



VAF/GAMEFONDS: REGLEMENT

Van kracht vanaf ~~8 september~~31 maart 2026

INHOUD

1	Inleiding	4
2	Wie kan aanvragen?	4
3	Soorten projecten	4
4	Culturele test als ontvankelijkheidsvoorwaarde	5
5	Majoritair en minoritair Vlaamse projecten	8
6	Soorten steun	9
6.1	Algemeen	9
6.2	Prototypesteun	10
6.3	Vertical slice steun	10
6.4	Productiesteun	10
6.5	Promotiesteun	10
6.6	Steun na release	11
6.7	Impulspremie uit recoupment	11
7	Criteria voor de beoordeling van aanvragen	12
8	Maximumbedragen	13
8.1	Algemeen	14
8.2	Prototypesteun	14
8.3	Creatiesteun (vertical slice, productie en steun na release)	14
8.4	Promotiesteun	15
9	Steunintensiteit	15
10	Culturele en commerciële band met de Vlaamse Gemeenschap	17
11	Indieningstermijnen	17
12	Indieningsmodaliteiten	17

13	Behandeling aanvragen	18
14	Bijkomende voorwaarden	20
15	Bezwaarprocedure	21
15.1	Wanneer kan men een bezwaar indienen?	21
15.2	Wat is de rol van de bezwaarcommissie?	21
15.3	Hoe gaat de bezwaarcommissie te werk?	21
15.4	Hoe komt de bezwaarcommissie tot een advies voor de Raad van Bestuur?	22
15.5	Wie zetelt in de bezwaarcommissie?	22
15.6	Termijn voor indiening van bezwaarschiften	23
15.7	Vorm en inhoud van het bezwaarschrift	23
15.8	Hoorzitting	24
15.9	Wanneer wordt het bezwaar behandeld?	24
15.10	Eindbeslissing	25
15.11	Invoegetreiding	25
16	Uitbetalingsmodaliteiten	25
17	Verslaggeving en financiële verantwoording	25
18	Terugbetaling	27
19	Opleveringstermijnen	27
20	Verplichte vermeldingen	28
21	Promotionele verspreiding	28
22	Coaching	28
23	Slotbepalingen	29
4	Inleiding	2
2	Wie kan aanvragen?	3
3	Soorten projecten	3
4	Culturele test als ontvankelijkheidsvoorwaarde	4
5	Majoritair en minoritair Vlaamse projecten	5
6	Soorten steun	6
6.1	Algemeen	6
6.2	Prototypesteun	7
6.3	Vertical slice steun	7
6.4	Productiesteun	7
6.5	Promotiesteun	7

6.6 Steun na release	8
6.8 Impulspremie uit recoupment	8
7 Criteria voor de beoordeling van aanvragen	9
8 Maximumbedragen	10
8.1 Algemeen	11
8.2 Prototypesteun	11
8.3 Creatiesteun (vertical slice, productie en steun na release)	11
8.4 Promotiesteun	12
9 Steunintensiteit	12
10 Verplichte bestedingen in de Vlaamse Gemeenschap	13
11 Indieningstermijnen	13
12 Indieningsmodaliteiten	13
13 Behandeling aanvragen	15
14 Bijkomende voorwaarden	16
15 Bezwaarprocedure	17
15.1 Wanneer kan men een bezwaar indienen?	17
15.2 Wat is de rol van de bezwaarcommissie?	17
15.3 Hoe gaat de bezwaarcommissie te werk?	17
15.4 Hoe komt de bezwaarcommissie tot een advies voor de Raad van Bestuur?	18
15.5 Wie zetelt in de bezwaarcommissie?	18
15.6 Termijn voor indiening van bezwaarschiften	19
15.7 Vorm en inhoud van het bezwaarschrift	19
15.8 Hoorzitting	20
15.9 Wanneer wordt het bezwaar behandeld?	20
15.10 Eindbeslissing	21
15.11 Invoegetreiding	21
16 Uitbetalingsmodaliteiten	21
17 Verslaggeving en financiële verantwoording	22
18 Terugbetaling	23
19 Opleveringstermijnen	24
20 Verplichte vermeldingen	24
21 Promotionele verspreiding	24
22 Coaching	24

1 INLEIDING

Het VAF/Gamefonds ondersteunt de creatie en promotie van games, ontwikkeld door Vlaamse gamestudio's.

Met 'games' wordt in deze context bedoeld: een interactief spel dat kan worden gespeeld door één of meerdere spelers op een digitaal platform zoals pc, spelconsole, smartphone, tablet, ...

Dit reglement specificeert de voorwaarden, de toekenningsmodaliteiten en de te volgen procedures voor het bekomen van steun.

2 WIE KAN AANVRAGEN?

Steun kan worden aangevraagd door een gamestudio. Hiermee wordt bedoeld: een bedrijf dat games, zoals omschreven in hoofdstuk 2, ontwikkelt en produceert. De gamestudio moet in zijn aanvraag kunnen aantonen dat hij over de technische competenties en financiële knowhow beschikt om het project tot een goed einde te brengen. Bedrijven met een andere hoofdactiviteit (bv. uitgeverijen, animatiestudio's, productiehuisen, ...) kunnen enkel steun aanvragen indien zij kunnen bewijzen dat ze in-house een departement hebben of opstarten dat aan gameontwikkeling doet.

Financiële steun aan creatie kan enkel worden aangevraagd door, en verleend aan, rechtspersonen waarvan de maatschappelijke zetel of een permanent agentschap is gevestigd in het Vlaams of Brussels Hoofdstedelijk Gewest op het moment van de uitbetaling van de steun.

Naast het verlenen van projectsteun, doet het VAF/Gamefonds aan Talentontwikkeling (eigen initiatieven) en biedt het financiële steun aan Extra-Initiatieven (initiatieven die vanuit de sector zelf ontstaan). Steun aan Extra-Initiatieven die vanuit de sector ontstaan kan aangevraagd worden door en toegekend worden aan zowel rechtspersonen als natuurlijke personen.

Met opmerkingen [YL1]: Terminologie aangepast aan de nieuwe Beheersovereenkomst.

3 SOORTEN PROJECTEN

Verschillende soorten games komen in aanmerking voor steun, voor zover het kwalitatief hoogwaardige, economisch, cultureel of educatief/maatschappelijk betekenisvolle games zijn.

Daarbij worden volgende categorieën onderscheiden:

- Games die in de eerste plaats gericht zijn op het spelplezier en die verschijnen op een of meerdere commerciële platformen (hierna genoemd '**entertainmentgames**').
- Games als interactieve kunst, waarbij de primaire doelstelling een artistieke ervaring is (bv. voor in musea of op alternatieve gamefestivals, ...). Ook experimentele games (al dan niet met kunstzinnige boodschap) in gewone of installatievorm behoren tot deze categorie. Het gaat vaak om korte ervaringen (hierna genoemd '**artistieke games**').
- Games die bepaalde vaardigheden willen aanleren of die een maatschappelijke doelstelling hebben zoals sensibilisering rond bepaalde onderwerpen (hierna genoemd '**serious games**'). Wat de beoordelingscriteria betreft (hoofdstuk 6) wordt er binnen de categorie serious games een onderscheid gemaakt tussen niet-commerciële serious games en commerciële serious games.

Noot: bij al deze categorieën moeten de creaties voldoende game-elementen bevatten om onder de noemer games te vallen. Louter gamification volstaat bijvoorbeeld niet.

Komen in geen geval in aanmerking:

- advergames (voor commerciële producten)
- bedrijfsgames (bijvoorbeeld voor bijscholingen of teambuilding)
- ~~remakes~~
- ~~games die worden gemaakt binnen een gameopleiding of als onderzoeksproject binnen een universiteit of hogeschool. De verdere uitwerking van een afstudeerproject naar een volledige game na het afronden van de opleiding, komt daarentegen wél in aanmerking voor steun.~~
- ~~(de verdere uitwerking van een game die aanvankelijk (bijvoorbeeld als eindwerk) binnen een gameopleiding werd geconcipeerd komt wel voor steun in aanmerking) games die geen op zich staande (spel)ervaring bieden (bv. omdat ze deel uitmaken van een bordspel, een stadspel, ...). Installatiegames komen wel in aanmerking.~~
- ~~games met een pornografisch karakter of games die aanzetten tot discriminatie, gokken, exploitatie of geweld, of indruisen tegen de mensenrechten.~~
- ~~games met een pornografisch karakter~~
- ~~games die aanzetten tot discriminatie, exploitatie of geweld~~
- ~~games die indruisen tegen de mensenrechten~~

4 CULTURELE TEST ALS ONTVANKELIJKHEIDSVORWAARDE

Om voor steun van het VAF/Gamefonds in aanmerking te komen, dient het project vooraf positief te scoren op een zogenaamde culturele test. Het voldoen aan deze test is een minimumvereiste voor ontvankelijkheid van de aanvraag. Het is geen garantie voor het verkrijgen van steun.

Een gameproject is enkel ontvankelijk, indien het aan minimaal twee criteria van de categorieën I en II en minimaal één criterium van categorie III voldoet:

I. Culturele context en inhoud (minimaal twee criteria, waaronder verplicht criterium 1):

1. De game verschijnt minstens ook in het Nederlands.
2. De game speelt zich geheel of gedeeltelijk af in Vlaanderen, België of in de EER.
In geval van een fictieve wereld wordt er gekeken naar de domicilie en/of de persoonlijke connectie van het art- en/of verhaalteam met Vlaanderen, België of de EER.
3. Een of meerdere personages (al dan niet fictief) of interactieve voorwerpen (bv. in racegames, puzzelgames, ...) in het spel verwijzen naar Vlaanderen, België of de EER.
4. Het verhaal bevat een of meerdere verwijzingen naar Vlaanderen, België of de EER.
Onder verhaal kan ook environmental storytelling, worldbuilding en lore gerekend worden. In geval van een fictieve wereld wordt er gekeken naar de domicilie en/of de persoonlijke connectie van het art- en/of verhaalteam met Vlaanderen, België of de EER.
5. De vormgeving is volledig of gedeeltelijk geïnspireerd door de visuele cultuur van Vlaanderen, België of de EER.
6. De game is volledig of gedeeltelijk gebaseerd op literatuur, film, tv, ... of bevat muziek uit Vlaanderen, België of de EER.
7. De game is geheel of gedeeltelijk afgestemd op de onderwijscultuur in Vlaanderen, België of de EER.

De culturele context en inhoud kunnen in uitzonderlijke gevallen ook niet-Europees zijn, wanneer deze duidelijk omkaderd en bijzonder creatief of innovatief zijn vormgegeven en wanneer op grond van II en III aanzienlijk meer criteria vervuld zijn.

