioskodawca, który otrzyma dotację pochodzi z krajów członkowskich Unii Europejskiej, decyzja zostanie podpisana tylko przez Agencję, działającą na podstawie uprawnień delegowanych przez Komisję Europejską.

Decyzji nie należy odsyłać z powrotem do Agencji. Ogólne warunki odnoszące się do decyzji (Warunki Ogólne II b) dostępne są na stronie internetowej Agencji w „Rejestrze dokumentów”: http://eacea.ec.europa.eu/about/eacea_documents_register_en.php#call

Jeśli chodzi o decyzje o dofinansowaniu, to beneficjenci przyjmują do wiadomości, że:

Złożenie wniosku o dofinansowanie zakłada akceptację wspomnianych warunków ogólnych. Warunki ogólne obowiązują beneficjenta, któremu zostaje przyznane wsparcie i stanowią załącznik do decyzji o dofinansowaniu.

Przyznanie dofinansowania nie powoduje powstania uprawnienia na kolejne lata.

11. WARUNKI FINANSOWE

11.1. Zasady ogólne

a) Dofinansowanie niekumulowane

Działanie może otrzymać jedną dotację z budżetu UE.

W żadnym wypadku te same koszty nie mogą być finansowane dwa razy z budżetu Unii Europejskiej. Aby to zapewnić wnioskodawcy wskazują w formularzu wniosku źródła i wysokość finansowania z Unii Europejskiej, jakie otrzymali lub o jakie wystąpili dla tego samego działania lub jego części albo na jego funkcjonowanie w trakcie tego samego roku finansowego, jak również wszelkiego innego rodzaju finansowanie otrzymane lub wnioskowane dla tego samego działania.

b) Niedziałanie wstecz

Żadne dofinansowanie nie może być przyznane wstecznie na działania już ukończone.

Dofinansowanie może zostać przyznane na działanie, które już się rozpoczęło tylko gdy wnioskodawca jest w stanie wykazać konieczność rozpoczęcia działania przed podpisaniem umowy dofinansowania albo powiadomieniem o decyzji o dofinansowaniu.

W takich przypadkach koszty kwalifikowalne do finansowania nie mogą być poniesione przed datą złożenia wniosku o dofinansowanie. Jedynie koszty związane z nabyciem praw autorskich kwalifikują się wstecznie przez okres 12 miesięcy poprzedzających datę złożenia wniosku.

c) Współfinansowanie

Współfinansowanie oznacza, że środki niezbędne dla realizacji działania nie mogą pochodzić wyłącznie z dotacji unijnej.

Współfinansowanie działania może przyjmować formę:

- własnych środków beneficjenta;
- dochodu wygenerowanego przez działanie;
- wkładów finansowych stron trzecich.

d) Zrównoważony budżet

Szacowany budżet działania należy dołączyć do formularza wniosku. Dochody i wydatki muszą pozostawać w równowadze.

Budżet musi zostać sporządzony w euro.

Wnioskodawcy, którzy przewidują, że koszty nie będą ponoszone w euro muszą stosować kurs wymiany opublikowany na stronie InforEuro pod adresem: http://ec.europa.eu/budget/contracts_grants/info_contracts/inforeuro/inforeuro_en.cfm w dniu publikacji niniejszego wezwania do składania wniosków.

e) Umowy realizacyjne/podwykonawcy

Tam, gdzie realizacja działania wymaga złożenia zamówienia zewnętrznego (umowy realizacyjnej), beneficjent zobowiązany jest podpisać umowę z oferentem gwarantującym najlepszy stosunek wartości do ceny lub najniższą cenę (w zależności od okoliczności), unikając konfliktu interesów oraz zachowując dokumenty na wypadek audytu.

Podmioty występujące jako instytucje zamawiające w rozumieniu Dyrektywy 2004/18/EC⁶ lub podmioty zamawiające w rozumieniu Dyrektywy 2004/17/EC⁷ muszą stosować się do odpowiednich krajowych przepisów dotyczących zamówień publicznych.

