



Huis van de Vlaamse Film

Bischoffsheimlaan 38 | 1000 Brussel | Belgium

T +32 2 226 0630 | info@vaf.be | vaf.be

RPR Brussel On. 475.795.886

VAF/GAMEFONDS: REGLEMENT

Van kracht vanaf 20 november 2020

INHOUD

0.	Inleiding.....	2
1.	Wie kan aanvragen?.....	2
2.	Soorten projecten	2
3.	Soorten steun	3
4.	Criteria voor ontvankelijkheid en beoordeling van de aanvragen	4
5.	Maximumbedragen	7
6.	Steunintensiteit	7
7.	Indieningstermijnen.....	8
8.	Indieningsmodaliteiten	8
9.	Behandeling aanvragen.....	9
10.	Bijkomende voorwaarden	11
11.	Behandeling bezwaren	12
12.	Uitbetalingsmodaliteiten.....	13
13.	Verslaggeving en financiële verantwoording	14
14.	Terugvordering	15
15.	Oplevering	16
16.	Verplichte vermeldingen	16
17.	Promotionele verspreiding	16
18.	Coaching.....	16
19.	Slotbepalingen	17

0. INLEIDING

Dit reglement specificeert de voorwaarden, de toekenningsmodaliteiten en de te volgen procedures voor het bekomen van steun bij het Gamefonds, beheerd door het Vlaams Audiovisueel Fonds vzw (hierna 'VAF' genoemd). Het vloeit voort uit de beheersovereenkomst tussen de Vlaamse Gemeenschap en het Vlaams Audiovisueel Fonds vzw m.b.t. het Gamefonds, hierna genoemd 'VAF/Gamefonds'.

Het VAF, dat tot doel heeft om binnen de Vlaamse Gemeenschap op geïntegreerde, autonome wijze de onafhankelijke audiovisuele productie en auteurscreatie te stimuleren, heeft vanwege de Vlaamse ministers bevoegd voor Media en Onderwijs de bijkomende opdracht om binnen zijn structuur een afzonderlijke werking te voorzien voor de ondersteuning van games.

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, ...

Waar het de regeling zelf betreft zal in dit reglement de term 'VAF/Gamefonds' worden gehanteerd, waar het de juridisch verantwoordelijke entiteit betreft zal de term 'VAF' worden gebruikt.

Op alle toekenningsbeslissingen van steun aan een project, genomen door het VAF, zijn de voorwaarden van toepassing die zijn vastgelegd in de beheersovereenkomst met de Vlaamse Gemeenschap m.b.t. het VAF/Gamefonds, in de statuten van het VAF, in het reglement van het VAF/Gamefonds en in de schriftelijke overeenkomst tussen het VAF en de aanvrager.

1. WIE KAN AANVRAGEN?

Steun kan worden aangevraagd door de gameontwikkelaar. In het kader van de overeenkomst met de Vlaamse Gemeenschap wordt hiermee bedoeld: een bedrijf dat games, zoals omschreven in hoofdstuk 2, ontwikkelt en produceert. De gameontwikkelaar 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) kunnen enkel aanvragen als ze kunnen bewijzen dat ze in-house een departement hebben of opstarten dat aan gameontwikkeling doet.

Financiële steun aan creatie kan enkel worden aangevraagd door rechtspersonen waarvan de maatschappelijke zetel, een filiaal of vestiging is gevestigd in de Europese Unie of de Europese Economische Ruimte. Een voorwaarde voor uitbetaling van steun is het reële bestaan van een zetel, een filiaal of een vestiging in het Vlaams of Brussels Gewest.

Begunstigden van andere stimulansen, bijvoorbeeld onder de vorm van begeleiding en professionalisering, kunnen ook natuurlijke personen zijn van elke nationaliteit, die wonen of werken in het Vlaams of Brussels Gewest en behoren tot de Vlaamse cultuurgemeenschap. Dit geldt ook voor Vlamingen die in het buitenland wonen of werken.

2. SOORTEN PROJECTEN

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

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

Daarbij worden volgende categorieën onderscheiden:

- Games die eerder gericht zijn op spelplezier (hierna genoemd 'entertainmentgames')
- Uitgesproken artistieke games (hierna genoemd 'artistieke games')
Deze games zijn kunstzinnige creaties waarvoor het medium 'game' wordt aangewend als expressievorm, maar waarbij de primaire doelstelling een artistieke ervaring is (bv. in een museum, via een installatie, als (deel van) een kunstproject, ...).
- Games die in eerste instantie een educatief of maatschappelijk doel hebben (hierna genoemd 'serious games'). Onder deze categorie vallen ook games bestemd voor het onderwijs.