II. Cultureel/creatief platform (minimaal twee criteria, waaronder verplicht criterium 1 of 2):

1. Minstens 50% van de kernteamleden behoren tot het Vlaamse gamelandschap*.
In het geval van een coproductie wordt er gekeken naar het samengestelde team.
Onder kernprofielen verstaan we de teamleden die verantwoordelijk zijn voor de fundamentele bouwstenen van het gameproject in kwestie en die het finale zeggenschap hebben over dat deel van de game. Voor de meeste games zijn de vier kernprofielen: producer, artdirector, game director en technical director. Hier kan, afhankelijk van het soort game, van afgeweken worden. Bij verhalende games kan de narrative director bijvoorbeeld een kernprofiel zijn.
2. De game heeft een sterk stimulerend effect op de Vlaamse culturele en creatieve economie. Wat verstaan wordt onder 'sterk stimulerend' hangt af van de specifieke beoordeling en kan verschillen van project tot project.
3. Aanmoediging van jong talent: het team omvat afgestudeerden van Vlaamse universiteiten, hogescholen of hogere beroepsopleidingen, die minder dan vijf jaar geleden zijn afgestudeerd of als de afgestudeerde - ingeval de onderwijsinstelling in het buitenland lag - momenteel in Vlaanderen woont.
4. Er wordt samengewerkt met professionals uit andere lidstaten van de EER.

*Hebben hun hoofdverblijfplaats en/of worden belast in Vlaanderen, of zijn in andere opzichten met de Vlaamse cultuur vertrouwd, bijvoorbeeld op grond van de kwalificaties die ze in Vlaanderen hebben gehaald, hun werkervaring in Vlaanderen of een langdurig verblijf in Vlaanderen. Fysieke personen van elke nationaliteit of achtergrond kunnen tot het Vlaamse gamelandschap behoren.

III. Artistieke, creatieve en technologische innovatie (minimaal één criterium):

Het spel is bijzonder creatief of innovatief op volgende vlakken:

1. Gameplay
2. Artistieke vormgeving
3. Verhaal/thematiek
4. Gebruikte technologie
5. Gebruikte muziek/sound design

I. Culturele context en culturele inhoud

1. De setting van het spel situeert zich in Vlaanderen, België of in de Europese Economische Ruimte of bevat verwijzingen naar die context.
2. De hoofdpersonages van het spel verwijzen naar Vlaanderen, België of de Europese Economische Ruimte of verbeelden een historisch of fictief personage uit Vlaanderen, België of de Europese Economische Ruimte of uit de wereld-geschiedenis.
3. De game verschijnt minstens ook in het Nederlands.
4. Het thema, de motieven, de ideeën, de inhoud of de vormgeving bevatten een verwijzing naar Vlaanderen, België of de Europese Economische Ruimte. Voorbeelden:
 - a. De vormgeving, het verhaal of het design van het spel verwijzen naar de Vlaamse cultuur (het dagelijkse leven, popcultuur, gamecultuur, jeugdeultuur, cultuur met de grote C, leercultuur, mediacultuur, politieke cultuur, ...), de maatschappij, de identiteit, de Vlaamse of Belgische geschiedenis of de geschiedenis van de E.E.R., of aspecten van het leven in Vlaanderen, België of de E.E.R.
 - b. Het verhaal is gebaseerd op literatuur, film, tv of iets anders uit het Vlaamse of Europese taalgebied (bv. sprookjes, sagen of sciencefiction).
 - c. De game vertoont gelijkenissen met de Vlaamse of Belgische speltraditie of ontwikkelt deze verder.
 - d. De game beeldt aspecten uit van de regionale veelzijdigheid in Vlaanderen, België of de E.E.R.
 - e. De game weerspiegelt het Vlaamse/Belgische cultureel erfgoed.
5. De game draagt als artistieke creatie bij tot het cultuurpatrimonium van Vlaanderen, België en de E.E.R.
6. De game is afgestemd op de onderwijscultuur in Vlaanderen, België of de E.E.R.

De culturele context en inhoud kunnen in uitzonderlijke gevallen ook niet-Europees zijn, wanneer deze duidelijk omkaderd en bijzonder creatief of innovatief is vormgegeven en wanneer op grond van II en III beduidend meer criteria vervuld zijn.

II. Cultureel/creatief platform (punt 1 of 2 is verplicht)

1. Er wordt verwacht dat het project een stimulerend effect heeft op de nationale culturele en creatieve economie, aangezien een wezenlijk deel van de creatieve arbeid (conceptuele ontwikkeling, gamedesign, programmering, sound) in Vlaanderen gebeurt.
2. Minstens 50% van de teamleden hebben hun hoofdverblijfplaats en/of worden belast in Vlaanderen, of zijn in andere opzichten met de Vlaamse cultuur vertrouwd (bv. op grond van de kwalificaties die ze in Vlaanderen hebben gehaald of een langdurig verblijf in Vlaanderen). De volgende teamleden moeten alleszins aan dit criterium voldoen: de producer, de leidinggevende tekstschrijver/auteur/concept-developer, de leidinggevende sound-designer/componist, de art director, de technical director, de leidinggevende game designer.
3. Aanmoediging van jong cultureel talent: het team omvat afgestudeerden van universiteiten, hogescholen of hogere beroepsopleidingen, die minder dan twee jaar geleden zijn afgestudeerd, indien de universiteit of school in Vlaanderen gelegen is of indien de afgestudeerde – ingeval de universiteit of school in het buitenland lag – momenteel in Vlaanderen woont.

~~4. Er wordt samengewerkt met professionals uit andere lidstaten van de E.E.R.~~

~~III. Artistieke, creatieve en technologische innovatie~~

~~Het spel is bijzonder creatief of innovatief op volgende vlakken:~~

- ~~1. Verhaalstructuur of spelopbouw~~
- ~~2. Vormgeving van de personages, de setting, het verhaal en de omgeving~~
- ~~3. Gebruikte muziek of sound design~~
- ~~4. Interactiviteit, meerdere spelers, gebruikersinterface, user generated content~~
- ~~5. Gebruik van artificiële intelligentie~~
- ~~6. Gebruik van Virtual Reality en Augmented Reality~~
- ~~7. Gebruik van nieuwe technologie voor de ontwikkeling, de implementatie of de toepassing van de game.~~

5 MAJORITAIR EN MINORITAIR VLAAMSE PROJECTEN

Het VAF/Gamefonds kan participeren in majoritair en minoritair Vlaamse games die tot stand komen dankzij een samenwerking tussen een Vlaamse gamestudio en een of meerdere niet-Vlaamse gamestudio's.

Creaties worden als **majoritair Vlaams** aanzien:

Indien het IP geheel of gedeeltelijk en minstens in verhouding tot de inbreng van de Vlaamse gamestudio in Vlaamse handen blijft of komt en de makers hun creatieve vrijheid in grote mate behouden. Daarnaast moeten creaties aan minstens aan de eerste twee van de drie onderstaande criteria voldoen:

1. Het Vlaamse team is de bedenker van de game en/of heeft het grootste aandeel in de financiering.
- ~~1. Er wordt verwacht dat het project een stimulerend effect heeft op de nationale culturele en creatieve economie, aangezien een wezenlijk deel van de creatieve arbeid in Vlaanderen gebeurt.~~
2. Minstens 50% van de kernteamleden (producer, game director, art director en technical director) hebben hun hoofdverblijfplaats en/of worden belast in Vlaanderen, of zijn in andere opzichten met de Vlaamse cultuur vertrouwd (bv. op grond van de kwalificaties die ze in Vlaanderen hebben gehaald of een langdurig verblijf in Vlaanderen). Afhankelijk van het soort game kunnen de kernteamleden licht verschillen.
3. Er wordt verwacht dat het project een stimulerend effect heeft op de lokale culturele en creatieve economie, aangezien een wezenlijk deel van de creatieve arbeid in Vlaanderen gebeurt.
- ~~2.4.~~
3. Het Vlaamse team is de bedenker van de game en/of heeft het grootste aandeel in de financiering.

Als **minoritair Vlaams** wordt aanzien: een gameproject uit een ander territorium dat tot stand komt in samenwerking met een Vlaamse gamestudio en dat niet aan hogervermelde voorwaarden voldoet.

Steun voor prototype en vertical slice is in principe voorbehouden aan majoritair Vlaamse projecten. Uitzonderingen hierop zijn mogelijk indien aan de coproductie duidelijke voordelen verbonden zijn voor de Vlaamse gamestudio (bv. impactvolle toevoeging aan het portfolio van de studio, aanzienlijke revenue share, ...). Productiesteun en steun na release kan verleend worden aan zowel majoritair en minoritair Vlaamse projecten.

Met opmerkingen [YL2]: We hebben dit wat verstrengd aangezien we geen Vlaamse spend van de VAF-middelen meer mogen afdwingen, cf. aanpassing EC.

Met opmerkingen [YL3]: In overeenstemming met de gevraagde aanpassing van de EC.

Bij minoritair Vlaamse projecten moet op het moment van het aanvragen van productiesteun al minstens 50% van de financiering verzekerd zijn. Participaties worden niet meegeteld als bevestigde financiering. Voor minoritair Vlaamse projecten is een maximaal steunbedrag van toepassing cf. hoofdstuk 8: Maximumbedragen.

6 SOORTEN STEUN

6.1 Algemeen

De steun kan zowel de vorm van een financiële tegemoetkoming als van begeleiding en advies (coaching) aannemen.

De financiële steun neemt de vorm aan van selectieve steun. Met selectieve steun wordt bedoeld: steun die wordt toegekend na een selectieprocedure **via een beoordelingscommissie of een jury**.

De steun kan verleend worden in volgende fasen van het project: prototype, vertical slice, productie, promotie en post-release. De financiële tegemoetkomingen nemen m.a.w. de vorm aan van **prototypesteun, vertical slice steun, productiesteun, promotiesteun en steun na release**.

De prototype en vertical slice fases liggen in elkaars verlengde en vormen samen de preproductie van een game (dus de fase voorafgaand aan de productiefase). Voor beide preproductiefases moet afzonderlijk steun aangevraagd worden.

Aanvragers beslissen zelf welke soort steun ze aanvragen, maar het VAF kan adviseren om bv. een aanvraag voor productiesteun terug te verwijzen naar prototype- of vertical slice steun, indien een project niet rijp wordt geacht voor productie.

Elke steunvorm dient afzonderlijk aangevraagd te worden en er kunnen nooit aanvragen voor twee steunvormen voor dezelfde game binnen één deadline ingediend worden.