Podwykonawstwo, tzn. przekazanie stronie trzeciej określonych zadań lub działań, które stanowią część projektu, zgodnie z opisem we wniosku, a których beneficjent nie może wykonać samodzielnie, musi spełniać warunki odnoszące się do wszelkich umów realizacyjnych (jak określono powyżej) oraz dodatkowo spełniać następujące warunki:

- może obejmować realizację jedynie ograniczonej części działania;
- musi być uzasadnione w odniesieniu do charakteru działania oraz elementów niezbędnych do jego realizacji;
- musi być wyraźnie określone w zgłoszeniu lub należy uzyskać uprzednie pisemne upoważnienie na nie ze strony Agencji.

f) Finansowe wsparcie dla stron trzecich

Wnioski nie mogą przewidywać zapewniania wsparcia finansowego dla stron trzecich.

11.2. Formy dofinansowania

Dotacje finansowane poprzez zwrot kwalifikowalnych kosztów w połączeniu ze stawką zryczałtowaną pokrywającą koszty ogólne wyliczane są na podstawie szczegółowego szacowanego budżetu, wskazującego wyraźnie koszty, które kwalifikują się do finansowania unijnego.

➤ **Maksymalna wnioskowana kwota**

Dotacja unijna ograniczona jest do maksymalnej wysokości współfinansowania 50% kwalifikowalnych kosztów.

W rezultacie część całkowitych kwalifikowalnych wydatków umieszczonych w szacowanym budżecie musi być finansowana ze źródeł innych niż dotacja z Unii Europejskiej.

Kwota środków własnych wskazana w części dochodów szacowanego budżetu uważana jest za zabezpieczoną, a ta sama kwota jako minimalna musi zostać wpisana w części dotyczącej dochodów ostatecznego rozliczenia.

Kwota dotacji nie może przekraczać ani kwalifikowalnych kosztów, ani sumy wnioskowanej. Sumy są podawane w euro.

Akceptacja wniosku przez Agencję Wykonawczą nie stanowi zobowiązania przyznania dofinansowania równego kwocie wnioskowanej przez beneficjenta.

➤ **Koszty kwalifikowalne**

Koszty kwalifikowalne to koszty rzeczywiście poniesione przez beneficjenta dofinansowania, które spełniają następujące kryteria:

- zostały poniesione w trakcie trwania działania, jak określono w umowie dofinansowania/decyzji o dofinansowaniu, za wyjątkiem kosztów związanych z końcowymi raportami i certyfikatami.

Uwaga: Okres kwalifikowalności kosztów zaczyna się jak określono w umowie dofinansowania lub w decyzji o dofinansowaniu i kończy 36 miesięcy po złożeniu wniosku. Tylko koszty związane z

⁶ Dyrektywa 2004/18/EC w sprawie koordynacji procedur udzielania zamówień publicznych na roboty budowlane, dostawy i usługi.

⁷ Dyrektywa 2004/17/EC koordynująca procedury udzielania zamówień przez podmioty działające w sektorze gospodarki wodnej, energii, transportu i usług pocztowych.

nabyciem praw autorskich kwalifikują się wstecznie w okresie 12 miesięcy poprzedzających datę złożenia wniosku.

- zostały wymienione w ogólnym szacowanym budżecie działania;
- zostały poniesione w powiązaniu z działaniem, które jest przedmiotem dotacji i są niezbędne dla realizacji działania;
- są możliwe do określenia i sprawdzenia, a w szczególności zapisane w dokumentach księgowych beneficjenta i ustalone zgodnie z właściwymi standardami księgowymi państwa, w którym beneficjent ma swoją siedzibę, oraz według zwyczajowej praktyki kalkulacji kosztów przez beneficjenta;
- spełniają wymagania właściwego ustawodawstwa podatkowego i społecznego;
- są racjonalne, uzasadnione i pozostają w zgodności z wymogami rozsądnego zarządzania finansami, szczególnie odnośnie oszczędności i wydajności.

Wewnętrzne procedury księgowości i audytu beneficjenta muszą pozwalać na bezpośrednie uzgodnienie zadeklarowanych kosztów i dochodów związanych z działaniem z odpowiadającymi im raportami księgowymi i dokumentami uzupełniającymi.