Komen alleszins niet voor ondersteuning in aanmerking: advergames (voor commerciële producten), bedrijfsgames, games die door de leerlingen/studenten worden gemaakt binnen de context van een game-opleiding of van het onderwijs. Worden evenmin ondersteund: games met een pornografisch karakter of die aanzetten tot discriminatie, gokken, exploitatie of geweld of indruisen tegen de mensenrechten.

3. SOORTEN STEUN

3.1. 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: preproductie, productie en promotie. De financiële tegemoetkomingen nemen m.a.w. de vorm aan van preproductiesteun, productiesteun en promotiesteun.

Aanvragers beslissen zelf welke soort steun ze aanvragen, maar het VAF kan beslissen om een aanvraag voor productiesteun terug te verwijzen naar preproductiesteun, indien een project niet rijp wordt geacht voor productie.

3.2. Preproductiesteun

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming om alle aan een concreet gameproject verbonden werkzaamheden, voorafgaand aan de productie van de game, uit te voeren. Hieronder valt bv. het bedenken en uitschrijven van de game (game design document), het opstellen van het technical design document, het bepalen van de doelgroep, het zoeken naar partners, het uitwerken van een financieringsplan, ... Het maken van een prototype kan deel uitmaken van dit proces.

3.3. Productiesteun

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming die dient om de effectieve realisatie van de game zelf te bekostigen, in zijn definitieve versie met het oog op distributie.

Voor games die reeds in productie zijn, kan enkel steun worden aangevraagd m.b.t. de kosten die worden gemaakt na de datum ontvangst van de aanvraag door het VAF/Gamefonds.

Afgewerkte games kunnen niet meer voor productiesteun worden ingediend.

3.4. 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 klassieke promotie (print, website, trailer, allerhande promomateriaal, lokalisering, ... (B2B en B2C), en/of opbouw en 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.

Deze steun wordt enkel verleend voor projecten die ook preproductie- en/of productiesteun van het VAF/Gamefonds ontvangen. Productiesteun en promotiesteun kunnen gelijktijdig aangevraagd worden aangezien deze fases vaak (gedeeltelijk) samenlopen. Het is evenwel geen verplichting.

4. CRITERIA VOOR ONTVANKELIJKHEID EN BEOORDELING VAN DE AANVRAGEN

4.1. Ontvankelijkheid van aanvragen

Om voor steun van het VAF/Gamefonds in aanmerking te komen, dient het project positief te scoren op een zogenaamde culturele test:

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

- 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 wereldgeschiedenis.
 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 dagelijks leven, popcultuur, gamecultuur, jeugdcultuur, 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 in Vlaanderen, worden daar belast 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 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.

Het voldoen aan deze test is een minimumvereiste, maar geen garantie voor het verkrijgen van steun.

4.2. Beoordeling van aanvragen

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

4.2.1. Voor entertainmentgames

- USP (unique selling proposition)
- Originaliteit
- Vernieuwing
- Inhoudelijke onderbouwing
- Commercieel potentieel
- Sterke partnerschappen met andere actoren (andere gamebedrijven en andere specialisaties), de kwaliteit van de samenwerking met deze andere actoren

- De kwaliteit en soliditeit van het promotieplan (hier ligt meer het accent op bij productiesteun)
- Potentieel bereik (in functie van de doelgroep, de marktpenetratie van de gebruikte technologie, ...)
- Opbouw van eigen IP (intellectual property)
- Haalbaarheid
- Structurerend effect voor het bedrijf
- Internationaal potentieel

4.2.2. Voor artistieke games

- Originaliteit
- Vernieuwing
- Eigenzinnigheid
- USP (unique selling proposition)
- Opbouw van eigen IP (intellectual property)
- Artistieke relevantie binnen het brede kunstenveld
- Internationaal potentieel
- Inhoudelijke onderbouwing
- Potentieel bereik (in functie van de doelgroep)
- Haalbaarheid
- Sterke partnerschappen met andere actoren, de kwaliteit van de samenwerking met andere actoren
- De kwaliteit en soliditeit van het promotieplan (hier ligt meer het accent op bij productiesteun)

4.2.3. Voor serious games

- Inhoudelijke onderbouwing
- Maatschappelijke relevantie
- Potentieel bereik (in functie van de doelgroep, de marktpenetratie van de gebruikte technologie, ...)
- USP (unique selling proposition)
- Originaliteit
- Vernieuwing
- Opbouw van eigen IP (intellectual property)
- Haalbaarheid
- De kwaliteit en soliditeit van het promotieplan (hier ligt meer het accent op bij productiesteun).
- Sterke partnerschappen met andere actoren (andere game bedrijven en andere specialisaties), de kwaliteit van de samenwerking met deze andere actoren
- Structurerend effect voor het bedrijf
- Internationaal potentieel

Bijkomende criteria voor games bestemd voor het onderwijs:

- Pedagogische meerwaarde
- De inpasbaarheid in de Vlaamse onderwijskundige context, met name de conformiteit aan de officiële eindtermen en/of ontwikkelingsdoelen en leerplannen

Bij de beoordeling kan ook rekening worden gehouden met de kwaliteit van de invulling van de culturele test.