Elke steunvorm kan aangevraagd worden, los van de toekenning van eerdere steun aan het project bij het VAF. Het is met andere woorden geen verplichting om alle fasen bij het VAF/Gamefonds te doorlopen. Het is bv. mogelijk om enkel promotiesteun en/of steun na release aan te vragen. In die gevallen wordt er door de beoordelingscommissies echter ook een inhoudelijke beoordeling van de game gedaan. Er moet ook steeds voldaan worden aan de culturele test (cf. hoofdstuk 43).

Binnen de **prototype, vertical slice steun** en de productiesteun mag er al een deel van de VAF-steun ingezet worden voor promotie (met een maximum van 245.000 euro, cumulatief), bv. met het oog op het genereren van tractie en/of het opbouwen van een community.

Met opmerkingen [YL4]: Uitgebreid naar prototypesteun.

Afgewerkte games kunnen niet meer voor prototypesteun, vertical slice steun en productiesteun worden ingediend. Er kan wel een aanvraag gedaan worden voor promotiesteun en steun na release.

~~Steun kan enkel worden aangevraagd m.b.t. de kosten die worden gemaakt na de ontvangst-datum van de aanvraag door het VAF/Gamefonds.~~

6.2 Prototypesteun

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming om een **'proof of concept'** te ontwikkelen voor een nieuwe game. Deze fase is bedoeld om de belangrijkste gameplaymechanismen en/of bepaalde USP's te onderzoeken en uit te testen (**valideren**) aan de hand van o.a. 'rapid prototyping'. Het itereren op ideeën speelt hierbij een belangrijke rol. ~~Iteratie betekent letterlijk herhaling. Door in korte iteraties te werken kan er (relatief) snel achterhaald worden wat wel of niet werkt.~~

In de meeste gevallen zal het gaan om het uitproberen van gameplayideeën, maar het is ook mogelijk om 'proof of concepts' te bouwen rond bv. het innovatief inzetten van een verhaal, een grafische stijl, muziek, geluid, animatie, ... In deze fase ligt de nadruk met andere woorden voluit op **innovatie en ontdekking**. De gamestudio onderzoekt wat zijn game uniek en leuk kan maken. In de gamesector wordt er vaak gesproken van 'finding the fun'. In het geval van serious en artistieke games kan een prototype ook dienen om te achterhalen of een bepaald speldesign het beoogde doel (leren, sensibiliseren, ...) kan bereiken.

6.3 Vertical slice steun

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming om tot een vlot speelbaar, afgewerkt en representatief level te komen waarin de 'core gameplay loop' verwerkt zit en waaruit de productiewaarden die worden nagestreefd voor de afgewerkte game voldoende blijken. Met behulp van een afgewerkte vertical slice zou de gamestudio in principe in staat moeten zijn om de interesse van financiers, uitgevers, platformhouders en het publiek op te wekken.

Voor de aanvraag van vertical slice steun moet het potentieel van een game-idee voldoende aantoonbaar zijn op basis van een of meerdere speelbare prototypes en een duidelijke visie op de belangrijkste elementen van het project (gameplay, look & feel, ...).

6.4 Productiesteun

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming die dient om de effectieve realisatie van de game (mee) te bekostigen, in zijn definitieve versie met het oog op release. Productiesteun is er in de eerste plaats voor games die als leuk, origineel, relevant en hoogstaand worden ervaren en al duidelijke tekenen van tractie vertonen, i.e. aantoonbare interesse van financiers, uitgevers, platformhouders en het publiek (bv. via social media, wishlists, ...).

6.5 Promotiesteun

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming die dient om de game tot bij zijn publiek te brengen of in de markt te zetten. Het kan hier gaan om meer traditionele promotie (print, website, trailer, allerhande promomateriaal, ... (B2B en B2C), en/of de opbouw en het onderhoud van rechtstreekse contacten met de game community via bv. blogs, social media, ... (B2C), en/of deelname aan belangrijke events* om de game te promoten (B2B en B2C) voor zover hier geen dubbele steun voor wordt verleend door andere overheidsactoren.

*We verwachten dat er wordt gekozen voor de meest efficiënte manier van reizen. We geven waar mogelijk de voorkeur aan reizen met de trein (ecologisch) en te verantwoorden oplossingen qua verblijf (geen luxehotels). We dekken geen andere verblijfskosten (zoals eten, drinken, vervoer ter plekke, ...). Standruimte vergoeden we enkel indien er geen optie is om bv. via het FIT deel uit te maken van een gedeelde stand. Bezoeken aan events en de kosten ervan

moeten steeds goed onderbouwd worden, i.e. waarom wil je er naartoe, wat is de mogelijke impact op verkoop, ...

6.6 Steun na release

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming die erop gericht is om het bereik, succes en de impact van gesteunde games te vergroten en hun duurzaamheid te verlengen.

Om het productiebudget onder controle te houden worden niet alle games meteen voor alle (commercieel) interessante platformen en regio's ontwikkeld en wordt de scope van de game (speelduur, spelmodi, ...) initieel soms beperkt totdat bijkomende ontwikkeling te verantwoorden is op basis van het kritisch onthaal, de verkoopcijfers, ... De steun na release komt een fase later. Deze kan de vorm aannemen van o.a. porting (overzetting naar andere platformen), lokalisering (aanpassing van de content aan regio's met een andere taal, culturele gevoeligheden, ...), DLC (downloadable content), remastering, ...

Opgelet: steun na release kan pas toegekend worden nadat de aanvraag m.b.t. de productie-steun voor de game is afgerond (t.e.m. het vervullen van alle verplichtingen voor het bekomen van de laatste betaalschijf).

6.8-7 Impulspremie uit recoupment

Algemene omschrijving

De impulspremie is een vorm van automatische steun aan creatie, die door een aanvrager wordt verworven bij het vervullen van de voorwaarden die verder in dit onderdeel worden bepaald. Met 'impulspremie' wordt in dit Reglement bedoeld dat een gamestudio het recht heeft om een bepaald bedrag, afkomstig van het Fonds, te (her)investeren in een nieuwe game. Op alle punten waarover niets specifiek is bepaald in dit Hoofdstuk is de rest van dit Reglement onverkort en automatisch van toepassing.

Specifieke omschrijving

1. Hieronder wordt het volgende verstaan: de bedragen die door een gamestudio (met name de gamestudio die steun ontving voor een bepaalde game) contractueel aan het Fonds worden terugbetaald uit de exploitatie-inkomsten op die game, worden door het Fonds voor 50% voor de betrokken gamestudio gereserveerd met het oog op investering in een nieuwe game, geproduceerd door dezelfde gamestudio. Deze impulspremie wordt dan aanzien als eigen inbreng van de gamestudio in de nieuwe game.
2. Deze investering kan de vorm aannemen van vertical slice - of productiesteun of steun na release. Deze soorten steun worden omschreven in dit Reglement.
3. De aangewende impulspremie voor gamestudio's op basis van hun terugbetalingen aan het Fonds zal gecumuleerd worden met de reguliere, door het Fonds toegekende steun voor dezelfde game. De door het Fonds gehanteerde maximumbedragen op het moment van de indiening van de aanvraag mogen hierbij overschreden worden.
4. De gamestudio kan deze impulspremie naar eigen inzicht maar ongeschikt aan welomschreven regels uitoefenen ter investering in één of meerdere nieuwe games.

5. Het inzetten van een impulspremie voor een nieuwe game geeft geen verworven recht of voorrangpositie m.b.t. het eventueel verwerven van andere VAF-steun.

Algemene voorwaarden

1. De impulspremie kan worden verworven op basis van zowel majoritair als minoritair Vlaamse games. De termen 'majoritair en minoritair Vlaams' worden hogerop in dit Reglement gedefinieerd. Het betreft hier in alle gevallen impulspremies verworven met games die door het Fonds financieel werden ondersteund.
2. Elke vorm van impulspremie kan enkel worden aangewend voor een nog te realiseren game.
3. De nog te realiseren game moet passen binnen de door het Fonds reglementair voorziene gamecategorieën.
4. Bij de berekening van de steunintensiteit wordt de impulspremie aanzien als eigen inbreng van de gamestudio.
5. De via de impulspremie ontvangen steun volgt alle betreffende regels die zijn opgenomen in het Reglement en de individuele overeenkomsten tussen het Fonds en de aanvrager (bv. indiening technisch dossier, betalingen in schijven, controles, ...). Dit betekent ook dat het budget moet zijn opgemaakt volgens de door het Fonds gehanteerde normen.
6. De impulspremie blijft behouden voor een periode van 5 jaar. Na het verstrijken van de voorziene termijn, worden de gereserveerde bedragen toegevoegd aan de middelen van het VAF/GameFonds, bestemd voor de ondersteuning van creatie. De periode van 5 jaar gaat in op de dag waarop de voorwaarde voor het verwerven van een impulspremie is vervuld (de contractueel vastgelegde terugbetalingstermijnen).

7 CRITERIA VOOR DE BEOORDELING VAN AANVRAGEN

De criteria voor beoordeling van ontvankelijke aanvragen zijn (deels) afhankelijk van het soort games. Ze zijn niet per definitie cumulatief en worden hieronder opgesomd zonder een strikte rangorde te hanteren.

Algemeen

- Fungehalte (kwaliteit gameplay)
- Professionele uitwerking
- Originaliteit / vernieuwing
- Inhoudelijke onderbouwing
- Haalbaarheid / realiteitszin
- CV's en/of vorig Vorig werk
- Sterke partnerschappen met relevante actoren (zie detail bij categorieën games hieronder)
- Structurerend effect voor het bedrijf
- Samenstelling en complementariteit van het team
- Markt- of publieks potentieel*
- Opbouw van eigen IP (intellectual property)*

*Vooral bij uitgesproken commerciële games (meest voorkomend binnen de categorieën entertainmentgames en serious games) wordt er door de commissie veel belang gehecht aan het

marktpotentieel, de kans op kritisch en/of commercieel succes, en het opbouwen van eigen waardevol IP.

Specifiek voor entertainmentgames

- USP (unique selling proposition/point)
- Opgebouwde tractie (~~vooral vanaf na het prototype~~)
- Relevante actoren: platformhouders, publishers, PR-bureaus, ...

Specifiek voor artistieke games

- Aanwezigheid van voldoende digitale gameplay
- Sterke wisselwerking tussen een gamestudio en een kunstenaar
- Maatschappelijke en/of culturele meerwaarde / impact
- Kans op bekroning / awards
- Relevante actoren: culturele instanties, musea, festivals, cc's, ...