Kwalifikowalne koszty bezpośrednie:

Kwalifikowalne koszty bezpośrednie dla działania to te koszty, które **przy zachowaniu należytych względów dla warunków kwalifikowalności określonych powyżej**, można określić jako konkretne koszty bezpośrednio związane z realizacją działania, i które w ten sposób można do niego bezpośrednio przypisać, takie jak:

- koszt personelu zatrudnionego przez wnioskodawcę na podstawie umowy o pracę lub równoważnego dokumentu zatrudnienia i oddelegowanego do działania, obejmujący rzeczywiste wynagrodzenie miesięczne plus składki na ubezpieczenie społeczne i inne ustawowe koszty zawarte w wynagrodzeniu, pod warunkiem że koszty te zgodne są ze zwyczajową polityką wnioskodawcy względem wynagrodzeń. **Uwaga: koszty te muszą stanowić rzeczywiste koszty poniesione przez beneficjenta, czy współbeneficjenta, a koszt pracowników innych organizacji kwalifikuje się tylko jeśli jest płacony bezpośrednio lub zwracany przez beneficjenta.** Koszty te mogą uwzględniać dodatkowe wynagrodzenie, w tym opłaty na podstawie dodatkowych umów niezależnie od ich charakteru, pod warunkiem że jest wypłacane w sposób regularny za każdym razem gdy wymagany jest ten sam rodzaj pracy lub wiedzy specjalistycznej i niezależnie od stosowanego źródła finansowania.
- diety (za spotkania, w tym spotkania inauguracyjne projekt tam gdzie ma to zastosowanie, europejskie konferencje, itd.) pod warunkiem że koszty te są zgodne ze zwyczajową polityką beneficjenta;
- koszty podróży (za spotkania, w tym spotkania inauguracyjne projekt tam gdzie ma to zastosowanie, europejskie konferencje, itd.) pod warunkiem że koszty te są zgodne ze zwyczajową polityką beneficjenta względem podróży;
- koszt amortyzacji sprzętu (nowego lub używanego), Agencja może wziąć pod uwagę tylko część kosztów amortyzacji sprzętu odpowiadającą czasowi trwania działania i stopniowi rzeczywistego wykorzystania do celów działania, **za wyjątkiem sytuacji gdy charakter i/lub kontekst wykorzystania sprzętu uzasadnia inne potraktowanie przez Agencję;**
- koszty towarów konsumpcyjnych i zaopatrzenia, pod warunkiem że można je zidentyfikować i są przypisane do działania;
- koszty wywoływane przez inne umowy zawarte przez beneficjenta lub jego partnerów dla potrzeb realizacji działania, pod warunkiem że spełnione są warunki zawarte w umowie dofinansowania;
- koszty wynikające bezpośrednio z wymogów związanych z realizacją działania (rozpowszechnianie informacji, szczegółowa ocena działania, tłumaczenia, powielanie, itd.);

- koszty związane z gwarancją zaliczki zdeponowaną przez beneficjenta dofinansowania, gdy jest to wymagane;
- koszty związane z audytami zewnętrznymi, tam gdzie jest to wymagane na poparcie wniosków o dokonanie płatności;
- niepodlegający odliczeniu podatek od wartości dodanej (VAT) dla wszystkich działań, które nie są działaniami organów władzy publicznej państw członkowskich.

Kwalifikowalne koszty pośrednie (koszty ogólne)

- kwota ryczałtowa, równa 7% kwalifikowalnych kosztów bezpośrednich działania, kwalifikuje się jako koszty pośrednie, reprezentujące ogólne administracyjne koszty beneficjenta, które można uważać za przypisane do działania.

Koszty pośrednie nie mogą uwzględniać kosztów wpisanych pod innymi pozycjami w budżecie.

Zwraca się uwagę wnioskodawców na fakt, że w przypadku organizacji otrzymujących dotację operacyjną koszty pośrednie nie kwalifikują się już w ramach konkretnych działań.

