



Europa Creativa

MEDIA

Sostegno per

**SVILUPPO DI VIDEOGIOCHI
EUROPEI**

LINEE GUIDA BANDO EACEA/24/2017

Si rende noto che le decisioni circa le assegnazioni di contributo dell'Agenzia (*grant agreements/decisions*) sono attualmente in corso di revisione in seguito all'entrata in vigore del nuovo Regolamento Finanziario e delle sue regole di applicazione nel 2018. Per questa ragione le bozze di contratto/decisione circa l'assegnazione di contributo relative a questo bando sono pubblicate come esempio e l'Agenzia si riserva il diritto di introdurre cambiamenti o dettagli aggiuntivi soggetti all'adozione del testo finale del Regolamento Finanziario e delle regole di applicazione. In questo caso l'Agenzia annuncerà i cambiamenti appena possibile e al più tardi prima della firma della decisione di assegnazione o del contratto.

N.B. Questo documento è una traduzione a cura del Creative Europe Desk Italia MEDIA (www.europacreativa-media.it) delle linee guida relative al bando per proposte EACEA/24/2017 di sostegno per lo "Sviluppo di Videogiochi Europei" pubblicate in lingua inglese dalla EACEA per conto della Commissione Europea. In caso di interpretazione controversa, prevarranno sempre le versioni originali sulla traduzione italiana, che ha esclusivamente un valore informativo e di diffusione tra i professionisti italiani del Programma Europa Creativa - Sottoprogramma MEDIA.

TABELLA DEI CONTENUTI

DEFINIZIONI		3
1	• INTRODUZIONE - BACKGROUND	5
2	• OBIETTIVI - TEMI - PRIORITA'	5
	2.1. Obiettivi	5
	2.2. Progetti target	6
3	• CALENDARIO	6
4	• BUDGET DISPONIBILE	7
5	• REQUISITI DI AMMISSIBILITÀ	7
6	• CRITERI DI ELEGGIBILITÀ	8
	6.1. Candidati eleggibili	8
	6.2. Attività eleggibili	10
7	• CRITERI DI ESCLUSIONE	11
	7.1. Esclusione dalla partecipazione	11
	7.2. Esclusione dalla procedura di assegnazione	13
	7.3. Documenti di supporto	14
8	• CRITERI DI SELEZIONE	14
	8.1. Capacità finanziaria	14
	8.2. Capacità operativa	15
9	• CRITERI DI ASSEGNAZIONE	15
10	• OBBLIGHI LEGALI	18
11	• CONDIZIONI FINANZIARIE	18
	11.1. Principi generali	18
	11.2. Forme di finanziamento	20
	11.3. Modalità di pagamento	23
	11.4. Garanzia di pre-finanziamento	24
12	• PUBBLICITA'	24
	12.1. Da parte dei beneficiari	24
	12.2. Da parte dell'Agencia e/o della Commissione	24
	12.3 Comunicazione e diffusione	25
13	• PROTEZIONE DEI DATI	25
14	• PROCEDURA DI PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE	26
	14.1. Pubblicazione	26
	14.2. Registrazione nel Portale Partecipanti	26
	14.3. Presentazione della domanda di candidatura per una sovvenzione	27
	14.4. Procedura di valutazione	27
	14.5. Decisione di assegnazione	28
	14.6. Regole applicabili	28
	14.7. Contatti	28

Allegati: Tutti gli allegati sono disponibili sul sito EACEA/MEDIA:

https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2018_en

• DEFINIZIONI

Ai fini del presente Bando per proposte si applicano le seguenti definizioni:

Funzioni di accessibilità: specifiche caratteristiche del gioco che ne migliorano l'accessibilità per i giocatori con disabilità e altri deficit.

Versione Alpha: una delle prime iterazioni del videogioco. La versione Alpha normalmente non è completa, è molto spesso instabile e viene prima della **versione Beta**.

Versione Beta: un'iterazione migliore e più stabile della **versione Alpha** di un videogioco dopo una prima fase del **testing & debugging**. La versione Beta normalmente contiene più funzioni del videogame, ma necessita ancora del **testing & debugging**. La versione Beta può essere chiusa (gruppo ristretto o tester invitati) o aperta (per un pubblico più ampio).

Distribuzione Commerciale: il videogioco deve aver generato ricavi, ossia delle entrate finanziarie. Tali ricavi possono essere generati, per esempio, dalla vendita al dettaglio del gioco, dalle vendite di oggetti interni al gioco o dalla pubblicità. Tuttavia, ricevere l'incarico ed essere pagato da un cliente per produrre un videogioco non costituisce di per sé sfruttamento/distribuzione commerciale. L'*Early Access* non è accettato come distribuzione commerciale perché un *Early Access* di un gioco non è una versione finita del gioco stesso (prototipo).

Sviluppo: la fase che inizia dalla prima idea fino alla produzione del primo **prototipo giocabile** o alla prima **versione trial**, a seconda di quale è approntata per prima.

Gioco: un'attività giocata secondo le regole in uno specifico ambiente di gioco e il cui obiettivo è la vittoria.

Documento del Game Design (GDD): documento creato dal team di sviluppo che descrive tra le altre cose la storia, i personaggi, il design (livello, suono, artworks...), il **gameplay**, il **GUI**, il pubblico di riferimento, ecc.

Meccaniche di gioco: tutte le diverse regole e i comandi programmati nel gioco e nel creare l'esperienza di gioco.

Gameplay: il modo in cui il gioco viene giocato. Il Gameplay è basato su meccaniche di gioco e sul game design.

Gold Master: la versione finale completa del videogioco da cui saranno prodotte le copie fisiche e/o digitali. Il Gold Master è equivalente a *Release to Manufacturing* o a *Ready to Market* (RTM) e al *Release Candidate*.

Interfaccia Grafica Utente (Graphical User Interface) (GUI): un tipo di interfaccia che permette agli utenti di interagire con un dispositivo attraverso l'uso di immagini/icone in combinazione col testo.

Head-up Display (HUD): la visualizzazione sullo schermo degli elementi più importanti di un videogioco. Lo scopo dell'HUD è di accedere velocemente e facilmente alle informazioni principali del gioco (punteggio, *health bar*, mini-mappa, punti di esperienza, soldi, ecc.) mentre ci si concentra sul gameplay.

Proprietà Intellettuale (IP): proprietà immateriale risultante da una creazione e protetta per legge da copia o plagio.

Medium: mezzo di memorizzazione di un **videogioco**. Esso può essere fisico o immateriale.

Narrazione / storytelling: il processo di narrazione o racconto di una storia.

Piattaforma: dispositivo elettronico sul quale il videogioco può essere giocato.

Prototipo giocabile: nelle presenti linee guida si intende come **versione Alpha**, **versione Beta** o **versione Trial**.

Produzione: la fase che parte dal testing & debugging del primo **prototipo giocabile** o della **versione trial** fino alla fine della produzione del **Gold Master** o equivalente.

Storia: descrizione dei personaggi e degli eventi interconnessi, reali o immaginari, scritta al fine di essere raccontata o visualizzata.

Testing & debugging: fase della **produzione** del videogioco volta a trovare i problemi e a risolverli.

Versione Trial: la prima iterazione o il primo livello giocabile di un videogioco. Questo può essere giocato, testato e utilizzato per la ricerca di partner finanziari.

Videogioco: un tipo di gioco giocato su un computer, una console o altri dispositivi elettronici.

Linee Guida – EACEA 24/2017

Supporto allo Sviluppo di Videogiochi Europei

1 • INTRODUZIONE - BACKGROUND

Le presenti linee guida si basano sul Regolamento N. 1295/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 11 dicembre 2013 relativo all'attuazione di un programma di sostegno per il settore creativo e culturale Europeo (EUROPA CREATIVA)¹ e *sull'errata corrige* del 27/06/2014².

La Commissione Europea è responsabile della realizzazione del Programma Europa Creativa e della decisione di assegnare contributi individuali dell'Unione Europea. L'Agenzia Esecutiva "Istruzione, Audiovisivo e Cultura" (d'ora in poi denominata L'Agenzia) gestisce il Sottoprogramma MEDIA e il Sottoprogramma Cultura per conto e sotto il controllo della Commissione Europea.

Informazioni generali sul Programma Europa Creativa sono disponibili al seguente link: http://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/index_en.htm

2 • OBIETTIVI - TEMI - PRIORITA'

2.1. Obiettivi

Con lo specifico obiettivo di rafforzare la capacità di operare a livello transazionale e internazionale del settore audiovisivo europeo, una delle priorità del Sottoprogramma MEDIA è quella di:

- aumentare la capacità degli operatori del settore dell'audiovisivo di sviluppare opere audiovisive europee che abbiano un potenziale di circolazione dentro e fuori dall'Unione Europea e di facilitare le coproduzioni europee e internazionali.

Il Sottoprogramma MEDIA sostiene:

- lo sviluppo di opere audiovisive europee in particolare film e opere per la televisione come opere di fiction, documentari, film di animazione e per i bambini, in aggiunta alle opere interattive come videogiochi e opere multimediali con maggiori potenzialità di circolazione transazionale.