Specifiek voor serious games

Voor niet-commerciële serious games:

- Maatschappelijke relevantie
- Sterke samenwerking tussen gamestudio's en experts uit de sector
- Samenwerking met en testing door de doelgroep waarvoor de game bedoeld is (in lijn met Noozo-principe, niets over ons, zonder ons)
- Directe toegang tot de beoogde doelgroep en/of een sterk netwerk binnen de sector waarvoor de game bedoeld is
- Graad en kwaliteit van testing voorafgaand op de vertical slice en productie
- Aantoonbaar effect (kan reeds meetbaar zijn a.d.h.v. het prototype)
- Relevante actoren: vzw's, kenniscentra, ...

Voor commerciële serious games:

- USP (unique selling proposition/point)
- Opgebouwde tractie (vooral vanaf na het prototype)
- Sterke samenwerking tussen gamestudio en experts uit de sector en/of doelgroep waarvoor de game bedoeld is
- Graad en kwaliteit van testing voorafgaand op de vertical slice en productie
- Aantoonbaar effect (kan reeds meetbaar zijn a.d.h.v. het prototype)
- Directe toegang tot de beoogde doelgroep en/of een sterk netwerk binnen de sector waarvoor de game bedoeld is
- Relevante actoren: afhankelijk van de sector

Noot: bij serious games wordt niet-vernieuwende gameplay vaak getolereerd als dit drempel-verlagend werkt voor de speler en daarmee het beoogde doel makkelijker kan bereikt worden.

8 MAXIMUMBEDRAGEN

8.1 Algemeen

Het steunbedrag wordt bepaald in functie van de aard en de noden van de game en in functie van de beschikbare budgetten bij het VAF/Gamefonds. Het maximum toe te kennen bedrag per gameproject bedraagt maximaal 400.000 euro voor de totaliteit van prototype, vertical slice, productie en steun na release. Daarnaast kan er maximaal 75.000 euro promotiesteun toegekend worden. Het absolute maximum van alle mogelijke steun bedraagt 475.000 euro.

Het maximale creatiesteunbedrag voor minoritaire co-ontwikkelingen en coproducties bedraagt 125.000 euro. Voor promotiesteun kan maximaal 75.000 euro toegekend worden.

Deze maximumbedragen zijn voor alle duidelijkheid **geen richtbedragen**. Projecten moeten bovenal realistisch begroot zijn en de ingediende budgetformulieren zullen net als de rest van de aanvraag kritisch door de commissieleden bekeken worden.

Ingeval een gameproject een toepassing of afgeleide is van een televisieprogramma of film, geproduceerd of gecoproduceerd door een nationale (of internationale) omroep of streamer, ... kan het VAF/Gamefonds maximaal een bedrag toekennen tot maximaal vijfmaal de financiële inbreng van de betrokken omroep / streamer. Hierbij gelden bovendien de hieronder vermelde maximumbedragen en -percentages.

Indien de IP-houder de game volledig zelf financiert en de betrokken Vlaamse omroep, nationale (of internationale) omroep of streamer geen direct voordeel (inkomsten, trafiek naar platform waar ze games hosten / inzetten, ...) heeft bij de game, dan is er geen multiplicator van kracht en geldt de reguliere regelgeving van het VAF/Gamefonds.

De game moet in ieder geval een volwaardige creatie zijn die volledig op zich kan staan. Het mag dus bijvoorbeeld niet gaan om een afgeleide voor de promotie van het televisieprogramma of de film. Ook minigames voor apps van de betrokken Vlaamse omroep, nationale (of internationale) omroep of streamer, die vooral dienen ter ondersteuning van het originele IP, worden niet gesteund door het VAF/Gamefonds.

Indien er een afgeleide wordt gemaakt van een door het VAF-ondersteunde game voor bijvoorbeeld de app van de betrokken Vlaamse omroep, nationale (of internationale) omroep of streamer, dan wordt deze partij verwacht middelen bij te dragen tot de financiering van de game waarop de afgeleide is gebaseerd. Indien de afgeleide achteraf wordt gemaakt, wordt deze partij verondersteld de gamestudio te betalen voor de afgeleide zodat dit bedrag kan bijdragen tot de inkomsten van de game en de eventuele terugbetaling aan het VAF. Verder zijn de toegekende bedragen ondergeschikt aan het bepaalde in artikel hoofdstuk 9 m.b.t. de steunintensiteit.

8.2 Prototypesteun

Het VAF kan aan een project maximum 25.000 euro prototypesteun toekennen. Prototypesteun kan maximaal twee keer per jaar aan dezelfde gamestudio toegekend worden.

8.3 Creatiesteun (vertical slice, productie en steun na release)

Het maximum toe te kennen bedrag aan creatiesteun (vertical slice, productie en steun na release) bedraagt maximaal 400.000 euro (inclusief eventueel reeds verkregen prototypesteun waarop de productie is gebouwd). Er zijn geen afzonderlijke maxima per steunvorm binnen

Creatiesteun. De gamestudio kan dus zelf kiezen hoeveel steun hij per steunvorm binnen Creatiesteun aanvraagt.

8.4 Promotiesteun

Het VAF kan aan een project maximum 75.000 euro promotiesteun toekennen. Deze steun wordt NIET meegeteld voor de maximum toe te kennen creatiesteun.

9 STEUNINTENSITEIT

Algemeen wordt gesteld dat de staatssteun maximum 50% van het totale creatiebudget (prototype, vertical slice, productie en steun na release) van de game mag bedragen. Uitzonderingen hierop zijn mogelijk voor games die kunnen bestempeld worden als 'moeilijke werken'*. Hierbij geldt een maximum steunintensiteit van 80% van het totale creatiebudget.

*De term 'moeilijke werken' in de context van deze financiering verwijst niet naar de moeilijkheidsgraad van het spel of de complexiteit van de ontwikkeling, maar naar bovengemiddeld hoge risico's met betrekking tot een commercieel succesvolle exploitatie.

Voor de markt van videogames kan er gesproken worden van 'moeilijke werken' als er aan een of meerdere van de volgende voorwaarden wordt voldaan of indien er bijzondere omstandigheden van kracht zijn die een afwijking van deze voorwaarden verdedigbaar maken:

1. Eerste en tweede game waarvoor een gamestudio steun krijgt. Een studio kan slechts tweemaal een beroep doen op deze uitzonderingsmaatregel, tenzij een vorig onafgewerkt project wordt stopgezet.
2. Games die bewust afwijken van de trends die van kracht zijn in de markt en daardoor moeilijker te financieren zijn met privaat geld.
3. Games die een nieuwe wending geven aan het portfolio van een studio en daardoor als bijzonder risicovol worden gezien.
4. Games met een innovatief karakter (USP's) op technisch, creatief of gameplayvlak.
5. Serious games die een grote positieve, maatschappelijke impact kunnen hebben.
6. Artistieke games waarbij de primaire doelstelling een artistieke ervaring is (bijvoorbeeld voor gebruik in musea).
7. Andere games mits goede onderbouwing dat het marktrisico bijzonder groot is.

Of een game als een moeilijk werk kan worden gezien hangt af van de specifieke beoordeling en kan verschillen van project tot project.

Voor coproducties zal het VAF de steunintensiteitsregels volgen die van toepassing zijn in het territorium van de coproducent, voor zover deze conform de Europese regelgeving zijn. Indien deze regels afwezig zijn, houdt het VAF zijn eigen regels aan.

De staatssteun mag maximum 50% van het totale creatiebudget (incl. prototypesteun, excl. steun na release) van de game bedragen. Uitzonderingen hierop zijn mogelijk voor:

- Coproducties die door meer dan één lidstaat van de Europese Unie worden gefinancierd en waarbij gamestudio's uit meer dan één lidstaat betrokken zijn. Hierbij geldt een maximum steunintensiteit van 60% van het totale creatiebudget (incl. prototypsteun, excl. steun na release) van de game.

- Coproducties waarbij landen betrokken zijn die voorkomen op de lijst van de Commissie voor Ontwikkelingsbijstand van de OESO. Hierbij geldt een maximum steunintensiteit van 80% van het totale creatiebudget (incl. prototypesteun, excl. steun na release) van de game.
- Moeilijke werken (zie definitie hieronder). Hierbij geldt een maximum steunintensiteit van 80% voor prototypesteun en vertical slice steun en 70% voor productiesteun.

De term 'moeilijke werken' in de context van deze financiering verwijst niet naar de moeilijkheidsgraad van het spel of de complexiteit van de ontwikkeling, maar naar bovengemiddeld hoge risico's met betrekking tot een commercieel succesvolle exploitatie. Voor de markt van games kan er gesproken worden van 'moeilijke werken' indien er aan de volgende voorwaarden wordt voldaan of indien er bijzondere omstandigheden van kracht zijn die een afwijking van deze voorwaarden verdedigbaar maken:

- a. ~~Eerste en tweede game waarvoor een gamestudio VAF steun krijgt. Een studio kan slechts tweemaal een beroep doen op deze uitzonderingsregel, tenzij een vorig onafgewerkt project dat onder deze uitzonderingsregel viel, wordt stopgezet, tijdens of na de afronding van een fase.~~
- b. ~~Creaties die een nieuwe wending geven aan het portfolio van een bedrijf of aan het bedrijf zelf op voorwaarde dat het bedrijf minder dan vijf jaar bestaat.~~
- c. ~~Games met een zeer innovatief karakter op technisch, creatief of gameplayvlak (cf. culturele test).~~
- d. ~~Pedagogisch waardevolle spelletjes die in de eerste plaats gericht zijn op kinderen of jongeren.~~
- e. ~~Serious games (spellen die niet in de eerste plaats of niet uitsluitend gericht zijn op spelplezier, maar die een ander primaire doelstelling hebben, bijvoorbeeld gezondheids- of therapie spelletjes). Noot: zuivere B2B-games (bijvoorbeeld voor bijscholing in een bedrijf) zijn over het algemeen uitgesloten van steun.~~
- f. ~~Andere werken mits goede onderbouwing dat het marktrisico bijzonder hoog is en dat de kredietverstrekkers niet bereid zijn om dit risico op zich te nemen.~~

In het geval van nieuw opgerichte bedrijven door veteranen uit de sector waarvan de belangrijkste profielen ingevuld worden door werknemers met jarenlange ervaring worden de voorwaarden onder a. en b. niet aanvaard als geldige redenen om een game als een 'moeilijk werk' te bestempelen. Uitzonderingen hierop zijn mogelijk als de nieuwe wending als bijzonder risicovol* wordt ingeschat.