➤ **Koszty niekwalifikowalne**

Następujące koszty nie są uznawane za kwalifikowalne:

- zysk z kapitału;
- dług lub koszt obsługi zadłużenia;
- rezerwy na wypadek strat lub zadłużenia;
- należne odsetki;
- wątpliwe wierzytelności;
- straty kursowe;
- koszt przelewu z Agencji naliczany przez bank beneficjenta;
- koszty zadeklarowane przez beneficjenta i pokrywane przez inne działanie, które otrzymało dofinansowanie z Unii Europejskiej. W szczególności koszty pośrednie nie kwalifikują się w ramach dotacji dla działania przyznanej beneficjentowi, który już otrzymuje dotację operacyjną finansowaną z budżetu Unii Europejskiej w danym okresie;
- wkłady rzeczowe;
- nadmierne lub nierozważne wydatki;
- wszelkie koszty poniesione przez beneficjenta, ale refakturowane przez strony trzecie.

➤ **Wyliczenie ostatecznej kwoty dofinansowania – Dokumenty uzupełniające**

Ostateczna kwota dofinansowania, która ma zostać przyznana beneficjentowi, ustalana jest po zakończeniu działania, po zaakceptowaniu wniosku o dokonanie płatności zawierającego następujące dokumenty:

- końcowy raport przedstawiający szczegóły realizacji działania i jego rezultatów;
- końcowy raport finansowy przedstawiający rzeczywiście poniesione koszty.
- beneficjent zobowiązany jest również przedstawić na poparcie końcowej płatności „Raport o stanie faktycznym na temat końcowego raportu finansowego – typ I”, stworzony przez zatwierdzonego audytora albo w przypadku instytucji publicznych – przez kompetentnego i niezależnego urzędnika publicznego.

Procedura i format, którymi ma posługiwać się zatwierdzony audytor - albo w przypadku instytucji publicznych, kompetentny i niezależny urzędnik publiczny - zostały szczegółowo przedstawione w następujących „Wskazówkach”:

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

Stosowanie formatu raportu przedstawionego we „Wskazówkach” jest obowiązkowe.

Jeśli kwalifikowalne koszty rzeczywiście poniesione przez beneficjenta okażą się niższe niż przewidywano, Agencja zastosuje wskaźnik współfinansowania określony w umowie dofinansowania w stosunku do wydatków rzeczywiście poniesionych.

W przypadku niewykonania lub wyraźnie niewłaściwego wykonania działania zaplanowanego we wniosku dołączonego do umowy dofinansowania/decyzji o dofinansowaniu, końcowa dotacja będzie odpowiednio zmniejszona.

Reguła non profit

Dotacje unijne nie mogą mieć celu lub rezultatu w postaci wytworzenia zysku w ramach działania beneficjenta. **Zysk definiuje się jako nadwyżkę przychodów nad kwalifikowalnymi kosztami poniesionymi przez beneficjenta, gdy złożony zostaje wniosek o dokonanie płatności pozostałej kwoty.** W takim wypadku, gdy zostanie wypracowany zysk, Agencja będzie miała prawo odzyskania procentu zysku odpowiadającego wkładowi Unii Europejskiej w kwalifikowalne koszty rzeczywiście poniesione przez beneficjenta w celu realizacji działania.

Weryfikacja reguły non-profit nie dotyczy dotacji o niskiej wartości, tzn. ≤ 60.000 EUR.

11.3. Harmonogram płatności

Zaliczka odpowiadająca 70% kwoty dotacji zostanie wypłacona beneficjentowi w ciągu 30 dni od daty podpisania umowy dofinansowania przez ostatnią z dwóch stron, albo od daty powiadomienia o decyzji o dofinansowaniu, pod warunkiem otrzymania wszystkich wymaganych gwarancji.

Jeśli została określona w umowie dofinansowania/decyzji o dofinansowaniu, beneficjentowi zostanie wypłacona płatność okresowa. Płatność okresowa ma na celu pokrycie wydatków beneficjenta na podstawie wniosku o dokonanie płatności, gdy działanie zostało częściowo zrealizowane. W celu ustalenia kwoty należnej jako płatność okresowa, dla kwalifikowalnych kosztów zatwierdzonych przez Agencję zastosowanie ma stawka zwrotu 50%.