L'obiettivo è di accrescere la capacità dei produttori di videogiochi di sviluppare progetti con contenuti altamente innovativi e gameplay di qualità, con potenziale di circolazione in Europa e al di fuori, e di migliorare la competitività dell'industria europea dei videogiochi nei mercati europei e internazionali, consentendo il mantenimento della proprietà intellettuale da parte degli sviluppatori europei.

¹ Pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea L347/221 del 20/12/2013

² Pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea L189/260 del 27/06/2014

Nell'ambito di questo schema di intervento, i candidati possono presentare proposte per sviluppare concept e progetti (attività al punto in cui il concept porta a un prototipo giocabile o a una versione trial) di videogiochi con una narrazione altamente innovativa e creativa, progettati per lo sfruttamento commerciale per PC, console, dispositivi mobili, tablet, smartphone e altre tecnologie.

2.2. Progetti Target

Il Sottoprogramma MEDIA supporta società di produzione di videogiochi con provata esperienza interessate a sviluppare un concept o progetto di videogioco che presenti:

- alto livello di originalità, valore innovativo e creativo, diversità culturale ed una maggiore attenzione all'identità e al patrimonio culturale europeo rispetto alle opere di riferimento esistenti;
- alto livello di obiettivi commerciali ed ampio potenziale transnazionale in grado di raggiungere i mercati internazionali ed europei.

Lo scopo è fornire finanziamenti alle società di produzione di videogiochi che sviluppino opere di alto valore creativo e ampio potenziale di sfruttamento transnazionale.

3

• CALENDARIO

	Fasi	Data e ora o periodo indicativo
a)	Pubblicazione del Bando	<i>dicembre 2017</i>
b)	Scadenza per la presentazione delle domande di candidatura	8 marzo 2018 - 12:00 (orario di Bruxelles)
c)	Periodo di valutazione	<i>marzo - luglio 2018</i>
d)	Comunicazione ai candidati	<i>agosto 2018</i>
e)	Firma dei contratti o notifica delle decisioni	<i>settembre - ottobre 2018</i>
f)	Data d'inizio dell'azione	<i>Data della firma del contratto o notifica della decisione di sovvenzione o, se il candidato può dimostrare la necessità di iniziare l'azione prima di tale data, la data di presentazione della domanda</i>
g)	Durata dell'azione	<i>36 mesi dalla data di inizio dell'azione</i>

I candidati possono presentare solo una domanda di candidatura nel quadro del presente Bando per Proposte.

4 • BUDGET DISPONIBILE

Il budget totale disponibile per il cofinanziamento dello sviluppo di videogiochi è di **3.78 milioni di euro**.

Tale budget è soggetto alla disponibilità dei fondi dopo l'adozione del budget 2018 da parte dell'autorità budgetaria.

Il contributo nell'ambito di queste linee guida è compreso **tra 10.000 euro e 150.000 euro** per lo sviluppo del concept e del progetto di un videogioco europeo (attività al punto in cui il concept porta a un prototipo giocabile o a una versione trial) a condizione che l'ammontare non superi il 50% del totale dei costi eleggibili dell'azione.

L'Agenzia si riserva il diritto di non assegnare tutti i fondi disponibili.

5 • REQUISITI DI AMMISSIBILITA'

Le domande di candidatura dovranno rispondere ai seguenti requisiti:

- Essere inviate non oltre la data di scadenza per la presentazione di candidature con riferimento alla sezione 3 delle linee guida;
- Essere inviate utilizzando l'application form online (vedi sezione 14 delle linee guida);
- Essere redatte in una delle lingue ufficiali dell'Unione Europea, preferibilmente in inglese, francese o tedesco.

La domanda di candidatura deve essere accompagnata dal budget in pareggio e da tutti gli altri documenti cui si fa riferimento nell'application form.

Qualora tali requisiti non venissero rispettati la candidatura verrà respinta.

Al fine di presentare la propria candidatura, i candidati dovranno fornire il proprio Codice di Identificazione Partecipante (Participant Identification Code – PIC) nel formulario di candidatura. Il PIC può essere ottenuto mediante registrazione dell'organizzazione nell'URF (Unique Registration Facility) all'interno del Portale *Education, Audiovisual, Culture, Citizenship and Volunteering Participant Portal*. L'Unique Registration Facility è uno strumento condiviso con altri servizi della Commissione Europea. Qualora un candidato possedesse già un PIC usato per altri programmi (per esempio Programmi di Ricerca), lo stesso PIC sarà valido per il presente bando per proposte.

Il Portale Partecipanti (*Participant Portal*) consente ai candidati di caricare o aggiornare le informazioni relative al proprio status giuridico e allegare i documenti legali e finanziari richiesti. (Vedi sezione 14.2 per maggiori informazioni).

Le candidature che rispondono ai seguenti criteri saranno oggetto di una valutazione approfondita.

6.1. Candidati eleggibili

Questo Bando per Proposte è rivolto alle società europee di produzione di videogiochi che siano legalmente costituite da almeno 12 mesi e che possano dimostrare un successo recente.

Una **società europea** è una società registrata in uno dei Paesi partecipanti al Sottoprogramma MEDIA e di proprietà, sia direttamente sia attraverso partecipazione maggioritaria (ovvero maggioranza delle quote), di cittadini di tali Paesi.

Le candidature provenienti da soggetti giuridici costituiti in uno dei seguenti Paesi sono eleggibili purché tutte le condizioni relative all'Articolo 8 del Regolamento che istituisce il Programma Europa Creativa siano soddisfatte:

- Stati Membri dell'UE e i Paesi e territori d'oltremare che sono eleggibili per partecipare al Programma ai sensi dell'Articolo 58 della Decisione del Consiglio 2001/822/EC;
- Paesi aderenti, Paesi candidati e candidati potenziali che beneficino di una strategia di preadesione, conformemente ai principi generali e alle condizioni generali per la partecipazione di tali Paesi nei programmi dell'Unione istituiti a norma dei rispettivi Accordi Quadro, nelle Decisioni dei Consigli di Associazione o accordi simili;
- Paesi EFTA Membri dello Spazio Economico Europeo, secondo le disposizioni dell'Accordo SEE;
- La Confederazione Svizzera, sulla base di un accordo bilaterale da concludere con tale Paese;
- Paesi coperti dalla Policy Europea di Vicinato, secondo le procedure definite con tali Paesi in base agli accordi quadro che prevedono la loro partecipazione ai programmi dell'Unione Europea.

Il Programma sarà anche aperto ad azioni di cooperazione internazionale bilaterale o multilaterale finalizzate a Paesi o regioni selezionati sulla base di stanziamenti ulteriori pagati da tali Paesi o regioni.

Il Programma permetterà cooperazione e azioni congiunte con Paesi che non partecipano al Programma e con organizzazioni internazionali che sono attive nei settori culturali e creativi quali UNESCO, Consiglio d'Europa, Organizzazione per la Cooperazione Economica e lo Sviluppo o l'Organizzazione Mondiale per la Proprietà Intellettuale sulla base di contributi congiunti per la realizzazione degli obiettivi del Programma.

Le candidature provenienti da candidati di Paesi non-UE potranno essere selezionate, a condizione che, alla data di assegnazione della decisione, siano stato sottoscritti gli accordi che fissano le modalità per la partecipazione di tali Paesi al programma stabiliti dal Regolamento di cui sopra.

L'elenco aggiornato dei Paesi che soddisfano le condizioni specificate nell'articolo 8 del Regolamento e con cui la Commissione ha avviato negoziati può essere trovato al seguente link:

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

Per i candidati provenienti dal Regno Unito: Si prega di tenere presente che i criteri di eleggibilità dovranno essere rispettati per tutta la durata della sovvenzione. Se il Regno Unito si ritirasse dall'Unione Europea durante il periodo della sovvenzione senza stipulare un accordo con l'Unione Europea, in particolare assicurando che i candidati britannici continuino a essere eleggibili, questo cesserà di ricevere i finanziamenti comunitari (continuando, ove possibile, a partecipare) o verrà richiesto di lasciare il progetto sulla base dell'Articolo II.16.2.1(a) del contratto di sovvenzione.

Una **società di produzione di videogiochi** è una società il cui oggetto e attività principale è la produzione / sviluppo di videogame (o equivalenti) come indicato nei documenti ufficiali di registrazione nazionali.

Una **società legalmente costituita** è una società che è stata fondata con atto giuridico conforme alla normativa di riferimento.

Un recente successo è inteso come di seguito:

Il candidato deve dimostrare di aver precedentemente prodotto o sviluppato un precedente videogioco che rispetti le condizioni di eleggibilità descritte al punto 6.2 e che sia stato distribuito commercialmente tra il 01/01/2015 e la data di candidatura.

Relativamente alla produzione del videogioco precedente, avere realizzato in subappalto lo sviluppo e/o produzione di un precedente videogioco eleggibile non è considerato come track record di successo recente. Nemmeno i crediti personali costituiscono track record.

Per provare la distribuzione commerciale di un precedente videogioco eleggibile, il candidato deve fornire un report delle vendite nel periodo di riferimento.

Un gioco *Early Access* non è eleggibile come recente successo in quanto non è un videogioco completato ed è ancora in fase di sviluppo.