5. MAXIMUMBEDRAGEN

5.1. Algemeen

Het steunbedrag wordt bepaald in functie van de aard en de noden van de game en in functie van de beschikbare budgetten.

Ingeval een gameproject een toepassing of afgeleide is van een televisiereeks of -programma, geproduceerd of gecoproduceerd door een Vlaamse omroep, kan het Gamefonds maximaal een bedrag toekennen tot driemaal de financiële inbreng van de betrokken omroep. Hierbij gelden bovendien de hieronder vermelde maximumbedragen en -percentages.

Verder zijn de toegekende bedragen ondergeschikt aan het bepaalde in artikel hoofdstuk 6 m.b.t. de steunintensiteit.

5.2. Preproductiesteun

Het VAF kan aan een project maximum 15.000 EUR preproductiesteun toekennen (of 75.000 EUR ingeval binnen de preproductiefase ook de aanmaak van een prototype is voorzien).

5.3. Productiesteun

Het VAF kan aan een project maximum 250.000 EUR productiesteun toekennen (inclusief eventueel reeds ontvangen preproductiesteun).

5.4. Promotiesteun

Het VAF kan aan een project maximum 50.000 EUR promotiesteun toekennen (exclusief eventueel ontvangen preproductie en/of productiesteun).

6. STEUNINTENSITEIT

6.1. Algemeen

De hieronder vermelde steunintensiteit is een maximum en is ondergeschikt aan het bepaalde in hoofdstuk 5 m.b.t. maximumbedragen.

6.2. Entertainmentgames

De door het VAF verleende steun aan entertainmentgames kan, gecumuleerd met andere overheidssteun, nooit meer dan 50% bedragen van de totale financiering van de aanmaak van de game.

6.3. Artistieke games

De door het VAF verleende steun aan artistieke games kan, gecumuleerd met andere overheidssteun, nooit meer dan 85% bedragen van de totale financiering van de aanmaak van de game.

6.4. Serious games (inclusief games voor het onderwijs)

De door het VAF verleende steun voor serious games kan, gecumuleerd met andere overheidssteun, nooit meer dan 75% van de totale financiering van de aanmaak van de game bedragen.

7. 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 van ieder jaar gepubliceerd worden op de website van het VAF en kunnen ook bij het VAF worden aangevraagd.

8. 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 men terecht op de website van het VAF www.vaf.be.**

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 zeven 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. Aanvragen kunnen na eerste afwijzing éénmaal door de aanvrager worden heringediend. Bij wijze van overgangsmaatregel geldt deze regel voor eerste en tweede aanvragen vanaf 1

januari 2019. Voor aanvragen die werden afgewezen ondanks een meerderheid van stemmen, geldt dat zij door deze afwijzing geen indieningskansen verliezen. Bij heringediende aanvragen moeten alle wijzigingen ten opzichte van de vorige, afgewezen aanvraag duidelijk zichtbaar aangegeven worden. Daarenboven moet de aanvraag een nota bevatten waarin deze wijzigingen worden toegelicht en gemotiveerd.

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. Dit geldt niet voor het eventuele contact met de rapporteur voorafgaand aan de bijeenkomst van de beoordelingscommissie.

10. Een aanvraag die later dan 21 kalenderdagen na de indieningsdeadline wordt teruggetrokken, telt mee als een aanvraag voor wat betreft de berekening van het aantal indieningen.

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. Voor de indiening van zowel entertainmentgames, artistieke games als serious games (inclusief games voor het onderwijs) is het een ontvankelijkheidsvereiste dat de game in de Nederlandse taal beschikbaar wordt gemaakt. Hierop kan een uitzondering worden gevraagd, indien het gaat om games die specifiek op volwassenen en de internationale markt zijn gericht of games voor het vreemde talenonderwijs. Deze uitzondering is pas verworven op het moment dat het VAF deze formeel heeft toegekend.

9. 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 twee beoordelingscommissies:

- De beoordelingscommissie 'entertainment en artistieke games'
- De beoordelingscommissie 'serious games (inclusief games voor het onderwijs)'

3. De aanvrager bepaalt zelf bij welke beoordelingscommissie hij zijn aanvraag indient, voor zover het toepassingsveld van deze commissie dit lijkt toe te laten, maar het staat de beoordelingscommissie 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 herindiening.