Agencja określi kwotę końcowej płatności należnej beneficjentowi na podstawie wyliczenia z raportu końcowego (patrz: punkt 11.2 powyżej). Jeśli całkowita suma wcześniejszych płatności jest wyższa niż ostateczna kwota dofinansowania, beneficjent jest zobowiązany zwrócić nadwyżkę zapłaconą przez Komisję na podstawie nakazu odzyskania środków.

11.4. Gwarancja zaliczki

W przypadku, gdy możliwości finansowe wnioskodawcy nie są zadowalające, wymagana może być gwarancja do tej samej wysokości co kwota zaliczki, której celem jest zminimalizowanie ryzyka związanego z wypłatą zaliczki.

Gwarancja finansowa, w euro, musi pochodzić od uznanego banku lub organizacji finansowej mających siedzibę w jednym państwie członkowskich Unii Europejskiej. W przypadku beneficjentów pochodzących z państw trzecich, odpowiedzialny urzędnik zatwierdzający może zgodzić się, aby gwarancja dostarczona była przez bank lub instytucję finansową działającą w danym państwie trzecim jeżeli uzna on, że dany bank lub instytucja finansowa zapewnia równorzędny poziom bezpieczeństwa oraz parametrów do tych zapewnianych przez bank lub instytucję finansową działającą w państwie członkowskim. Kwoty zablokowane na kontach bankowych nie będą akceptowane jako gwarancje finansowe.

Gwarancja zostanie zwrócona w miarę jak zaliczka będzie stopniowo spłacana beneficjentowi w postaci opłat okresowych lub płatności salda, zgodnie z warunkami określonymi w decyzji o dofinansowaniu/umowie dofinansowania.

12. PROMOCJA

12.1. Realizowana przez beneficjentów

Beneficjenci muszą wyraźnie informować o wkładzie Unii Europejskiej we wszystkich publikacjach albo w związku z działaniami, w których dofinansowanie jest wykorzystywane.

W tym względzie beneficjenci zobowiązani są do uwydatnienia nazwy i logotypu programu Kreatywna Europa - MEDIA we wszystkich swoich publikacjach, plakatach, programach i innych produktach powstałych w ramach współfinansowanego projektu.

W tym celu muszą korzystać z tekstu, logo i oświadczenia dostępnego pod adresem: http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/promo/creative-europe/eps/eps.zip, dostarczonych przez Agencję.

Jeśli wymóg ten nie zostanie całkowicie wypełniony, dofinansowanie dla beneficjenta może zostać zmniejszone zgodnie z warunkami umowy dofinansowania lub decyzji o dofinansowaniu.

12.2. Realizowana przez Agencję i/lub Komisję

Za wyjątkiem stypendiów wypłacanych osobom fizycznym i innego rodzaju wsparcia wypłacanego osobom fizycznym w potrzebie, wszelkie informacje związane z dofinansowaniem przyznany w trakcie roku finansowego publikowane są na stronach internetowych instytucji Unii Europejskiej nie później niż 30 czerwca roku następującego po roku finansowym, w którym dofinansowanie zostało przyznane.

Agencja i/lub Komisja publikują następujące informacje:

- nazwa beneficjenta,
- kraj pochodzenia beneficjenta: adres beneficjenta gdy ten jest osobą prawną, region gdy beneficjent jest osobą fizyczną, jak określono w klasyfikacji NUTS poziom 2⁸ jeśli dana osoba zamieszkuje w UE lub odpowiednik jeśli zamieszkuje poza UE,
- wysokość dofinansowania,
- charakter i cel dofinansowania.

Na uzasadniony i należycie poparty wniosek beneficjenta możliwe jest odstępianie od publikacji, jeżeli ujawnienie tego rodzaju informacji zagraża prawom i wolnościom osób, których one dotyczą, chronionym Kartą Praw Podstawowych Unii Europejskiej albo szkodzi interesom handlowym beneficjentów.