Il candidato deve inoltre possedere la maggioranza dei diritti connessi al progetto presentato.

Il richiedente deve dimostrare che detiene la maggioranza dei diritti relativa al progetto per cui si intende richiedere il contributo.

La società candidata deve fornire un contratto debitamente datato e firmato³ che copra i diritti sul materiale artistico incluso nella domanda.

Qualora il progetto fosse un adattamento di un'opera originale preesistente (letterario, audiovisivo, comic-strip ecc.), la società candidata deve anche dimostrare di detenere la

³ Saranno accettati i seguenti contratti:

- un contratto d'opzione riguardante la cessione dei diritti tra l'autore e la società candidata, di una durata adeguata a coprire l'intero calendario di sviluppo e che specifichi chiaramente le condizioni dell'esercizio della suddetta opzione; oppure
- un contratto di cessione dei diritti tra l'autore e la società candidata.

Il contratto di opzione o di cessione dei diritti può essere sostituito da:

- una dichiarazione unilaterale di trasferimento dei diritti alla società candidata qualora l'autore sia il produttore, un azionista o un dipendente della società;
- un contratto di coproduzione o di co-sviluppo debitamente datato e firmato dalle parti e che dimostri chiaramente che la società candidata detiene la maggioranza dei diritti d'autore alla data di presentazione della candidatura.

maggioranza dei diritti relativi ai diritti di adattamento di tale opera⁴.

Le persone fisiche non possono richiedere un contributo.

6.2. Attività eleggibili

Sono eleggibili solo le attività di sviluppo per i seguenti progetti:

Videogiochi a carattere narrativo a prescindere dalla piattaforma o dal metodo di distribuzione previsto. La storia deve essere raccontata o mostrata nel corso dell'intero gioco (*in-game storytelling*) e non solo come introduzione o alla fine del gioco. In tutti i casi il videogioco deve essere destinato a uno sfruttamento commerciale.

I seguenti progetti sono ineleggibili:

- opere di consultazione (enciclopedie, atlanti, cataloghi, database e simili);
- programmi di utilità (programmi educativi, manuali d'apprendimento e simili);
- strumenti e servizi software destinati esclusivamente allo sviluppo tecnologico e/o usati unicamente per sviluppare ulteriormente concept di giochi già esistenti
- servizi d'informazione o puramente transettoriali;
- progetti di promozione turistica;
- progetti di arte multimediale e installazioni;
- siti web che siano o abbiano una chiara finalità di piattaforme sociali, social network, forum online, blog o attività similari;
- progetti che facciano l'apologia della violenza e/o del razzismo e/o a contenuto pornografico;
- opere a carattere promozionale che siano parte di una campagna promozionale o pubblicitaria per un prodotto specifico e/o brand;
- produzioni istituzionali che promuovano un'istituzione e/o le sue attività;
- piattaforme per giochi;
- e-books (interattivi), fiction interattive, animazioni interattive, documentari interattivi;
- puzzle games, memory games, sport games, racing games, running games, rhythm/singing/dancing games, social games, quiz games, party games; giochi di combattimento uno a uno, giochi di parole e di ortografia, giochi di numeri, giochi di mente.

La fase di produzione (vedere definizione) del progetto presentato deve essere prevista non prima di 8 mesi dalla data di presentazione della candidatura.

Le domande che richiedano un contributo finanziario inferiore a 10.000 euro non saranno eleggibili.

Le attività non possono iniziare prima della firma del contratto o della notifica della decisione di sovvenzione o, se il candidato può dimostrare che ha necessità che l'azione inizi prima di tale data, alla data di presentazione della domanda e terminare 36 mesi dopo questa data. Se il progetto entra in produzione prima della fine di questo periodo, l'azione finisce alla data di entrata in produzione del progetto.

Tuttavia, se dopo la firma della Decisione di sovvenzione/Contratto e l'inizio del progetto divenisse impossibile per il beneficiario, per ragioni del tutto giustificate e fuori dal suo controllo, completare l'azione nel periodo preventivato, potrà essere concessa un'estensione del periodo di eleggibilità. Una proroga di massimo 6 mesi potrà essere concessa, se richiesta prima della scadenza specificata nel contratto. La durata massima sarà quindi di 42 mesi dopo la scadenza della presentazione.

⁴ Contratto di opzione o contratto di trasferimento di diritti debitamente datato e firmato.

Solo le candidature che rispettano i criteri di eleggibilità saranno valutate. Qualora una candidatura venisse dichiarata ineleggibile, sarà inviata una lettera al candidato che ne indica le ragioni.

7 • CRITERI DI ESCLUSIONE

7.1. Esclusione dalla partecipazione

Sono esclusi dalla partecipazione al presente Bando per Proposte i candidati che si trovino in una delle situazioni seguenti:

- a) Che siano in fase di fallimento, soggetti a fallimento o a procedure di liquidazione, le cui attività siano amministrate da un liquidatore o da un tribunale, che siano in accordo con i creditori, le cui attività siano sospese o siano in qualsiasi situazione analoga risultante da una procedura simile prevista dalla legislazione e regolamenti nazionali;
- b) Che sia stato stabilito da una sentenza definitiva o da una decisione amministrativa definitiva che il candidato sia in violazione dei suoi obblighi relativi al pagamento delle imposte o contributi previdenziali in conformità con la legge del Paese in cui è stabilito, con quelli del Paese in cui si trova il Funzionario Autorizzante o quelle del Paese di attuazione della sovvenzione;
- c) Che sia stato stabilito da una sentenza definitiva o da una decisione amministrativa definitiva che il candidato si sia reso responsabile di gravi violazioni dei doveri professionali avendo violato vigenti leggi o regolamenti o standard etici della professione a cui il candidato appartiene, o per aver avuto un qualche comportamento illecito che abbia un impatto sulla sua credibilità professionale qualora tale comportamento denoti dolo o colpa grave, tra cui, in particolare, uno dei seguenti:
 - (i) falsificazione in modo fraudolento o negligente delle informazioni necessarie per la verifica dell'assenza di cause di esclusione o del rispetto dei criteri di selezione o in esecuzione di un contratto, una convenzione di sovvenzione o una decisione di sovvenzione;
 - (ii) conclusione di un accordo con altre persone con lo scopo di falsare la competizione;
 - (iii) violazione dei diritti di proprietà intellettuale;
 - (iv) tentativo di influenzare il processo decisionale dell'Agenzia durante la procedura di aggiudicazione;
 - (v) tentativo di ottenere informazioni riservate che potrebbero conferirgli vantaggi indebiti nella procedura di aggiudicazione;
- d) Che sia stato stabilito da una sentenza definitiva che il candidato sia colpevole di uno dei seguenti:
 - (i) frode, ai sensi dell'Articolo 1 della Convenzione relativa alla tutela degli interessi finanziari delle Comunità Europee, stabilita con atto del Consiglio del 26 luglio 1995;
 - (ii) corruzione, quale definita all'articolo 3 della Convenzione relativa alla lotta contro la corruzione che coinvolge funzionari delle Comunità Europee o degli Stati Membri dell'Unione Europea, stabilita con atto del Consiglio del 26 maggio 1997, e all'Articolo 2 (1) della Decisione Quadro del Consiglio 2003/568 / GAI, così come la corruzione, come definito nelle

- disposizioni di legge del Paese in cui si trova il Funzionario Autorizzante, il Paese in cui è stabilito il candidato o il Paese di attuazione della sovvenzione;
- (iii) la partecipazione a un'organizzazione criminale, quale definita all'Articolo 2 della Decisione Quadro del Consiglio 2008/841 / GAI;
 - (iv) il riciclaggio di denaro o il finanziamento del terrorismo, quali definiti all'Articolo 1 della Direttiva 2005/60 / CE del Parlamento Europeo e del Consiglio;
 - (v) reati di terrorismo o reati connessi ad attività terroristiche, ai sensi degli Articoli 1 e 3 della Decisione Quadro del Consiglio 2002/475 / GAI, rispettivamente, o istigazione, favoreggiamento, complicità o il tentativo di commettere tali reati, di cui all'articolo 4 di tale Decisione;
 - (vi) il lavoro minorile o altre forme di traffico di esseri umani, come definiti all'Articolo 2 della Direttiva 2011/36 / UE del Parlamento Europeo e del Consiglio;
- e) Che abbia mostrato carenze significative nel rispettare i principali obblighi in esecuzione di un contratto, una convenzione di sovvenzione o una decisione di sovvenzione finanziata dal bilancio dell'Unione, che abbia portato alla sua chiusura anticipata o all'applicazione di una penale o altre sanzioni contrattuali, o che sia stato scoperto a seguito di controlli, verifiche o accertamenti da parte di un ordinatore, l'OLAF o la Corte dei Conti;
- f) Che sia stato stabilito da una sentenza definitiva o da una decisione amministrativa definitiva che il candidato abbia commesso un'irregolarità ai sensi dell'articolo 1 (2) del Regolamento (CE, Euratom) n. 2988/95;
- g) Che in mancanza di una decisione finale o eventualmente di una decisione amministrativa definitiva, il candidato si trovi in uno dei casi previsti da (c) a (f) di cui sopra in base a:
- (i) fatti accertati nel contesto dei controlli o delle inchieste effettuati dalla Corte dei Conti, l'OLAF o audit interno, o qualsiasi altra verifica, audit o controllo svolti sotto la responsabilità di un funzionario autorizzante di un'istituzione dell'Unione Europea, di un ufficio Europeo o di una agenzia o organo dell'UE;
 - (ii) decisioni amministrative non definitive che possono includere misure disciplinari adottate dall'organismo di controllo competente responsabile della verifica dell'applicazione delle norme di etica professionale;
 - (iii) decisioni della BCE, la BEI, il Fondo Europeo per gli Investimenti o di organizzazioni internazionali;
 - (iv) decisioni della Commissione relative alla violazione delle regole di concorrenza dell'Unione o di un'autorità nazionale competente in materia di violazione del diritto dell'Unione o nazionale della concorrenza.
 - (v) decisioni di esclusione da parte di un funzionario autorizzante di un'istituzione europea, di un ufficio europeo o di un'agenzia o organo dell'UE.
- h) Che una persona che sia membro degli organi di amministrazione, direzione o di vigilanza del candidato, o che abbia poteri di rappresentanza, decisione o di controllo nei confronti di quel candidato (questo copre i dirigenti d'azienda, membri della direzione o dei corpi di vigilanza, e casi in cui una persona detiene la maggioranza delle azioni), si trovi in una o più situazioni previste dai punti (c) a (f) di cui sopra.
- i) Che una persona fisica o giuridica che si assuma la responsabilità illimitata per i debiti di tale candidato si trovi in una o più delle situazioni di cui alla lettera (a) o (b) di cui sopra.