*voorbeelden van bijzonder risicovol kunnen zijn:

- Een overstap van B2B naar B2C
- Een radicale platformwissel (bv. van VR naar console of vice versa)
- Een wending die veel investeringen omvat (bv. aannemen van andere profielen)
- ...

Aangezien prototypesteun en vertical slice steun in elkaars verlengde liggen en beide onderdeel uitmaken van de preproductie van een game, kunnen ze op dezelfde manier benaderd worden op het vlak van steunintensiteit.

De steunintensiteit voor promotiesteun volgt de maximale steunintensiteit van creatiesteun. Voor promotiesteun en steun na release geldt een steunintensiteit van maximaal 50%.

Met opmerkingen [YL5]: Op vraag van de EC.

10 CULTURELE EN COMMERCIEËLE BAND MET DE VLAAMSE GEMEENSCHAP

10 VERPLICHTE BESTEDINGEN IN DE VLAAMSE GEMEENSCHAP

Met opmerkingen [YL6]: Op vraag van de EC.

In ruil voor de toegekende ondersteuning moet een project een wezenlijke en aantoonbare bijdrage leveren aan de Vlaamse gamesector. Deze bijdrage wordt beoordeeld op basis van de culturele en professionele verankering van het project in Vlaanderen, de betrokkenheid van Vlaams creatief, technisch en zakelijk talent, en de impact op de duurzame ontwikkeling van de Vlaamse gamesector.

Uitgaven mogen plaatsvinden binnen de Europese Economische Ruimte (EER), op voorwaarde dat zij rechtstreeks verband houden met de realisatie van het project.

In ruil voor het door het VAF toegekende steunbedrag, moet 100% ervan besteed worden in de Vlaamse Gemeenschap (of Vlaams Gewest en Brussels Hoofdstedelijk Gewest). Hiervan kan in voorafgaand (ten tijde van het contract m.b.t. de toegekende steun) onderling akkoord met het VAF worden afgeweken, indien gemotiveerde omstandigheden (bijvoorbeeld indien de benodigde vaardigheden niet (van hetzelfde niveau) in eigen regio aanwezig zijn) een lagere bestedingsverplichting verantwoorden. De besteding mag hierbij nooit lager liggen dan 60% van het door het VAF toegekende bedrag. De aanvrager behoudt alleszins het recht om minimum 20% van het productiebudget van de game in andere lidstaten van de Europese Unie uit te geven zonder dat de toegekende steun van het VAF hierom wordt verminderd.

11 INDIENINGSTERMIJNEN

Steunaanvragen kunnen worden ingediend met inachtneming van de door het VAF/Gamefonds vastgestelde uiterste indieningstermijnen (deadlines).

De indieningstermijnen zullen voor ieder jaar vastgelegd worden. Ze zullen uiterlijk tegen 1 november voorafgaand aan het jaar gepubliceerd worden op de website van het VAF en kunnen ook bij het VAF worden aangevraagd.

12 INDIENINGSMODALITEITEN

1. Elke rechtspersoon die voor steun in aanmerking wil komen, doet bij het VAF/Gamefonds een aanvraag aan de hand van de door het VAF/Gamefonds voorziene digitale aanvraagmodule MyVAF. Aanvragen die niet tijdig via de digitale aanvraagmodule werden ingediend zijn onontvankelijk. De in de MyVAF-module bepaalde regels en voorwaarden hebben een dwingend karakter. **Voor meer gedetailleerde, concrete instructies kan je terecht op [de website van het VAF](#).**

Gewijzigde veldcode

2. Voor iedere steun moet een afzonderlijke aanvraag ingediend worden.

3. De ingevulde module moet vergezeld zijn van de hierin opgevraagde stukken en informatie, opdat beoordeeld kan worden of de aanvrager en de aanvraag aan de voorwaarden voldoet om voor steun in aanmerking te komen.

4. Indien de aanvraag onvolledig is, brengt het VAF de aanvrager hiervan op de hoogte per e-mail, binnen een termijn van veertien werkdagen na de ontvangst van de aanvraag door het VAF.

5. De aanvrager beschikt over een termijn van twee werkdagen na de datum van kennisgeving van het VAF om beperkte aanvullingen en/of aanpassingen te doen aan de aanvraag.

6. Indien de aanvraag niet binnen de vooropgestelde termijn vervolledigd wordt of als één of meerdere van de hierin opgevraagde stukken en/of informatie bij de aanvraag ontbreken, kan het VAF beslissen een aanvraag op formele gronden niet in behandeling te nemen en kan de aanvraag door het VAF als onontvankelijk worden beschouwd.

7. De aanvraag dient een volledig beeld te geven van het te realiseren project. Aanvragen en de daarbij behorende gegevens en bijlagen dienen in principe volledig in het Nederlands opgesteld te worden. Er kan een uitzondering gemaakt worden voor elementen die oorspronkelijk in het Engels werden geschreven, bijvoorbeeld met zicht op het bemachtigen van een publisher of investeerder of omdat de studio Engels als voertaal heeft. De statuten van het bedrijf moeten in het Nederlands aangeleverd worden. Het budgetformulier, financieringsplan en overige financiële gegevens mogen in het Engels of het Nederlands worden opgesteld, maar dienen te zijn uitgedrukt in euro.

8. Indien een aanvraag wordt afgekeurd, kan deze éénmaal door de aanvrager worden heringediend. Voor aanvragen die werden afgewezen ondanks een meerderheid van stemmen, geldt dat zij door deze afwijzing geen indieningskansen verliezen. Na een tweede opeenvolgende afwijzing kan de aanvraag niet meer bij de beoordelingscommissies worden ingediend. Een aanvrager kan dan beslissen om bij de Raad van Bestuur een bezwaar in te dienen met het oog op behandeling in de bezwaarcommissie.

9. De aanvrager mag voorafgaand aan de behandeling van en beslissing omtrent zijn project geen contact opnemen met de effectieve of plaatsvervangende leden van de betrokken beoordelingscommissie, noch met leden van de Raad van Bestuur van het VAF.

10. Een aanvraag die later dan 21 kalenderdagen na de indieningsdeadline wordt teruggetrokken, telt mee als een ingediende aanvraag.

11. Voor de indiening van aanvragen van games bestemd voor het onderwijs moet de indiener kunnen aantonen hoe hij de ontwikkelde game zal verspreiden binnen het onderwijs.

12. Creaties die één keer werden afgekeurd, waarbij minstens 50% van de kernteamleden (producer, game director, art director, technical director) volledig zijn gewijzigd en werden bevestigd, worden bij herindiening opnieuw als eerste indiening beschouwd. Definitief afgewezen creaties daarentegen waarbij minstens 50% van de kernteamleden volledig zijn gewijzigd en werden bevestigd, kunnen nog slechts eenmaal opnieuw worden ingediend.

Deze regels kunnen slechts één keer per creatie worden ingeroepen. Er zijn met andere woorden maximum 3 indieningskansen per project.

13. Bij heringediende aanvragen alsook bij volgende aanvraagstadia voor hetzelfde project moet een nota worden toegevoegd met de eventuele wijzigingen ten opzichte van de vorige aanvraag en met (indien van toepassing) een inhoudelijke reactie op het commissieverslag.

13 BEHANDELING AANVRAGEN

1. Voor alle steunaanvragen doet het Fonds een beroep op het advies van beoordelingscommissies. Deze zijn gemandateerd door het VAF.

2. Afhankelijk van de categorie waartoe een project behoort, zal het worden onderzocht door de bevoegde beoordelingscommissie. Er zijn drie beoordelingscommissies:

- De beoordelingscommissie 'entertainment en artistieke games'
- De beoordelingscommissie 'serious games'
- De beoordelingscommissie 'promotie en steun na release'

3. De aanvrager bepaalt zelf de categorie game waaronder hij zijn aanvraag indient. Het staat de beoordelingscommissie evenwel vrij om zich voor de behandeling van een aanvraag onbevoegd te verklaren.

4. Indien deze projecten door de gekozen beoordelingscommissie werden afgewezen of indien deze commissie zich onbevoegd heeft verklaard, kunnen zij bij de andere beoordelingscommissie worden ingediend, voor zover het toepassingsveld van deze andere commissie dit lijkt toe te laten. Deze verandering van beoordelingscommissie kan enkel na een beslissing tot onbevoegdheid door de oorspronkelijke beoordelingscommissie of na een eerste afwijzing door deze commissie en niet na een herindiening bij deze commissie. Bij verklaring tot onbevoegdheid door de ene beoordelingscommissie, wordt de indiening bij een andere beoordelingscommissie opnieuw beschouwd als een eerste indiening. Bij afwijzing door de ene beoordelingscommissie, wordt de indiening bij een andere beoordelingscommissie beschouwd als een her-indiening.

5. Enkel de commissieleden hebben stemrecht omtrent de steunaanvragen. De stemmingen binnen de beoordelingscommissies zijn geheim.

6. De beoordelingscommissies brengen een advies uit aan de Raad van Bestuur van het VAF, die de uiteindelijke beslissing neemt.

7. De beslissing van de Raad van Bestuur wordt toegelicht aan de hand van het commissiever-slag dat bij de communicatie (via e-mail) van het resultaat wordt meegestuurd. Eventuele verdere toelichting bij het resultaat gebeurt door een coördinator van het VAF/Gamefonds.

8. Alle aanvragers van wie de projectaanvraag ontvankelijk wordt verklaard, worden uitgenodigd voor een hearing bij de voltallige beoordelingscommissie.

9. Het VAF/Gamefonds werkt met een poolsysteem voor de samenstelling van zijn beoordelingscommissies. De namen van de commissieleden kunnen op de VAF-website geraadpleegd worden. De beoordelingscommissies bestaan telkens uit vijf commissieleden.

10. Een beoordelingscommissie kan geldig beraadslagen indien minstens drie leden aanwezig zijn.

11. Het VAF kan ook andere personen als waarnemer op de vergaderingen van de beoordelingscommissies uitnodigen. Daarnaast kan het VAF, ingeval uit de pool voor een bepaalde beoordelingsronde geen groep van vijf personen kan worden samengesteld, ad hoc een beroep doen op externe deskundigen met stemrecht om de groep aan te vullen.

12. De beslissing van de Raad van Bestuur van het VAF is een principiële akkoord dat onderworpen wordt aan de goedkeuring van het definitief technisch dossier dat aan alle opgelegde eisen dient te beantwoorden. Dit definitief technisch dossier dient binnen een termijn van maximum 6 maanden voor de prototypefase en maximum 12 maanden voor de andere fases na de principiële toekenning te worden ingediend bij het VAF. De aanvrager kan op gemotiveerde

wijze een verlenging van deze vervalttermijn vragen. Deze aanvraag tot verlenging dient het VAF ten laatste één maand voor het vervallen van de termijn van 12 maanden te bereiken. Het VAF beslist hierover binnen een termijn van 10 werkdagen.