12.3. Komunikacja i rozpowszechnianie

W celu maksymalizacji zasięgu, projekty powinny mieć jasno określoną i intensywną strategię komunikacji oraz rozpowszechniania informacji na temat prowadzonych działań i ich rezultatów, a wnioskodawcy muszą poświęcić wystarczającą ilość czasu i środków na odpowiednią komunikację i współdziałanie z innymi przedstawicielami sektora audiowizualnego, widownią i lokalnymi społecznościami, jeśli takie działanie będzie odpowiednie dla projektu.

Od beneficjentów może być wymagana obecność i uczestnictwo w wydarzeniach organizowanych przez Komisję Europejską i Agencję w celu podzielenia się swoimi doświadczeniami z innymi uczestnikami i/lub decydentami.

13. OCHRONA DANYCH

Wszystkie dane osobowe (takie jak imiona i nazwiska, adresy, CV, itd.) będą przetwarzane zgodnie z Rozporządzeniem Nr 45/2001 Parlamentu Europejskiego oraz Rady Europejskiej z 18 grudnia 2000

⁸ Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej L39, z dnia 10 lutego 2007.

roku o ochronie osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych przez instytucje i organy Unii Europejskiej i o swobodnym przepływie takich danych⁹.

Odpowiedzi wnioskodawcy na pytania zawarte w formularzu wniosku są niezbędne w celu umożliwienia oceny oraz dalszego przetwarzania wniosku o dofinansowanie zgodnie z wytycznymi wezwania do składania wniosków, chyba że zostały oznaczone jako opcjonalne. Dane osobowe przetwarzane są tylko i wyłącznie w tym celu przez departament lub jednostkę odpowiedzialną za dany program przyznawania wsparcia unijnego (podmiot pełniący funkcję administratora danych). Dane osobowe mogą być przekazywane na zasadach ograniczonego dostępu stronom trzecim zaangażowanym w ocenę wniosków albo procedurę zarządzania dofinansowaniem, włączając w to przekazanie organom odpowiedzialnym za zadania monitorowania i kontroli zgodnie z prawem Unii Europejskiej. W szczególności dla celów zabezpieczenia interesów finansowych Unii, dane osobowe mogą być przekazywane do wewnętrznej służby audytu, do Europejskiego Trybunału Obrachunkowego, do zespołu do spraw nieprawidłowości finansowych lub do Europejskiego Urzędu ds. Zwalczania Nadużyć Finansowych oraz między urzędnikami zatwierdzającymi Komisji i agencjami wykonawczymi. Wnioskodawca ma prawo dostępu oraz modyfikowania danych, które go dotyczą. W przypadku jakichkolwiek pytań dotyczących tych danych należy kontaktować się z administratorem danych.

Wnioskodawcy mają prawo odwołania się w dowolnym momencie do Europejskiego Inspektora Ochrony Danych Osobowych. Szczegółowe oświadczenie o ochronie prywatności wraz z informacjami kontaktowymi znajduje się na stronie internetowej EACEA: http://eacea.ec.europa.eu/about/documents/calls_gen_conditions/eacea_grants_privacy_statement.pdf.

Wnioskodawców, a jeśli są osobami prawnymi to osoby będące członkami administracyjnego, zarządzającego lub nadzorczego organu wnioskodawcy, albo mające prawo wnioskodawcę reprezentować, podejmować decyzje lub kontrolować, albo osoby fizyczne lub osoby prawne przejmujące nieograniczoną odpowiedzialność za długi wnioskodawcy informuje się, że ich dane osobowe (nazwisko, imię w przypadku osoby fizycznej, adres zamieszkania, forma prawna i nazwa oraz imiona i nazwiska osób upoważnionych do reprezentacji, podejmowania decyzji lub sprawujących kontrolę, jeżeli są one podmiotami prawnymi) mogą zostać zarejestrowane w systemie wczesnego wykrywania i wykluczania (EDES) przez urzędnika zatwierdzającego Agencji jeśli znajdą się w jednej z sytuacji wymienionych w Rozporządzeniu (UE, Euratom) Nr 966/2012 Parlamentu Europejskiego i Rady UE z 25 października 2012 na temat zasad finansowych dotyczących budżetu ogólnego Unii i uchylającym Rozporządzenie Rady UE (KE, Euratom) Nr 1605/2002 (Dziennik Urzędowy L 298 z 26.10.2012, str. 1) znowelizowane za pomocą Rozporządzenia (UE, Euratom) Nr 2015/1929 Parlamentu Europejskiego i rady UE z 28 października 2015 (Dziennik Urzędowy L 286, 30.10.2015, str. 1).