Qualora il candidato si trovi in una delle situazioni di esclusione di cui sopra, si dovrebbero indicare le misure adottate per porre rimedio alla situazione di esclusione, dimostrando così la sua affidabilità. Queste possono includere ad esempio le misure tecniche, organizzative e relative

al personale per prevenire l'ulteriore verificarsi, il risarcimento di un danno o il pagamento di multe. Ciò non vale per le situazioni di cui al punto (d) di questa sezione.

Nei casi previsti da (c) a (f) di cui sopra, in assenza di una sentenza definitiva o, se del caso, di una decisione amministrativa definitiva, l'Agenzia può escludere un candidato provvisoriamente dalla partecipazione ad un invito a presentare proposte laddove la sua partecipazione costituisca una seria e imminente minaccia per gli interessi finanziari dell'Unione.

7.2. Esclusione dalla procedura di assegnazione

Un candidato non potrà ricevere alcun contributo finanziario per questa procedura qualora:

- (a) si trovi in una situazione di esclusione stabilita in conformità con la sezione precedente 7.1;
- (b) abbia falsato le informazioni richieste quale condizione di partecipazione alla procedura o non abbia fornito tali informazioni;
- (c) sia stato precedentemente coinvolto nella preparazione di un invito a presentare proposte laddove questo implichi una distorsione della competizione che non può essere risolta in altro modo.

Esclusione da questa procedura e sanzioni amministrative (esclusione o sanzione pecuniaria) possono essere imposte ai candidati o entità affiliate, se del caso, qualora una qualsiasi delle dichiarazioni o informazioni fornite come condizione per la partecipazione a questa procedura si riveli essere non veritiera.

I candidati devono essere informati che l'Agenzia può pubblicare sul proprio sito Internet le seguenti informazioni relative all'esclusione e, se del caso, la sanzione pecuniaria nei casi di cui alle lettere (c), (d), (e) e (f) della sezione 7.1⁵:

- (a) il nome del candidato in questione;
- (b) la situazione di esclusione;
- (c) la durata dell'esclusione e/o l'importo della sanzione finanziaria.

In caso di una classificazione preliminare in diritto (vale a dire l'assenza di una sentenza definitiva o di una decisione amministrativa definitiva), la pubblicazione deve indicare che non vi è alcuna sentenza definitiva o decisione amministrativa definitiva. In questi casi, le informazioni su eventuali ricorsi da parte del candidato, il loro status e il loro esito, così come qualsiasi decisione riveduta del funzionario autorizzato, dovrà essere pubblicata quanto prima. Nel caso in cui sia stata comminata una sanzione pecuniaria, la pubblicazione dovrà anche indicare se tale sanzione sia stata pagata.

La decisione di pubblicare le informazioni è presa dall'Agenzia sia a seguito della relativa sentenza definitiva, decisione amministrativa definitiva o classificazione preliminare in legge, a seconda di quale caso sia. La decisione avrà effetto tre mesi dopo la sua notifica all'operatore economico.

⁵ Queste informazioni non devono essere pubblicate in una qualsiasi delle seguenti circostanze:

- (a) qualora sia necessario per preservare la riservatezza di un'indagine o di procedimenti giudiziari nazionali;
- (b) qualora la pubblicazione possa arrecare un danno sproporzionato al candidato interessato o altrimenti che sia sproporzionato rispetto ai criteri di proporzionalità e all'importo della sanzione pecuniaria;
- (c) qualora sia interessata una persona fisica, a meno che la pubblicazione di dati personali sia eccezionalmente giustificata, tra l'altro, per la gravità della condotta o del suo impatto sugli interessi finanziari dell'Unione. In questi casi, la decisione di pubblicare le informazioni dovrà tenere debitamente in considerazione il diritto alla privacy e altri diritti di cui al Regolamento (CE) n 45/2001.

Le informazioni pubblicate dovranno essere rimosse non appena l'esclusione sarà giunta al termine. Nel caso di una sanzione pecuniaria, la pubblicazione dovrà essere rimossa sei mesi dopo il pagamento di tale sanzione.

A norma del Regolamento (CE) n 45/2001, nel caso in cui siano interessati dati personali, l'Agenzia informerà il candidato dei suoi diritti ai sensi delle norme di protezione dei dati e delle procedure disponibili per esercitare tali diritti.

7.3. Documenti di supporto

I candidati devono firmare una dichiarazione d'onore affermando di non trovarsi in nessuna delle situazioni di cui alle precedenti sezioni 7.1. e 7.2., compilando l'apposito modulo allegato al formulario di candidatura che accompagna l'invito a presentare proposte. Se del caso, dovrebbe essere fornita in allegato alla presente dichiarazione la pertinente prova documentale che illustri in modo appropriato le misure correttive adottate.

La dichiarazione è disponibile al seguente link (alla voce Annexes):

https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-european-video-games-2018_en

8

• CRITERI DI SELEZIONE

I candidati devono presentare una dichiarazione sull'onore, completa e firmata, che attesti il loro status di ente legalmente riconosciuto e la loro capacità finanziaria e operativa per portare a termine le attività proposte.

8.1. Capacità finanziaria

I candidati devono disporre di risorse finanziarie stabili e sufficienti a sostenere la propria attività nel periodo di realizzazione dell'azione o nell'anno per il quale è stato concesso il contributo e per partecipare al suo finanziamento. La capacità finanziaria dell'organizzazione candidata sarà valutata sulla base dei seguenti documenti di supporto da allegare insieme alla domanda di candidatura:

a) Sovvenzioni **inferiori o uguali a 60.000 euro:**

- una dichiarazione sull'onore.

b) Sovvenzioni **superiori a 60.000 euro:**

- una dichiarazione sull'onore.

- il bilancio degli ultimi 2 esercizi finanziari (compresi bilancio, conto profitti e perdite e allegati) per i quali i conti sono stati chiusi.

- il formulario relativo alla capacità finanziaria presente nel formulario di candidatura, compilato con i relativi dati contabili prescritti, in modo da calcolare gli indici aziendali così come descritto nel formulario.

Se sulla base dei documenti presentati, se l'Agenzia ritenesse che la capacità finanziaria non sia soddisfacente, essa può:

- Richiedere informazioni supplementari.
- Proporre un contratto di finanziamento senza versare alcun pre-finanziamento.
- Proporre un contratto di finanziamento con un pre-finanziamento coperto da una Garanzia Bancaria (vedi sezione 11.4).
- Proporre un contratto di finanziamento senza versare alcun pre-finanziamento, ma un pagamento intermedio basato sulle spese già affrontate.
- Respingere la domanda.

8.2. Capacità operativa

I candidati devono possedere le competenze professionali e le qualifiche appropriate necessarie a completare l'azione proposta. A tale riguardo, i candidati devono presentare una dichiarazione sull'onore e per in caso di sovvenzioni superiori a 60.000 euro i seguenti documenti di supporto:

- un riassunto delle attività del candidato negli ultimi due anni (se non completamente disponibile, un grafico dell'organizzazione candidata con la struttura dell'organizzazione e le funzioni dello staff principale);
- il cv o la descrizione del profilo delle persone responsabili per la gestione e realizzazione dell'operazione all'interno di ogni istituzione partner.