13. Bij de definitieve toekenning van de steun, zal het VAF een overeenkomst met de aanvrager aangaan, waarin alle modaliteiten van de toegekende steun bepaald worden. Deze overeenkomst is in combinatie met het reglement van toepassing.

14 BIJKOMENDE VOORWAARDEN

1. Steun wordt slechts verstrekt wanneer de aanvrager aannemelijk heeft gemaakt dat de financiële middelen, met inbegrip van de steun van het VAF/Gamefonds, voldoende zijn om het voorgenomen project of activiteit uit te voeren.

2. Steun wordt slechts verstrekt aan aanvragers die het VAF kunnen aantonen dat ze aan hun financiële verplichtingen kunnen voldoen en die een zodanige werkwijze toepassen dat redelijkerwijs mag worden verwacht dat de door de aanvrager gestelde doeleinden zullen worden bereikt.

3. Het VAF/Gamefonds kan beslissen dat nieuwe aanvragen van aanvragers die voor vorige, door het VAF ondersteunde projecten niet aan hun verplichtingen t.a.v. het VAF/Gamefonds hebben voldaan, onontvankelijk zijn totdat de aanvragers zich met het VAF/Gamefonds in regel hebben gesteld.

4. Er kan geen steun worden toegekend aan ondernemingen in moeilijkheden. Meer informatie rond deze bepalingen en een rekenmodule om na te gaan of men volgens de regels van de groepsvrijstelling wordt aanzien als een onderneming in moeilijkheden kan men terugvinden via [deze link](#).

Gewijzigde veldcode

5. Wie steun ontvangt van het Fonds, zal de gedragsregels en engagementen uit het [Sociaal Charter voor de Mediasector](#) zo nauwkeurig mogelijk opvolgen en toepassen. Men engageert er zich ook toe om bij samenstelling van het team rekening te houden met de door het VAF gevraagde inclusie-aanpak.

6. De technische kwaliteit van het project waarvoor een financiële bijdrage wordt gevraagd dient zodanig te zijn dat deze geen belemmeringen vormt voor een optimale exploitatie.

7. Het VAF heeft het recht om bij overheids- en/of financiële instellingen en/of informatiebureaus informatie met betrekking tot de aanvrager en/of de aanvraag op te vragen.

8. Aan het verlenen van een steun kan de Raad van Bestuur van het VAF nadere voorwaarden verbinden inzake om het even welke modaliteiten van de uitvoering van het project of de activiteit, het financieel beheer, de presentatie van de resultaten, de verslaggeving en de afrekening van de steun.

9. Indien de fase waarvoor steun wordt aangevraagd al wordt opgestart voorafgaand op de ondertekening van het contract na goedkeuring, moet het contract zo snel mogelijk na de bekendmaking van het positief resultaat ondertekend worden. De fase mag in geen geval afgerond zijn bij ondertekening van het contract. Er moet minstens voldoende tijd voorzien worden om de feedback van de commissie grondig in overweging te nemen en eventueel te verwerken. Daarnaast is het erg belangrijk (zeker in de prototypefase) dat het spel uitvoerig en kwalitatief getest wordt voordat er ingediend wordt voor een volgende fase van ontwikkeling. Is de fase wel al afgerond, dan heeft het VAF het recht om het project de steun niet toe te kennen.

15 BEZWAARPROCEDURE

15.1 Wanneer kan men een bezwaar indienen?

1. Als reactie op de beslissing van het VAF (onderbouwd met het schriftelijk verslag van de beoordelingscommissie) kan men bij het VAF een bezwaarschrift indienen. Aanvragers kunnen dit pas doen na twee opeenvolgende afwijzingen voor de creatie in kwestie, ongeacht de aanvraagfase.

2. Men kan slechts één keer bezwaar aantekenen per aangevraagd project.

3. Enkel volgende grieven kunnen aanleiding geven tot het indienen van een bezwaarschrift, indien de aanvrager meent dat deze kunnen geleid hebben tot een afwijzing:

- Fouten of onzorgvuldigheden in de behandeling van het aanvraagdossier, waaronder een motivering die een kennelijk gebrek vertoont waardoor de beslissing niet te verklaren valt. Het niet of niet correct toepassen van andere bepalingen uit het betrokken subsidie reglement. Feitelijke onjuistheden in het commissieverslag m.b.t. de beoordeling van de aanvraag.
- Het uitbrengen van een advies dat ontegensprekelijk indruist tegen de totaliteit van de van toepassing zijnde prioriteitennota van het VAF (m.a.w. het gewogen belang van de punten in deze nota, in tegenstelling tot bv. één geïsoleerd aandachtspunt).

15.2 Wat is de rol van de bezwaarcommissie?

De bezwaarcommissie gaat na of het VAF alle relevante elementen voor de besluitvorming heeft meegenomen, of de beoordelingscommissie haar advies goed heeft onderbouwd en of de behandeling van het aanvraagdossier correct en zorgvuldig is verlopen. Ze maakt hierover een advies over aan de Raad van Bestuur.

15.3 Hoe gaat de bezwaarcommissie te werk?

1. De bezwaarcommissie neemt kennis van het bezwaarschrift en onderzoekt alle onderdelen van het dossier: het aanvraagdossier zelf, de beslissingsbrief en het commissieverslag. Daarnaast onderzoekt ze ook de contextuele gegevens zoals de budgettaire context en beslissingen over gelijkaardige dossiers in dezelfde commissieronde, alsook andere elementen die ze relevant acht.

2. De bezwaarcommissie beoordeelt het bezwaar op basis van onder meer volgende stukken, in de mate waarin ze relevant zijn voor de behandeling:

Vaste onderdelen:

- Het bezwaarschrift van de aanvrager
- Het oorspronkelijke aanvraagdossier zoals ingediend door degene die bezwaar maakt
- De beslissingsbrief alsook het commissieverslag m.b.t. de afwijzing door de Raad van Bestuur
- Het reglement van de betrokken (subsidie)regeling

- Het overzicht van de tegelijkertijd genomen beslissingen n.a.v. dezelfde beoordelingsronde van de betrokken beoordelingscommissie (ter beoordeling van de horizontale consistentie)
- De budgettaire context van de betrokken subsidieregeling.

Facultatief:

- Aanvullingen bezorgd door de aanvrager, indien opgevraagd door de bezwaarcommissie
- Indien van toepassing: de hoorzitting van de persoon die het bezwaarschrift indiende (zie verder)
- Indien van toepassing: het wederwoord van de beoordelingscommissie via haar voorzitter en/of een bijkomende toelichting van het VAF-team op het bezwaarschrift
- Alle andere gegevens, documenten of informatie die de bezwaarcommissie noodzakelijk acht voor een grondige en objectieve behandeling van het bezwaar.

15.4 Hoe komt de bezwaarcommissie tot een advies voor de Raad van Bestuur?

1. Op basis van haar onderzoek adviseert de bezwaarcommissie de raad van Bestuur om het bezwaar gegrond of ongegrond te verklaren.
2. Het besluit over het bezwaarschrift dat leidt tot een advies voor de Raad van Bestuur wordt bij voorkeur in consensus genomen. Komt een dergelijke consensus niet tot stand, dan legt de voorzitter van de bezwaarcommissie een voorstel van beslissing ter stemming voor. Er wordt beslist bij gewone meerderheid. Een staking van stemmen leidt bijgevolg tot een negatief advies.
3. Enkel de voorzitter en de leden van de bezwaarcommissie zijn stemgerechtigd, de directeur-intendant en andere leden van het VAF-team zijn dat niet.

15.5 Wie zetelt in de bezwaarcommissie?

1. De bezwaarcommissie bestaat uit vijf effectieve leden, waaronder de voorzitter. Daarnaast bestaat er een pool van personen waaruit telkens 1 extra persoon wordt aangeduid, afhankelijk van het soort bezwaren dat ter behandeling voorligt. Dit betekent dat de bezwaarcommissie in principe met zes leden vergadert (vijf effectieve leden en één lid uit de pool). Deze zes leden mogen tijdens hun mandaat in de bezwaarcommissie geen deel uitmaken van de beoordelingscommissies, de Raad van Bestuur, de Algemene Vergadering of een adviesorgaan van het VAF. Minstens twee onder hen moeten sterk vertrouwd zijn met de operationele werking en beleidsdomeinen van het VAF of van vergelijkbare selectiesystemen, en bij voorkeur in het verleden hebben gezeteld in een beoordelingscommissie. In de bezwaarcommissie is deskundigheid aanwezig op creatief, zakelijk en juridisch vlak.
2. Ze worden door het Dagelijks Bestuur voorgedragen aan de Raad van Bestuur en worden benoemd voor een periode van drie jaar. Na afloop van deze periode wordt minstens de helft van de effectieve leden van de bezwaarcommissie vernieuwd. Een effectief lid van de bezwaarcommissie kan maximaal twee opeenvolgende mandaten vervullen.
3. Deze bezwaarcommissie is één en dezelfde voor het VAF/Filmfonds, VAF/Mediafonds en VAF/Gamefonds.

4. Het lidmaatschap van de bezwaarcommissie is onverenigbaar met een ambt of mandaat dat via openbare verkiezing toegankelijk is.

5. Als de voorzitter afwezig is worden zijn rol en bevoegdheid overgenomen door het oudste aanwezige lid van de bezwaarcommissie.

6. Minstens vier leden van de bezwaarcommissie moeten aanwezig zijn om rechtsgeldig te kunnen vergaderen.

7. De directeur-intendant en de voorzitter van de beoordelingscommissie zijn op de vergadering aanwezig om er toelichting te geven over de budgettaire context en er alle inlichtingen te verschaffen die de bezwaarcommissie kunnen helpen bij de beoordeling en advisering over het bezwaar (zoals bijvoorbeeld informatie over reglementering en interpretatie van de prioriteitennota, toelichting over gelijkaardige dossiers, signalen in verband met interne inconsistentie, enz.). Op die manier kan de bezwaarcommissie kennisnemen van de context waarbinnen een advies tot stand is gekomen. Een advies van een beoordelingscommissie komt immers tot stand op basis van een concreet aanvraagdossier, maar ook in relatie tot de andere aanvraagdossiers en tot de budgettaire context. In afwezigheid van de directeur-intendant neemt de zakelijk leider zijn taak over. In afwezigheid van de commissievoorzitter de betrokken projectbeheerder.