14. PROCEDURA SKŁADANIA WNISKÓW

14.1. Publikacja

Wezwanie do składania wniosków opublikowane zostało na stronie internetowej EACEA pod następującym adresem: https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/development-video-games-2017_en.

14.2. Rejestracja na portalu dla uczestników

Przed złożeniem wniosku w formie elektronicznej wnioskodawcy i ich partnerzy muszą zarejestrować swoją organizację na portalu Agencji ds. Edukacji, Sektora Audiowizualnego, Kultury, Obywateli i

⁹ Dziennik Urzędowy L 8, 12.01.2001.

Wolontariatu oraz otrzymać Kod Identyfikacyjny Uczestnika (PIC). Kod ten będzie wymagany w formularzu wniosku.

Portal uczestników to narzędzie, za pomocą którego administrowane są wszystkie informacje prawne i finansowe związane z organizacjami wnioskodawców. Informacje dotyczące rejestracji można znaleźć na portalu pod następującym adresem: <http://ec.europa.eu/education/participants/portal/>

Narzędzie to pozwala również wnioskującym na przesyłanie różnych dokumentów związanych z ich organizacją. Dokumenty te muszą być przesłane raz i nie będą wymagane ponownie przy kolejnych aplikacjach składanych przez tę samą organizację.

Szczegóły na temat dokumentów uzupełniających, które należy przesłać do portalu można znaleźć pod następującym adresem: http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/actions/media_en.

14.3. Składanie wniosku o dofinansowanie

Wnioski należy składać w zgodności z wymogami dopuszczalności określonymi w punkcie 5 i przed upływem terminu określonego w punkcie 3 **przed 12:00CET/CEST (południe czasu obowiązującego w Brukseli)**, za pomocą elektronicznego formularza wniosku.

Wszyscy wnioskujący zostaną poinformowani w formie pisemnej o wynikach procesu selekcji.

Wprowadzono elektroniczny system składania wniosków. Wnioski o dofinansowanie należy przygotować w jednym z oficjalnych języków Unii Europejskiej wykorzystując gotowe formularze elektroniczne (eFormularze). W celu ułatwienia ewaluacji wniosków należy złożyć przetłumaczone na język angielski, francuski lub niemiecki dokumenty niezbędne do oceny projektu.

E-formularz można pobrać ze strony internetowej pod następującym adresem: <https://eacea.ec.europa.eu/PPMT/>

Wnioskodawcy powinni przyjąć do wiadomości, że żadne wnioski zgłoszone po 12:00 CET/CEST w dniu, w którym upływa termin ostateczny, nie będą przyjęte. Agencja usilnie zachęca, żeby wnioskodawcy nie czekali do ostatniego dnia w celu złożenia wniosku.

Żadna inna metoda składania wniosku nie jest akceptowana. Wnioski złożone w jakikolwiek inny sposób są automatycznie odrzucane. Nie dopuszcza się żadnych wyjątków.

Należy upewnić się, że elektroniczny formularz wniosku został oficjalnie złożony i otrzymali Państwo e-mail z potwierdzeniem odbioru aplikacji wraz z numerem referencyjnym projektu.

Wnioskodawcy muszą upewnić się, że wszystkie wymagane i wymienione w e-formularzu dokumenty zostały przesłane drogą elektroniczną.

Po upływie ostatecznego terminu składania wniosków żadne modyfikacje we wniosku nie są dozwolone. Jednakże w razie konieczności wyjaśnienia niektórych aspektów albo poprawienia błędów urzędniczych, Agencja może w tym celu skontaktować się z wnioskodawcą w trakcie procesu oceny.