9 • CRITERI DI ASSEGNAZIONE

Le candidature eleggibili saranno valutate sulla base dei seguenti criteri:

Criteri		Definizioni	Punteggio massimo
1	Qualità dei contenuti e delle attività	Qualità del contenuto, lo storytelling del progetto e l'originalità del concept rispetto a opere esistenti	20
2	Carattere innovativo del progetto	Innovazione vale a dire il punto fino a cui il progetto spinge i confini dell'offerta esistente proponendo tecniche e contenuti innovativi	20
3	Rilevanza e valore aggiunto europeo	Strategia di sviluppo e potenziale di sfruttamento europeo e internazionale (inclusi gestione di IP diritti)	20
4	Divulgazione dei risultati dei progetti	Strategia di distribuzione, di comunicazione e di marketing e idoneità al target incluse caratteristiche di accessibilità	20
5	Organizzazione del team del progetto	Ripartizione dei ruoli e responsabilità del team creativo rispetto agli obiettivi specifici dell'azione proposta	10
6	Impatto e sostenibilità	Strategia di finanziamento per lo sviluppo e la produzione e potenziale di fattibilità del progetto	10

Criteri di assegnazione automatici

Descrizione	Punteggio extra
Un progetto rivolto al pubblico giovane (bambini fino a 12 anni)	5

Qualora il progetto sia specificamente diretto a bambini fino ai 12 anni di età, ciò dovrà essere spiegato in dettaglio nella candidatura.

Descrizione dettagliata dei criteri di assegnazione e ripartizione dei punti:

1. Qualità del contenuto, lo storytelling del progetto e l'originalità del concept rispetto alle opere esistenti	20 punti
1a. Qualità dello storytelling e originalità del concept <ul style="list-style-type: none"> • qualità della storia • qualità dello storytelling • originalità del concept 	10 punti
1b. Qualità del contenuto <ul style="list-style-type: none"> • qualità della grafica e del sound design (se disponibile) • qualità del livello e del character design (se disponibile) • approccio visuale (come indicato da es. artwork, mock-ups, schizzi, mood boards, ecc.) 	5 punti
1c. Qualità del "gameplay" <ul style="list-style-type: none"> • qualità della grafica e del sound design (se disponibile) • qualità del livello e del character design (se disponibile) • approccio visuale (come indicato da es. artwork, mock-ups, schizzi, mood boards, ecc.) 	5 punti
2. Innovazione vale a dire il punto fino a cui il progetto spinge i confini dell'offerta esistente proponendo tecniche e contenuti innovativi	20 punti
2a. Tecniche innovative <ul style="list-style-type: none"> • aspetti innovativi in termini di <ul style="list-style-type: none"> ○ gameplay ○ uso di nuove tecnologie o nuove piattaforme ○ Graphical User Interface ○ Head-up Display (o HUD) 	10 punti
2b. Contenuto innovativo <ul style="list-style-type: none"> • aspetti innovativi in termini di <ul style="list-style-type: none"> ○ storytelling ○ approccio visuale/grafico ○ approccio musicale/sound 	10 punti
3. Strategia di sviluppo e potenziale per lo sfruttamento europeo internazionale (inclusa gestione dei diritti IP - diritti di proprietà intellettuale)	20 punti
3a. Strategia di sviluppo <ul style="list-style-type: none"> • congruità del piano di sviluppo alle necessità del progetto • sufficienza nei dettagli • congruità con il piano di sviluppo pianificato 	10 punti

<p>3b. Potenziale per lo sfruttamento europeo internazionale</p> <ul style="list-style-type: none"> • appeal transnazionale tenuto conto <ul style="list-style-type: none"> ○ del soggetto ○ del tipo di gioco • potenziale transnazionale tenuto conto <ul style="list-style-type: none"> ○ del team ○ della storia e dei personaggi ○ delle strategie presentate 	10 punti
<p>4. Strategie di distribuzione, comunicazione e marketing e idoneità rispetto al target incluse caratteristiche di accessibilità</p>	20 punti
<p>4a. Strategia di distribuzione</p> <ul style="list-style-type: none"> • rilevanza della strategia di distribuzione in termini di: <ul style="list-style-type: none"> ○ metodi di distribuzione previsti ○ scelta di piattaforma/media ○ partner confermati o immaginati ○ conoscenza dei mercati, visione europea/internazionale ○ scelta dei territori (locale, europea, internazionale) 	10 punti
<p>4b. Strategia di comunicazione e marketing</p> <ul style="list-style-type: none"> • pertinenza della strategia di marketing in termini di: <ul style="list-style-type: none"> ○ canali di marketing e attività promozionali ○ adeguatezza della comunicazione e del piano marketing ○ <i>selling points</i> 	5 punti
<p>4c. Idoneità al target</p> <ul style="list-style-type: none"> • target identificato tenuto conto di <ul style="list-style-type: none"> ○ sesso ○ età ○ classificazione del gioco (PEGI o equivalente) ○ tipo di utilizzatori e piattaforme • progetto adattato al target • progetto che incoraggia la facilità d'uso per i giocatori con disabilità e altri handicap 	5 punti
<p>5. Ruoli e responsabilità del team creativo rispetto agli obiettivi specifici dell'azione proposta</p> <ul style="list-style-type: none"> • potenziale del team creativo • adeguatezza del team al progetto • profili complementari nel team creativo 	10 punti
<p>6. Strategia di finanziamento per lo sviluppo e la produzione e potenziale di fattibilità del progetto</p>	10 punti
<p>6a. Strategia di finanziamento</p> <ul style="list-style-type: none"> • qualità e realismo della strategia/piano di finanziamento • adeguatezza della strategia di finanziamento in relazione ai costi di produzione stimati • consapevolezza dei partner potenziali appropriati • esperienza o abilità del candidato di assicurare il necessario cofinanziamento 	5 punti
<p>6b. Potenziale di fattibilità del progetto</p> <ul style="list-style-type: none"> • probabilità di successo grazie alle qualità artistiche • potenziale di attrazione su distributore(i)/editore(i) • potenziale di entrare in produzione • potenziale di vendite e flussi di entrate 	5 punti

Entro il limite del budget disponibile, saranno selezionate le candidature che ottengono i punteggi più alti.

10

• OBBLIGHI LEGALI

In caso di assegnazione del finanziamento da parte dell'Agencia, sarà inviato al beneficiario un contratto di sovvenzione oppure una decisione di sovvenzione, redatti in euro, che specifichi le condizioni della sovvenzione e il livello di finanziamento concesso, così come la procedura per formalizzare gli obblighi delle parti.

Il form del vincolo legale dipenderà dal Paese di origine del beneficiario:

Contratto:

- In caso di beneficiari residenti in un Paese MEDIA, fuori dall'Unione Europea: le due copie del contratto originale devono essere firmate prima dal beneficiario e restituite all'Agencia immediatamente. L'Agencia firmerà per ultima.

Decisione:

- In caso di beneficiari residenti in un Paese Membro dell'Unione Europea: la Decisione verrà firmata solo dall'Agencia agendo sotto i poteri delegati dalla Commissione. La Decisione non dovrà essere rinviata all'Agencia. Le condizioni generali applicabili alla Decisione (*General Conditions II.a*) sono disponibili nella sezione "Documents Register" del sito web dell'Agencia:

http://eacea.ec.europa.eu/sites/eacea-site/files/ii_a_3.pdf

Relativamente alla decisione di sovvenzione, i beneficiari devono sapere che l'invio di una richiesta di sovvenzione implica l'accettazione delle presenti Condizioni Generali. Tali Condizioni Generali vincolano il beneficiario e costituiscono un allegato alla Decisione di Sovvenzione (Grant Decision).

Si prega di notare che l'assegnazione di una sovvenzione non istituisce un diritto per gli anni successivi.

11

• CONDIZIONI FINANZIARIE

11.1. Principi generali

a) Assegnazione non cumulativa

Un'azione può ricevere una sola assegnazione dal budget UE.

In nessuna circostanza gli stessi costi potranno essere finanziati due volte dal budget UE. Per assicurare ciò, i candidati dovranno indicare nella domanda di candidatura le fonti e gli importi del finanziamento UE ricevuto o a cui sono candidati per la stessa azione o parte dell'azione o per il suo funzionamento durante lo stesso anno finanziario così come qualunque altro finanziamento ricevuto o a cui si sono candidati per la stessa azione.

b) Non retroattività

Nessun finanziamento può essere assegnato per un'azione già completata.

Una sovvenzione può essere concessa per un'azione già iniziata solo se il richiedente può dimostrare la necessità di avviare l'azione prima della firma del contratto o della notifica della decisione di sovvenzione.

In tali casi, i costi ammissibili al finanziamento non possono essere anteriori alla data di presentazione della candidatura.

c) Cofinanziamento

Cofinanziamento significa che le risorse che sono necessarie a realizzare l'azione non possono essere fornite interamente dalla sovvenzione della UE.

Il co-finanziamento dell'azione può prendere la forma di:

- risorse proprie del beneficiario
- entrate generate dall'azione
- contributi finanziari da parte di terzi.

d) Budget in pareggio

Il budget preventivo dell'azione deve essere allegato alla domanda di candidatura. Esso deve essere in pareggio tra entrate e uscite.