8. De beoordelingscommissie zelf kan, indien de commissievoorzitter dit nodig acht, eveneens schriftelijk reageren op het bezwaarschrift en/of op specifieke vragen van de bezwaarcommissie.

15.6 Termijn voor indiening van bezwaarschriften

1. Bezwaarschriften moeten per aangetekend schrijven aan de directeur-intendant en per e-mail aan de betrokken projectbeheerder gericht worden ter attentie van de Raad van Bestuur binnen de 45 kalenderdagen na mededeling van de beslissing door de Raad van Bestuur. De termijn voor het indienen van bezwaar vangt aan met ingang van de dag waarop het Fonds zijn beslissing schriftelijk (per e-mail) heeft bekend gemaakt aan de aanvrager.

2. Als de uiterste indiendatum van het bezwaarschrift valt op een zaterdag, zondag of wettelijke feestdag, dan wordt de termijn verlengd tot de eerstvolgende werkdag.

3. Bezwaarschriften die later dan de voorgeschreven 45 kalenderdagen na de beslissing door de Raad van Bestuur ingediend worden, zijn onontvankelijk.

15.7 Vorm en inhoud van het bezwaarschrift

1. Bezwaarschriften dienen te worden ingestuurd ter attentie van de Raad van Bestuur van het Fonds op de maatschappelijke zetel.

2. Het bezwaarschrift bevat de nodige argumenten waaruit volgens de aanvrager zou blijken dat het beoordelingsproces niet zorgvuldig of correct is verlopen, en die om die reden kunnen geleid hebben tot een negatief advies. Het bezwaarschrift baseert zich daarvoor concreet op één of meerdere van de onder 15.1. vermelde aanleidingen tot bezwaar.

3. Het gelijkheidsbeginsel bepaalt dat alle aanvraagdossiers binnen eenzelfde context op dezelfde manier behandeld moeten worden. Vanwege dit beginsel kan de bezwaarcommissie geen nieuwe elementen meenemen die in het bezwaarschrift of in de hoorzitting aan bod komen. Het bezwaarschrift mag dus geen nieuwe artistiek-inhoudelijke noch nieuwe zakelijke

elementen bevatten ten opzichte van het dossier dat werd behandeld door de oorspronkelijke beoordelingscommissie. De bezwaarcommissie zal daarom enkel op basis van het initiële aanvraagdossier bekijken of de besluitvoering van het VAF over de aanvraag correct gebeurde.

4. Het bezwaarschrift wordt door de aanvrager ondertekend en bevat verder ook:

- naam en adres van de aanvrager
- de datum
- omschrijving van de beslissing waartegen het bezwaar is gericht

15.8 Hoorzitting

1. Als men een bezwaarschrift indient, kan men vragen om gehoord te worden door de bezwaarcommissie. Tijdens de hoorzitting kan de aanvrager nadere toelichting geven bij zijn bezwaarschrift. De leden van de bezwaarcommissie kunnen hem informatieve vragen stellen.

2. De aanvrager mag zich laten bijstaan door een persoon naar keuze. De identiteit van die persoon moet hij vooraf schriftelijk meedelen aan de betrokken projectbeheerder van het VAF (vermeld op het commissieverslag).

15.9 Wanneer wordt het bezwaar behandeld?

1. Na indiening van het bezwaarschrift bekijkt het VAF-team eerst of het bezwaar voldoet aan de ontvankelijkheidsvoorwaarden. Op basis daarvan formuleert het Dagelijks Bestuur een advies aan de Raad van Bestuur met betrekking tot de ontvankelijkheid van het bezwaarschrift. De Raad van Bestuur beslist over ontvankelijkheid op zijn eerstvolgende bijeenkomst na de indiening van het bezwaarschrift.

2. De Raad van Bestuur kan het bezwaar onontvankelijk verklaren:

- indien het bezwaarschrift niet aan de vormvereisten beantwoordt
- indien het bezwaarschrift onvoldoende gemotiveerd is
- indien het bezwaarschrift werd ingediend nadat de afgewerkte creatie al publiek werd vertoond.

3. Verklaart de Raad van Bestuur het bezwaar onontvankelijk, dan sluit deze beslissing en de daaropvolgende gemotiveerde kennisgeving aan de aanvrager de bezwaarprocedure definitief af.

4. De bezwaarcommissie vergadert drie keer per jaar over de ontvankelijk verklaarde bezwaarschriften. De vergaderkalender wordt aan het begin van elk kalenderjaar vastgelegd en gepubliceerd op de VAF-website.

5. Uitstel naar een volgende vaste datum van de bezwaarcommissie is mogelijk als de aanvrager daarom vraagt.

6. Als de aanvrager na toezegging niet aanwezig kan zijn op de meegedeelde datum van de hoorzitting kan de bezwaarcommissie een beslissing nemen zonder de aanvrager gehoord te hebben, tenzij deze aantoont dat hij door overmacht niet aanwezig kon zijn. In dat geval wordt de behandeling van het bezwaar verdaagd en wordt hij automatisch uitgenodigd voor de volgende vastgelegde hoorzitting. De aanvrager kan dit dat geval ook de wens uitdrukken dat de behandeling van het bezwaar doorgaat zonder hoorzitting.

15.10 Eindbeslissing

1. De Raad van Bestuur neemt een beslissing over de al dan niet gegrondheid van het bezwaar op zijn eerste vergadering die volgt na de bijeenkomst van de bezwaarcommissie, nadat hij kennis heeft genomen van het advies van de bezwaarcommissie.

2. Indien de Raad van Bestuur het positief advies van de bezwaarcommissie volgt en het bezwaar gegrond verklaart, wordt dezelfde afgewezen aanvraag in haar oorspronkelijke, onveranderde vorm opnieuw aan de betrokken beoordelingscommissie voorgelegd, met kennis van het bezwaarschrift en van het onderbouwde advies van de bezwaarcommissie. Deze voorlegging gebeurt bij de eerstvolgende reguliere beoordelingsronde in dezelfde categorie. Bij deze herbeoordeling mag ten minste de helft van de leden van de beoordelingscommissie die het project definitief hebben afgewezen, niet zetelen, zodat voldoende onafhankelijkheid en objectiviteit wordt gewaarborgd. De commissie beoordeelt uitsluitend het oorspronkelijke dossier, zonder dat de aanvrager nieuwe documenten, artistieke of zakelijke wijzigingen kan toevoegen. Het betreft een eenmalige herbeoordeling zonder tweede indieningskans.

3. Verklaart de Raad van Bestuur het bezwaar ongegrond, dan sluit deze beslissing en de daaropvolgende gemotiveerde kennisgeving aan de aanvrager de bezwaarprocedure definitief af.

4. De beslissing met de motivering wordt ter informatie meegedeeld aan de beoordelingscommissie die advies uitbracht over de aanvraag, ongeacht het bezwaar gegrond of ongegrond was.

15.11 Invoegetreeding

Dit nieuwe bezwaarsysteem gaat in vanaf 1 januari 2023.

16 UITBETALINGSMODALITEITEN

1. De toegekende steun kan, ingeval de begunstigde een rechtspersoon is, enkel worden uitgekeerd voor zover deze rechtspersoon een permanente, volwaardige zetel of vestiging in het Vlaams of tweetalig Brussels Gewest heeft.

2. Het VAF werkt met uitbetalingsschema's (schijven) die beschreven staan op de VAF-website en in de overeenkomst tussen het VAF en de aanvrager. Indien de cash flow-planning hiervan wezenlijk afwijken, kunnen de uitbetalingsmodaliteiten in evenredigheid met de voortgang van de game aangepast worden.

3. Vooraleer wordt overgegaan tot het ondertekenen van een contract met de aanvrager, dient deze de noodzakelijke stukken ter goedkeuring voor te leggen.

17 VERSLAGGEVING EN FINANCIËLE VERANTWOORDING

1. Na voltooiing van het project waarvoor de steun is verleend zal de aanvrager binnen een nader in de overeenkomst vast te leggen termijn een overzicht van de gemaakte kosten indienen, tezamen met een exemplaar van het voltooide project. Met deze overdracht wordt aan het VAF het recht toegekend tot gehele of gedeeltelijke openbaarmaking van het project of het verslag van de activiteit, binnen het kader van de gebruikelijke activiteiten van het VAF of diens

rechtsopvolgers, tenzij in redelijkheid gesteld kan worden dat deze openbaarmaking de belangen van de aanvrager of diens rechtverkrijgenden onevenredig kan schaden.

2. De aanvrager aan wie een steun is toegekend, draagt er zorg voor dat de administratie met betrekking tot het project of de activiteit op overzichtelijke en doelmatige wijze wordt gevoerd (onder andere door middel van een analytische boekhouding) en dat deze een juist en actueel beeld geeft van de voortgang en het financieel verloop van het project.

3. In deze administratie zijn voor alle ontvangsten en uitgaven deugdelijke bewijsstukken aanwezig waaruit de aard en de omvang van de geleverde goederen of van verrichte diensten duidelijk blijken.

4. De financiële verantwoording dient overeenkomstig de voorstellingswijze van de door het VAF goedgekeurde begroting te zijn opgesteld, zowel vormelijk als inhoudelijk, en is voorzien van een verklaring van een onafhankelijke accountant indien de overeenkomst met het VAF een dergelijke verplichting oplegt. In deze accountantsverklaring dient verplichtend medegedeeld te worden of alle creditnota's met betrekking tot het project in mindering werden gebracht. Deze verantwoording dient opgestuurd te worden aan het VAF voorafgaandelijk aan de eventuele controle ter plaatse.

5. De ontvanger van de steun verstrekt aan het VAF op eenvoudig verzoek alle bescheiden en inlichtingen die het noodzakelijk acht voor een juiste vervulling van zijn taak.

6. De aanvrager aan wie een steun is verleend dient vertegenwoordigers van het VAF op eerste verzoek inzage te verlenen in de administratie die betrekking heeft op het project waarvoor de steun is verleend, evenals in alle boekhouddocumenten met het oog op controle van de uitgaven en/of kosten.

7. De aanvrager aan wie een steun is verleend, draagt er zorg voor dat zijn accountant medewerking verleent aan een eventueel onderzoek door of vanwege het VAF naar de (controle-)werkzaamheden die door de accountant van de aanvrager werden verricht. De kosten die zijn gemoeid met de medewerking van de accountant van de aanvrager aan wie de steun is verleend, komen voor rekening van de aanvrager.