Tylko wnioski, które spełniają kryteria kwalifikowalności będą rozważane przy przyznawaniu dofinansowania. Jeśli wniosek zostanie uznany za niekwalifikujący się, wnioskodawca otrzyma pismo z wyjaśnieniem przyczyn.

Dopiero po zakończeniu procedury opisanej powyżej proces selekcji zostaje sfinalizowany i Agencja podejmuje decyzję o przyznaniu dofinansowania.

Wnioskodawcy zostaną poinformowani o wynikach selekcji w ciągu dwóch tygodni od dnia podjęcia decyzji o dofinansowaniu.

Wnioskodawcy, którzy nie otrzymali dofinansowania otrzymają pismo przedstawiające przyczyny, dla których ich wniosek nie został wybrany.

Po poinformowaniu wnioskodawców lista wybranych zgłoszeń zostanie opublikowana na stronie internetowej Komisji/Agencji: http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/selection-results_en.

14.4. Obowiązujące regulacje prawne

Rozporządzenie (UE, Euratom) Nr 966/2012 Parlamentu Europejskiego i Rady Europejskiej z 25 października 2012 roku dotyczące obowiązujących regulacji finansowych dotyczących budżetu Unii Europejskiej (Dziennik Urzędowy L 298, 26.10.2012, str.1).

Rozporządzenie Delegowane Komisji (UE) Nr 1268/2012 z 29 października 2012 dotyczące zasad wdrażania Rozporządzenia (UE) Nr 966/2012 Parlamentu Europejskiego i Rady Europejskiej z dnia 25 października 2012 roku dotyczącego obowiązujących regulacji finansowych dotyczących ogólnego budżetu Unii Europejskiej (Dziennik Urzędowy L 362, 31.12.2012, str.1), znowelizowane poprzez Delegowane Rozporządzenie Komisji (EU) 2015/2462 z dnia 30 października 2015 nowelizujące Delegowane Rozporządzenie (EU) Nr 1268/2012 dotyczące zasad stosowania Rozporządzenia (UE, Euratom) Nr 966,2012 Parlamentu Europejskiego i Komisji Europejskiej w kwestii zasad finansowych odnoszących się do budżetu ogólnego Unii (OJ L 342, 29.12.2015, str. 7).

Rozporządzenie (UE) Nr 1295/2013 Parlamentu Europejskiego i Rady Europejskiej z 11 grudnia 2013 ustanawiające program Kreatywna Europa (2014-2020) dotyczącego wdrażania programu wsparcia dla europejskiego sektora kreatywnego (Kreatywna Europa) (Dziennik Urzędowy L 347/221, 20 grudnia 2013) oraz sprostowaniu z dnia 27.06.2014.

14.5. Dane kontaktowe

W celu uzyskania wszelkich dodatkowych informacji należy kontaktować się z krajowym biurem programu Kreatywna Europa: http://ec.europa.eu/culture/creative-europe/creative-europe-desks_en.htm/.

Kontakt z Agencją:

EACEA-MEDIA-DEVELOPMENT@ec.europa.eu

W przypadku problemów technicznych związanych z e-formularzem prosimy kontaktować się z Help Desk na długo przed ostatecznym terminem składania wniosków: EACEA-HELPDESK@ec.europa.eu.

Załączniki:

- Załącznik 1 – szczegółowy opis projektu. Niezabezpieczony dokument Word lub PDF zawierający **materiał artystyczny** związany z projektem. Więcej szczegółów, patrz: Praktyczny przewodnik użytkownika e-formularzy.
- Załącznik 2 – Formularz budżetu – gry video
- Załącznik 3 – Oświadczenie honorowe (Oświadczenie honorowe wnioskodawcy musi być dołączone do e-formularza)
- Załącznik 4 – Dotychczasowy dorobek wnioskującej firmy

- Załącznik 5 – Różne (niezabezpieczony dokument Word lub PDF zawierający dodatkowe materiały dotyczące zgłaszanego projektu)
- Załącznik 6 – Przewodnik dla ekspertów
- Załącznik 7 – Wzór umowy/decyzji
- Załącznik 8 – Formularz możliwości finansowych