Il budget deve essere redatto in euro. I candidati che prevedono che i costi affrontati non saranno in euro dovranno usare il tasso di cambio pubblicato sul sito Infor-euro disponibile su:

http://ec.europa.eu/budget/contracts_grants/info_contracts/inforeuro/inforeuro_en.cfm
del giorno di pubblicazione del bando per proposte.

e) Contratti di fornitura/subappalto

Laddove la realizzazione dell'azione richiedesse l'assegnazione di contratti di appalto (contratti di fornitura), il beneficiario dovrà assegnare il contratto al miglior offerente in termini di rapporto qualità prezzo o al prezzo più basso (se sia il caso), evitando conflitti di interessi e conservando la documentazione in caso di audit.

Gli organismi che agiscono nella loro capacità di affidare un appalto ad autorità secondo la Direttiva 2014/24/EU⁶ o di affidare un appalto a enti secondo la Direttiva 2014/25/EU⁷ dovranno rispettare le regole nazionali applicabili agli appalti pubblici.

Il subappalto, vale a dire l'esternalizzazione di specifiche mansioni o attività che sono parte dell'azione come descritto nella proposta e che non possono essere realizzate dal beneficiario stesso, deve soddisfare le condizioni applicabili a ogni contratto di fornitura (come specificato sopra) e in più le seguenti condizioni:

⁶ DIRETTIVA 2014/24/EU del Parlamento Europeo e del Consiglio del 26 febbraio 2014 sugli appalti pubblici e che abroga la Direttiva 2004/18/EC

⁷ DIRETTIVA 2014/25/UE del Parlamento Europeo e del Consiglio del 26 febbraio 2014 che coordina le procedure di appalto degli enti che operano nei settori dei servizi dell'acqua, energia, trasporto e servizi postali e che abroga la Direttiva 2004/17/EC

- può solo coprire la realizzazione di una limitata parte dell'azione
- deve essere giustificato dalla natura dell'azione e da cosa è necessario alla sua realizzazione
- deve essere chiaramente espresso nella proposta o deve essere ottenuta prima una autorizzazione scritta da parte dell'Agenzia.

f) Sostegno finanziario a terzi

Le candidature non possono prevedere la fornitura di un sostegno finanziario a terzi.

11.2. Forme di finanziamento

Le sovvenzioni finanziate attraverso il rimborso dei costi eleggibili in combinazione con importi forfetari che coprono le spese generali sono calcolate sulla base del budget preventivo dettagliato, indicando chiaramente i costi eleggibili per il finanziamento europeo.

➤ Massimo importo richiesto

Il finanziamento è limitato a un massimo cofinanziamento del 50% dei costi eleggibili totali.

Di conseguenza, parte delle spese totali eleggibili inserite nel budget preventivo devono essere finanziate da fonti diverse dal finanziamento EU.

L'ammontare del proprio investimento (*own resources*) indicato nella parte delle entrate del budget preventivo di spesa, è considerato garantito, e l'ammontare come un minimo, deve essere calcolato nella sezione entrate del rendiconto finale.

L'importo del finanziamento non può superare né i costi eleggibili né l'importo richiesto. Gli importi sono indicati in euro.

L'accettazione di una candidatura da parte dell'Agenzia esecutiva non costituisce impegno ad assegnare un fondo pari all'importo chiesto dal beneficiario.

➤ Costi eleggibili

I costi eleggibili sono quei costi realmente sostenuti dal beneficiario del contributo che rispondono ai seguenti criteri:

- essere sostenuti durante il periodo dell'azione come definito nel contratto/ decisione di sovvenzione, a eccezione dei costi relativi ai rendiconti finali e alla certificazione.

N.B. Il periodo di eleggibilità dei costi inizierà alla data di firma del contratto o della notifica della decisione di sovvenzione o, se il candidato può dimostrare la necessità di iniziare l'azione prima di tale data, alla data di presentazione della domanda di candidatura. Tale periodo terminerà 36 mesi dopo l'inizio dell'azione.

- essere indicati nel budget preventivo dell'azione;
- essere sostenuti in relazione all'azione oggetto del finanziamento ed essere necessari all'implementazione dell'azione;
- essere identificabili e verificabili, in particolare, essere registrati negli archivi contabili del beneficiario e determinati in conformità agli standard contabili applicabili del Paese dove

il beneficiario ha sede e secondo le pratiche di contabilità usuali del beneficiario;

- essere conformi ai requisiti per quanto riguarda la legislazione fiscale e sociale applicabile;
- essere ragionevoli, giustificati e conformi ai requisiti relativi a una buona gestione finanziaria, in particolare per quanto riguarda il rapporto costo/efficacia.

Le procedure di contabilità e di controllo interne del beneficiario dovranno permettere una riconciliazione diretta dei costi e delle entrate dichiarati in relazione all'azione con i relativi rendiconti contabili e i documenti giustificativi.

Costi diretti eleggibili:

Sono costi diretti eleggibili per l'azione quelli che, **nel rispetto delle condizioni generali di eleggibilità fissate in precedenza**, sono identificabili come specifici costi diretti legati alla realizzazione dell'azione o del programma di lavoro e possono essere direttamente attribuiti a essa quali:

- il costo dello staff contrattualizzato dal candidato (o equivalente) e assegnato all'azione/progetto compresi gli stipendi effettivi più gli oneri previdenziali e le altre spese comprese nella retribuzione, a condizione che tali costi siano in linea con la politica abituale del beneficiario circa la retribuzione.
NB: tali costi dovranno essere realmente sostenuti dal beneficiario, i costi del personale di altre organizzazioni saranno eleggibili solo se pagati direttamente o rimborsati dal beneficiario. Tali costi possono includere una ulteriore remunerazione, inclusi pagamenti sulla base di contratti ulteriori a prescindere dalla loro natura, purché il pagamento avvenga in modo coerente quando è richiesto lo stesso tipo di lavoro o di competenza e indipendentemente dalla fonte di finanziamento usata.
- Le indennità di soggiorno (per riunioni, comprese le riunioni preliminari, se necessario, conferenze europee, ecc), a condizione che tali costi siano in linea con le pratiche abituali del beneficiario e che non superino le tabelle approvate annualmente dalla Commissione;
- Le indennità di viaggio (per riunioni, comprese le riunioni preliminari, se necessario, conferenze europee, ecc), a condizione che queste siano in linea con le pratiche abituali del beneficiario riguardo i viaggi e che non superino le tabelle pubblicate annualmente dalla Commissione;
- Ammortamento di attrezzature (nuove o di seconda mano), solo la parte di ammortamento dell'attrezzatura corrispondente alla durata dell'azione e alla percentuale di utilizzo effettivo ai fini dell'azione può essere presa in conto dall'Agenzia, **salvo che la natura e/o il contesto di tale uso giustificano un diverso trattamento da parte dell'Agenzia;**
- Costi di materiali di consumo e di forniture, a condizione che siano identificabili e assegnati all'azione;
- Costi derivanti da altri contratti stipulati dal beneficiario o dai suoi partner ai fini della realizzazione dell'azione, purché siano rispettate le condizioni stabilite nel contratto/decisione di sovvenzione;
- Costi derivanti direttamente da esigenze legate alla realizzazione dell'azione (diffusione di informazioni, valutazione specifica dell'azione, traduzioni, riproduzione, ecc);

- Costi relativi alla garanzia al pre-finanziamento presentata dal beneficiario del contributo, laddove richiesto;
- Costi relativi a audit esterno dove richiesto in sostegno alle richieste di pagamento;
- IVA non detraibile se non è collegata alle attività di autorità pubbliche degli Stati Membri.

Costi eleggibili indiretti (overheads)

Un importo forfetario, che non può superare il 7% dei costi diretti eleggibili dell'azione, è eleggibile sotto la voce "costi indiretti", relativi alle spese di ordinaria amministrazione del beneficiario che possano essere imputate all'azione.

I costi indiretti non possono includere costi riportati sotto un'altra voce del budget.

Si porta all'attenzione dei candidati che in caso di organizzazioni che ricevono un fondo operativo i costi indiretti non sono più eleggibili sotto specifiche azioni.

➤ **Costi ineleggibili**

Non sono considerati eleggibili i seguenti costi:

- costi di investimento di capitale;
- debiti e i relativi oneri;
- gli accantonamenti per eventuali debiti o perdite future;
- gli interessi debitori;
- crediti incerti;
- perdite di cambio;
- costi di trasferimento dall'Agenzia riscossi dalla banca del beneficiario;
- i costi dichiarati dal beneficiario e coperti da un'altra azione o programma di lavoro che riceva una sovvenzione dell'Unione Europea. In particolare, i costi indiretti non sono eleggibili per una sovvenzione di un'azione concessa al beneficiario che già riceve un contributo dall'Unione Europea durante il periodo in questione;
- contributi in natura ("in kind");
- costi particolarmente elevati e non giustificati;
- costi affrontati dal beneficiario ma rifatturati a terzi.

➤ **Calcolo dell'importo finale – Documenti di supporto**

L'importo finale della sovvenzione da corrispondere al beneficiario è stabilito dopo il completamento dell'azione, a seguito dell'approvazione della richiesta di pagamento contenente i seguenti documenti:

- Un report finale dettagliato riguardo la realizzazione e i risultati dell'azione;
- La rendicontazione dei costi effettivamente sostenuti.