8. De aanvrager kan verplicht worden om alle inkomsten en uitgaven met betrekking tot het project via hetzelfde bankrekeningnummer te laten gebeuren.

9. Het VAF of diens rechtsopvolger is gerechtigd om alle stukken en documenten die het met betrekking tot een aanvraag voor een financiële bijdrage in zijn bezit heeft, na afronding van de aanvraag te bewaren dan wel in bewaring te geven/te schenken aan een archiefdienst van de overheid (documenten e.a.). Zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van het VAF en, waar nodig, van de rechthebbende(n) zullen deze stukken noch door het VAF of diens rechtsopvolger, noch door een de archiefdienst van de overheid aan derden ter inzage worden gegeven.

10. Het VAF zal deze toestemming verlenen aan de (rechts)personen die rechtstreeks of onrechtstreeks met het VAF samenwerken of dezelfde doelstellingen nastreven. Het VAF zal deze toestemming niet verlenen indien het redelijkerwijs kan vermoeden dat het verlenen van inzage in de stukken of documenten, het belang van de aanvrager, of andere bij de aanvraag betrokken personen, kan schaden.

18 TERUGBETALING

1. De terugbetalingsmodaliteiten worden bepaald in de individuele overeenkomst tussen het VAF en de aanvrager.

2. Algemeen gelden volgende uitgangspunten:

- Prototype- en vertical slice steun voor niet-gerealiseerde projecten is in principe niet terugbetaalbaar.
- Voor alle gerealiseerde projecten die in het reguliere circuit worden geëxploiteerd is de steun wel terugbetaalbaar: de door het VAF verleende productiesteun, de eventueel door het VAF verleende prototypesteun en/of vertical slice steun inbegrepen, wordt terugbetaald uit de netto-ontvangsten die door de game worden gegenereerd. Uit deze netto-ontvangsten wordt aan het VAF een percentage terugbetaald dat overeenkomt met de verhouding van de totale door het VAF verleende steun in de totale financiering van de creatie, tot de volledige terugbetaling van de totale steun.
- Indien er steun na release werd toegekend, moet deze ook terugbetaald worden.
- Promotiesteun hoeft in principe niet terugbetaald te worden. Een eindafrekening dient evenwel ingediend te worden. De promotiesteun dient wél terugbetaald worden als dit de enige steunvorm betreft die voor de game werd aangevraagd en toegekend.
- Als netto-ontvangsten wordt aangemerkt, elk overschot nadat de eigen inbreng is gecupereerd. Met het oog hierop zal de aanvrager een analytische boekhouding voeren.
- Eigen inbreng wordt gedefinieerd als de aanvaarde eigen risicofinanciering in kapitaal, de aanvaarde externe risicofinanciering in kapitaal en intresten en eventuele aanvaarde participaties.
- De eventuele uitkeringen van verzekeringsmaatschappijen, die ten goede zijn gekomen van de aanvrager en dewelke geen onderdeel waren van de financiering van de productiekosten, worden als een inkomst aangerekend, bij de berekening van de netto-ontvangsten.

3. Bij de toekenning van de steun kan voor bepaalde games deze terugbetalingsregeling worden verstrengd of kan een ander recouplementschema worden gehanteerd, voor zover dit past binnen de geest van de overeenkomst met de Vlaamse Gemeenschap.

4. Terugvordering is in alle gevallen waarin het VAF steun heeft verleend mogelijk naar aanleiding van het kennelijk niet of slecht uitvoeren van de verplichtingen van de aanvrager ten aanzien van het VAF. De steun is eveneens in zijn geheel of gedeeltelijk terugvorderbaar indien het project werd stopgezet of indien minder uitgaven dan begroot werden geboekt.

5. Jaarlijks voor 31/03 moet de gamestudio een exploitatie-afrekening indienen met alle exploitatie-inkomsten en -kosten op het project in het jaar voordien. Dit moet een eerste keer gebeuren voor 31/03 volgend op het jaar van de release en de vier jaren nadien. Na deze periode van vijf jaar moet de gamestudio enkel een exploitatie-afrekening indienen indien er nog opbrengsten werden gegenereerd of indien het VAF de exploitatie-afrekening zelf opvraagt. Het maximaal terug te betalen bedrag kan nooit hoger zijn dan de toegekende steun.

19 OPLEVERINGSTERMIJNEN

1. Na de ondertekening van de overeenkomst voor prototypesteun heeft de aanvrager een termijn van zes maanden om zijn afgerond prototypedossier aan het VAF over het maken.

2. Na de ondertekening van de overeenkomst voor vertical slice steun heeft de aanvrager een termijn van 12 maanden om zijn afgerond vertical slice dossier aan het VAF over te maken.

3. Na de ondertekening van de overeenkomst voor productiesteun heeft de aanvrager een termijn van 18 maanden om de definitieve versie van de voltooide game en het afgerond productiedossier aan het VAF over te maken.

4. Na de ondertekening van de overeenkomst voor promotiesteun heeft de aanvrager een termijn van 12 maanden om een eindverslag van zijn promotiedossier aan het VAF over te maken.

5. Na de ondertekening van de overeenkomst voor steun na release heeft de aanvrager een termijn van ~~12~~^{zes} maanden om zijn afgerond steun na release dossier aan het VAF over te maken.

6. Deze termijnen kunnen, op gemotiveerd verzoek van de aanvrager en mits akkoord van het VAF, worden verlengd.

20 VERPLICHTE VERMELDINGEN

De steun van het VAF/Gamefonds en van de Vlaamse Gemeenschap moet worden vermeld op de game zelf en op het promotiemateriaal m.b.t. de game. Het is verplicht de voorgeschreven standaardlogo's van het VAF en de Vlaamse overheid te gebruiken.

In de overeenkomst met de aanvrager zal concreet worden bepaald hoe deze vermelding dient te gebeuren.

21 PROMOTIONELE VERSPREIDING

Het VAF beschikt over het recht om de games die het heeft ondersteund desgevallend onder de aandacht te brengen in het specifieke kader van de promotieactiviteiten die het zelf organiseert of waaraan het deelneemt.

22 COACHING

1. Het VAF kan beslissen om bepaalde aanvragers of bij hun project betrokken personen (hierna algemeen genoemd 'de betrokkene') begeleiding aan te bieden ('optionele begeleiding') of op te leggen onder de vorm van coaching ('opgelegde begeleiding'). De bedoeling van deze coaching is aan de betrokkene - via de tussenkomst van en dialoog met een ervaren, adviserende professional - bijkomende expertise aan te bieden met als doel het betrokken project mee in goede banen te leiden.

2. De coaching kan op alle stadia van het creatieproces betrekking hebben.

3. De coach wordt aangesteld in onderling overleg tussen de betrokkene en het VAF.

4. De coach heeft het recht om, in overleg met de betrokkene en na goedkeuring door het VAF, andere externe personen voor ad hoc advies bij de begeleidingsactiviteiten m.b.t. het project in kwestie te betrekken.

5. De coach wordt door het VAF uit de middelen van het VAF/Gamefonds vergoed. Deze vergoeding maakt het voorwerp uit van een individuele overeenkomst tussen het VAF en de coach. Ook de eventuele vergoeding van andere externe personen wordt door het VAF geregeld.

6. De coach kan op geen enkele manier aanspraken maken op het door hem begeleide project, voor wat betreft de materiële of intellectuele eigendomsrechten.
7. De rol van de coach is louter adviserend.
8. Het VAF is niet aansprakelijk voor de inhoud van het door de coach geleverde advies, noch voor de eventuele rechtstreekse of onrechtstreekse gevolgen die uit de tussenkomst van de coach voortkomen.
9. In geval van ontbinding van de individuele overeenkomst tussen het VAF en de coach, kan het VAF niet verplicht worden tot het ter beschikking stellen van een andere coach.
10. Het feit dat een project door het VAF wordt/werd gecoacht, biedt geen enkele garantie voor het verwerven van verdere steun vanwege het VAF/Gamefonds voor het project in kwestie.
11. De betrokkene heeft het recht om publiek mede te delen dat zijn project door het VAF wordt gecoacht. Over de inhoud van de coaching mag hij enkel communiceren met personen die professioneel bij het project betrokken zijn, en dit na samenspraak met de coach.
12. Het VAF, incl. de coach, heeft het recht om publiek mede te delen dat het betrokken project in opdracht van het VAF/Gamefonds wordt gecoacht, met vermelding van de (werk)titel van het project, de aard van het project, de naam van de coach en die van de betrokkene (incl. de belangrijkste rechtstreeks bij de realisatie van het project betrokken fysieke en rechtspersonen). Over de inhoud van de coaching mag het VAF enkel met de betrokkene zelf en door de betrokkene toegestane personen communiceren.
13. Ingeval van optionele begeleiding kunnen zowel het VAF als de betrokkene de coaching op om het even welk moment stopzetten. In geval van opgelegde begeleiding kan enkel het VAF de coaching op om het even welk moment stopzetten. De betrokkene zelf kan in geval van opgelegde begeleiding enkel op gemotiveerde wijze en mits akkoord van het VAF de coaching beëindigen.

23 SLOTBEPALINGEN

1. De steun wordt verstrekt binnen de middelen van het VAF/Gamefonds.
2. De verleende steun moet aangewend worden voor het doel waarvoor zij werd verleend.
3. Steun voor een begunstigde kan worden opgeschort tot deze begunstigde uitstaande steunbedragen die door een besluit van de Europese Commissie onverenigbaar zijn verklaard, heeft terugbetaald.
4. Overdracht van goedgekeurde aanvragen van de ene naar de andere partij (d.w.z. de aanvrager) kan enkel mits schriftelijk akkoord tussen beide partijen en mits goedkeuring door de Raad van Bestuur van het Fonds.
5. In alle gevallen waarin de statuten, de beheersovereenkomst met de Vlaamse Gemeenschap, of dit reglement niet voorzien, beslist de Raad van Bestuur van het VAF.
6. De Raad van Bestuur kan in incidentele gevallen om zwaarwichtige redenen afwijken van dit reglement en de hierop gebaseerde uitvoeringsreglementen.

7. Vanaf het moment van inwerkingtreding van een wijziging van dit reglement, worden de aanvragen voor financiële steun alsmede andere aanvragen overeenkomstig het gewijzigde reglement afgehandeld.

8. Gamestudio's die van het Vlaams Audiovisueel Fonds productiesteun ontvangen, zijn verplicht om de [engagementsverklaring](#) te ondertekenen ter ondersteuning van het Actieplan Grensoverschrijdend gedrag.

9. Door zich met dit reglement akkoord te verklaren, stemt de aanvrager ook in met de [privacy policy van het VAF](#).