Al beneficiario sarà inoltre richiesto di presentare, a supporto del pagamento finale, un "Report di elementi fattuali sulla relazione finanziaria finale - Type I (*Report of Factual Findings on the Final Financial Report - Type I*)" redatto da un revisore accreditato o, nel caso di enti pubblici, da un funzionario pubblico competente e indipendente.

La procedura e il formato che il revisore o, nel caso di enti pubblici, il funzionario pubblico devono seguire è disponibile nella sezione "Guidance Notes" al seguente indirizzo:
http://eacea.ec.europa.eu/about-eacea/document-register_en#audit

È obbligatorio utilizzare lo specifico formulario esistente per il report presente nelle "Giudance Notes".

Se i costi eleggibili sostenuti effettivamente dal beneficiario fossero inferiori a quelli preventivati, l'Agenzia applicherà alle spese realmente sostenute la percentuale di co-finanziamento fissata nel contratto/decisione di sovvenzione.

Se l'organizzazione non realizzasse l'attività prevista nella domanda allegata al contratto di finanziamento/decisione di sovvenzione o l'esecuzione della stessa risultasse decisamente insufficiente, il contributo finale verrà ridotto di conseguenza.

Regola di assenza del profitto

In nessun caso la sovvenzione da parte dell'Unione potrà avere lo scopo o l'effetto di generare un profitto per il beneficiario. **Si definisce profitto un surplus di entrate rispetto ai costi eleggibili sostenuti dal beneficiario, al momento della richiesta del saldo del contributo.** In caso di profitto l'Agenzia recupererà una percentuale del profitto corrispondente al contributo europeo per i costi eleggibili sostenuti dal beneficiario per portare avanti l'azione.

La verifica del non-profit non si applica a sovvenzioni minori, ossia pari o inferiori ad euro 60.000.

11.3. Modalità di pagamento

Un pagamento di pre-finanziamento del 70% della sovvenzione sarà erogato al beneficiario **entro 30 giorni** o dalla data in cui l'ultima delle due parti avrà firmato il contratto delle due parti o dalla notifica della decisione di sovvenzione, purché tutte le garanzie richieste siano state ricevute.

Se specificato nel contratto/decisione di sovvenzione, verrà versato al beneficiario un pagamento intermedio. Il pagamento intermedio è destinato a coprire le spese del beneficiario sulla base di una richiesta di pagamento quando l'azione è stata in parte eseguita. Allo scopo di determinare l'importo dovuto quale pagamento intermedio, il tasso di rimborso da applicare ai costi eleggibili approvati dalla Commissione sarà del 50%.

L'Agenzia stabilirà l'importo del pagamento finale da effettuare al beneficiario sulla base del calcolo della sovvenzione finale (vedi sopra la sezione 11.2). Se il totale dei pagamenti precedenti è superiore all'importo della sovvenzione finale, il beneficiario sarà tenuto a rimborsare l'importo versato in eccesso da parte della Commissione attraverso un ordine di recupero.

11.4. Garanzia sul pre-finanziamento

Nel caso in cui la capacità finanziaria non sia soddisfacente, potrà essere richiesta una garanzia sul pre-finanziamento fino a copertura dello stesso importo del prefinanziamento, al fine di limitare i rischi finanziari legati al versamento del prefinanziamento.

La garanzia finanziaria, in euro, dovrà essere fornita da una banca o da un istituto finanziario con sede in uno degli Stati Membri dell'Unione Europea. Se il beneficiario ha sede in un Paese terzo, l'autorità competente può accettare che un istituto bancario o finanziario con sede in tale Paese terzo fornisca la garanzia qualora ritenga che la banca o l'istituto finanziario offra assicurazioni e caratteristiche equivalenti a quelle offerte da una banca o istituto finanziario con sede in uno Stato membro. Somme bloccate nei conti bancari non possono essere accettate come garanzie finanziarie.

La garanzia può essere sostituita da una garanzia in solido da terze parti.

La garanzia sarà restituita una volta che il pre-finanziamento sia stato gradualmente liquidato a fronte di pagamenti intermedi o saldo del beneficiario, secondo le condizioni stabilite nel contratto/ decisione di sovvenzione.

12

• PUBBLICITA'

12.1. Da parte dei beneficiari

I beneficiari devono fare chiaramente riferimento al contributo dell'Unione Europea in tutte le pubblicazioni o in occasione di attività per le quali viene utilizzato il contributo.

A tale riguardo, i beneficiari sono tenuti a dare risalto al nome e al logo di Europa Creativa – Sottoprogramma MEDIA su tutte le pubblicazioni, poster, programmi e ogni altro prodotto realizzato nell'ambito del progetto co-finanziato. Questo include anche una menzione del sostegno allo sviluppo sui crediti sullo schermo del progetto finale finalizzato, se applicabile.

Per fare ciò devono essere utilizzati il testo, il logo e la dichiarazione di limitazione di responsabilità (disclaimer) disponibili al link:

http://eacea.ec.europa.eu/about-eacea/visual-identity_en che saranno forniti dall'Agenzia.

Qualora tale requisito non venisse soddisfatto pienamente, la sovvenzione del beneficiario potrà essere ridotta in conformità con le disposizioni del contratto/decisione di sovvenzione.

12.2. Da parte dell'Agenzia e/o della Commissione

Con l'eccezione delle borse di studio erogate a persone fisiche e di altre forme di sostegno diretto pagate alle persone fisiche più bisognose, tutte le informazioni relative alle sovvenzioni assegnate nel corso di un esercizio finanziario dovranno essere pubblicate sul sito Internet delle istituzioni dell'Unione Europea entro e non oltre il 30 giugno dell'anno successivo a quello dell'esercizio finanziario in cui sono stati assegnati i contributi.

L'Agenzia e/o la Commissione pubblicherà le informazioni seguenti:

- nome del beneficiario,
- luogo del beneficiario: l'indirizzo del beneficiario, quando quest'ultimo è una persona giuridica, regione in cui il beneficiario è una persona fisica, così come definito in NUTS 2 level⁸ se domiciliato all'interno dell'UE o equivalente se domiciliato al di fuori dell'UE,
- l'importo assegnato,
- la natura e la finalità della sovvenzione.

Su richiesta, ragionevole e debitamente motivata, del beneficiario, si rinuncerà alla pubblicazione qualora tale divulgazione rischi di minacciare i diritti e la libertà delle persone interessate – secondo la Carta dei Diritti Fondamentali dell'Unione Europea - o ledere gli interessi commerciali dei beneficiari.

12.3. Comunicazione e diffusione

Per massimizzare l'impatto, i progetti devono avere una strategia chiara e forte per la comunicazione e la diffusione delle loro attività e dei risultati, e i candidati devono prevedere tempo e risorse sufficienti per comunicare e interagire adeguatamente con i colleghi, il pubblico e le comunità locali come più opportuno.

I beneficiari potrebbero essere tenuti ad assistere e partecipare agli eventi organizzati dalla Commissione Europea o dall'Agenzia per condividere le proprie esperienze con gli altri partecipanti e/o responsabili politici.

13 • PROTEZIONE DEI DATI

Tutti i dati personali (come nomi, indirizzi, CV, ecc.) saranno trattati nel rispetto del Regolamento (EC) n. 45/2001 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2000 sulla protezione degli individui riguardo al trattamento dei dati personali da parte di enti e istituzioni comunitarie e sulla libera circolazione di tali dati⁹.

Salvo quelle indicate come opzionali, le risposte del candidato alle domande nel formulario di candidatura sono necessarie per la valutazione della domanda e il processo di finanziamento in conformità con le specifiche del bando per proposte. I dati personali saranno trattati unicamente a tale scopo dal dipartimento o Unità responsabile per il relativo programma di finanziamento dell'Unione Europea (soggetto operante come controllore di dati). I dati personali potranno essere trasmessi a terzi incaricati della valutazione delle candidature o delle procedure di gestione del finanziamento a fronte di una necessità inderogabile, fatta salva anche la trasmissione agli organi incaricati del monitoraggio con compiti di controllo secondo il diritto dell'Unione Europea. In particolare, per salvaguardare gli interessi finanziari dell'Unione, i dati personali potranno essere trasferiti a servizi interni di audit, alla Corte dei Conti Europea, al Panel delle irregolarità Finanziarie o all'Ufficio Europeo Anti Frode e tra gli uffici che forniscono autorizzazioni della Commissione e dell'Agenzia Esecutiva. Il candidato ha il diritto di accedere, e rettificare, i dati che lo/a riguardano. Per qualunque domanda relativa a tali dati si prega di contattare l'ente preposto al controllo.

⁸ Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea L39, del 10 febbraio 2007.

⁹ Gazzetta Ufficiale L8, 12.1.2001.

I candidati hanno il diritto di fare ricorso al Supervisore Europeo per la protezione dei dati (*European Data Protection Supervisor*) in qualsiasi momento. Un'informazione dettagliata sul trattamento dei dati personali, incluse le informazioni di contatto, è disponibile sul sito EACEA: http://eacea.ec.europa.eu/about/documents/calls_gen_conditions/eacea_grants_privacy_statement.pdf

I candidati e, se sono soggetti giuridici, le persone che sono membri degli organi di amministrazione, direzione o di vigilanza di tale candidato o che hanno poteri di rappresentanza, decisione o di controllo nei confronti di tale candidato, o le persone fisiche o giuridiche che assumono la responsabilità illimitata per i debiti di tale candidato, sono informati che i loro dati personali (nome, cognome e nome, se persona fisica, indirizzo, forma giuridica e nome e cognome delle persone con poteri di rappresentanza, di decisione o di controllo, se persona giuridica) possono essere registrati nell'*Early Detection and Exclusion System* (EDES) da parte del Funzionario Autorizzante dell'Agenzia qualora si trovassero in una delle situazioni di cui al Regolamento (UE, Euratom) n 966/2012 del Parlamento Europeo e del Consiglio, del 25 Ottobre 2012 che stabilisce le regole finanziarie applicabili al bilancio generale dell'Unione e che abroga il Regolamento del Consiglio (CE, Euratom) n 1605/2002 (G.U. L 298 del 26.10.2012, pag. 1), modificato dal Regolamento (UE, Euratom) N. 2015/1929 del Parlamento Europeo e del Consiglio, del 28 ottobre 2015 (G.U. L 286, 2015/10/30, p. 1).

14

• PROCEDURA DI PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE DI CANDIDATURA

14.1. Pubblicazione

Il presente Bando per Proposte è stato pubblicato sul seguente sito Internet dell'EACEA: https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/development-video-games-2018_en

14.2. Registrazione nel Portale Partecipanti

Prima di procedere alla candidatura on line, i candidati e partner dovranno registrare la propria organizzazione in "Education, Audiovisual, Culture, Citizenship and Volunteering Participant Portal" e ricevere un Participant Identification Code (PIC). Il PIC verrà richiesto nel formulario di candidatura.

Il Portale Partecipanti è lo strumento attraverso il quale vengono gestite tutte le informazioni finanziarie e legali delle organizzazioni. Si possono trovare informazioni sulle modalità di registrazione al portale al seguente indirizzo: <http://ec.europa.eu/education/participants/portal>

Inoltre, questo strumento permette ai candidati di caricare diversi documenti relativi alla propria organizzazione. Tali documenti devono essere caricati solo una volta e non verranno richiesti nuovamente per una successiva candidatura della stessa organizzazione.

Dettagli sui documenti di supporto che è necessario caricare sul portale sono disponibili al seguente link: http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/development-video-games-2018_en

14.3. Presentazione della domanda di candidatura per una sovvenzione

Le candidature devono essere presentate in conformità con i requisiti di ammissibilità indicati nella sezione 5 ed entro la data di scadenza indicata nella sezione 3.

Non sono permesse modifiche alla domanda di candidatura dopo la scadenza della presentazione. Tuttavia, nel caso in cui lo ritenesse opportuno per chiarire taluni aspetti o per correggere errori grossolani, l'Agenzia può contattare il candidato durante il processo di valutazione.

I candidati che inviano domande di candidatura per progetti con differenti azioni devono inviare domande di candidatura per ciascuna azione.

Tutti i candidati saranno informati tramite posta elettronica circa i risultati della selezione.

È stato predisposto un sistema di candidatura on line. Le candidature devono essere redatte in una delle lingue ufficiali dell'Unione Europea, usando l'eForm (il formulario online) appositamente progettato per questo scopo. Per facilitare la valutazione delle candidature, la documentazione rilevante alla valutazione del progetto deve essere presentata preferibilmente in inglese, francese o tedesco.

È possibile scaricare l'eForm dal seguente link: <https://eacea.ec.europa.eu/PPMT/>

Le proposte devono essere presentate entro la scadenza citata nel bando per proposte e nella Sezione 3 "Calendario" delle presenti Linee Guida prima delle ore **12:00 CET/CEST (Mezzogiorno, Orario di Bruxelles)**, usando il formulario di candidatura online.

Si prega prendere nota che non sarà accettata nessuna candidatura presentata dopo le 12:00 CET/CEST della scadenza. Si raccomanda caldamente ai candidati di non attendere l'ultimo giorno per presentare la propria candidatura.

Si prega di notare che non sarà accettata nessun'altra modalità di presentazione della candidatura. Domande presentate in altre modalità saranno automaticamente rifiutate. Non verrà fatta nessuna eccezione.

Si prega di accertarsi che sia stato inviato il formulario elettronico e che sia stata ricevuta una mail di conferma della presentazione domanda con un numero di riferimento del progetto.

I candidati dovranno garantire che tutti i documenti richiesti e citati nell'eForm siano forniti elettronicamente.

Solo le domande di candidatura che rispettano tutti i criteri di eleggibilità saranno considerate eleggibili per una sovvenzione. In caso di ineleggibilità di una candidatura, verrà inviata una lettera con le ragioni di tale rifiuto.

14.4. Procedura di valutazione

Le domande eleggibili saranno classificate secondo i criteri d'assegnazione definiti e ponderati nella sezione 9 delle presenti linee guida.

La valutazione viene effettuata esclusivamente sulla base dei documenti ricevuti entro la data di scadenza. Tuttavia l'Agenzia si riserva il diritto di richiedere informazioni ulteriori ai candidati.

14.5. Decisione di assegnazione

Solo in seguito al completamento della procedura fin qui descritta, sarà portato a termine il processo di selezione.

I candidati saranno informati dei risultati della selezione tramite posta elettronica con una richiesta di conferma di avvenuta ricezione, entro 2 settimane dalla data di adozione della decisione di assegnazione.

Ai candidati respinti sarà inviata una comunicazione tramite posta elettronica in cui verranno spiegate le ragioni di non-selezione.

Una volta che i candidati siano stati informati, verrà pubblicato l'elenco delle proposte selezionate sul sito internet della Commissione/Agenzia: http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/selection-results_en

14.6. Regole applicabili

- Regolamento del Parlamento Europeo e del Consiglio (EU, Euratom) n.966/2012 del 25 ottobre 2012 relativo al Regolamento Finanziario applicabile al bilancio generale dell'Unione Europea (G.U. L 298, 26.10.2012, p.1), come modificato dal Regolamento (UE, Euratom) 2015/1929 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 28 ottobre 2015 (G.U. L 286, 2015/10/30, p. 1).
- Regolamento della Commissione Delegata (EU) n. 1268/2012 sulle regole di attuazione del Regolamento (EU) n. 966/2012 del Parlamento Europeo e del Consiglio 25/10/2012 relativo alle regole finanziarie applicabili al bilancio generale dell'Unione (G.U. L 362, 31.12.2012, p.1), come modificato dal Regolamento della Commissione Delegata (UE) 2015/2462 del 30 ottobre 2015 che modifica il Regolamento Delegato (UE) n 1268/2012 sulle modalità di applicazione del Regolamento (UE, Euratom) n 966/2012 del Parlamento Europeo e del Consiglio che stabilisce le regole finanziarie applicabili al bilancio generale dell'Unione (GU L 342, 29/12/2015, p. 7).
- Regolamento (EU, Euratom) No 1295/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 11 dicembre 2013 che istituisce il Programma Europa Creativa (2014 - 2020) riguardo l'attuazione di un Programma di sostegno al settore creativo Europeo (Europa Creativa) (G.U. L 347/221, 20 dicembre 2013) ed il suo errata corrige del 27/06/2014 (G.U. L189/260).

14.7. Contatti

Per qualsiasi informazione si prega di contattare:

Creative Europe Desk MEDIA Roma

Istituto Luce-Cinecittà s.r.l.

Tel. 06 722.86.409 - 293

roma@europacreativa-media.it – www.europacreativa-media.it

Creative Europe Desk MEDIA Torino

Istituto Luce-Cinecittà srl

Tel. 011.539.853

torino@europacreativa-media.it – www.europacreativa-media.it

Creative Europe Desk MEDIA Bari
Cineporti di Bari – Fiera del Levante
Tel. 080.97.52.900
bari@europacreativa-media.it – www.europacreativa-media.it

Creative Europe Desks in Europa:

http://ec.europa.eu/culture/tools/creative-desks_en.htm

Contatti con l’Agenzia:

EACEA-MEDIA-DEVELOPMENT@ec.europa.eu

In caso di problemi tecnici relativi all’eForm, si prega di contattare l’Help Desk prima della scadenza per la candidatura: EACEA-HELPDESK@ec.europa.eu

Allegati:

- Annex 1 – Descrizione dettagliata del progetto. Un documento word o pdf in forma libera che contenga **il materiale artistico** relativo al progetto. Per ulteriori dettagli, si faccia riferimento alla *Guide for applicants*
- Annex 2 – Formulario budget – Video Games
- Annex 3 – Dichiarazione sull’onore del candidato (deve essere allegata all’eForm)
- Annex 4 – Track record della società candidata
- Annex 5 – Miscellaneosus (un documento word o pdf in forma libera che contenga materiale aggiuntivo relativo al progetto presentato)
- Annex 6 – Expert guide
- Annex 7 – Model agreement/decision
- Annex 8 – Financial Capacity Form