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. Voor iedere aanvraag wordt door het VAF binnen de betrokken beoordelingscommissie een rapporteur aangesteld. Deze staat in voor het eventuele voorafgaande informatieve contact met de aanvrager (op initiatief van de aanvrager), wat verdere mondelinge toelichting bij de aanvraag mogelijk maakt. De rapporteur leidt de aanvraag vervolgens tijdens de vergadering van de beoordelingscommissie in. Hij is tenslotte ook degene die de beslissing van de Raad van Bestuur mondeling aan de aanvrager toelicht. Deze beslissing wordt schriftelijk door het VAF bevestigd, ten laatste binnen de 21 kalenderdagen nadat de beslissing werd genomen. Alle andere communicatie over een aanvraag dient verplicht gevoerd te worden met de vaste medewerkers van het VAF zelf.

8. De aanvrager wordt na indiening van zijn aanvraag ingelicht over de identiteit van de rapporteur. Hij heeft het recht om op gemotiveerde wijze 1 keer per aanvraag een andere rapporteur te vragen en dit binnen de twee werkdagen na mededeling door het VAF van de naam van de aangewezen rapporteur. Indien zijn motivering door het VAF als gerechtvaardigd wordt aanzien, wordt zijn project aan een andere rapporteur toegewezen.

9. Voor aanvragen vanaf 150.000 EUR (preproductie en productie samen of productie alleen indien er geen preproductie werd aangevraagd) wordt de aanvrager uitgenodigd voor een hearing bij de voltallige commissie.

10. Iedere beoordelingscommissie bestaat in principe uit vijf effectieve leden en vijf plaatsvervangers. De namen van de commissieleden zijn openbaar.

11. Er is geen vaste plaatsvervanger per effectief commissielid.

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

13. Het mandaat van de effectieve commissieleden binnen eenzelfde beoordelingscommissie is beperkt tot drie jaar. Dit mandaat kan eenmaal verlengd worden. Om de drie jaar worden de beoordelingscommissies (effectieve leden) met minstens twee leden gewijzigd. Na één termijn afwezigheid kan een persoon als effectief commissielid terugkeren in de beoordelingscommissie waarin hij al gezeteld heeft. Plaatsvervangende leden en leden van de bezwaarcommissie zijn niet per definitie onderworpen aan dezelfde mandaatsbeperking.

14. Het VAF kan ook andere personen als waarnemer op de vergaderingen van de beoordelingscommissies uitnodigen. Daarnaast kan het VAF, ingeval uit de vaste commissieleden (effectieve en plaatsvervangers) 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 van vijf aan te vullen.

15. De beslissing van de Raad van Bestuur van het VAF is een principiële akkoord dat onderworpen wordt aan de goedkeuring van het definitieve technisch preproductiedossier,

productiedossier of promotiedossier dat aan alle opgelegde eisen dient te beantwoorden. Dit definitief technisch dossier dient binnen een termijn van maximum 12 maanden na de principiële toekenning te worden ingediend bij het VAF. De aanvrager kan op gemotiveerde wijze een verlenging van deze vervaltermijn vragen. Deze aanvraag 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.

16. 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.

10. 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. Dit kan zowel gelden voor fysieke personen als voor rechtspersonen (en eventuele hieraan verbonden fysieke personen).

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](#).

5. Wie steun ontvangt van het VAF/Gamefonds, onderschrijft de gedragsregels en engagementen uit het [Sociaal Charter voor de Mediasector](#). Men engageert er zich ook toe geen ongelijkheid tussen aan het project verbonden personen toe te laten die gebaseerd is op gender.

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

11. BEHANDELING BEZWAREN

1. Indieneren van aanvragen die door het VAF, in het kader van het VAF/Gamefonds, werden afgewezen hebben de mogelijkheid om éénmaal per project een gemotiveerd bezwaarschrift in te dienen bij de Raad van Bestuur van het VAF, die zich laat adviseren door een bezwaarcommissie.

2. Een bezwaar kan pas worden ingediend na afwijzing bij een eerste herindiening.

3. De bezwaarcommissie is gemandateerd door het VAF en telt drie leden per bezwaar. Ze wordt ad hoc samengesteld uit de leden van de twee beoordelingscommissies, met die beperking dat geenszins een commissielid wordt aangezocht dat reeds over de aanvraag heeft geadviseerd. Deze drie personen hebben stemrecht. Binnen eenzelfde vergadering van de bezwaarcommissie kan de samenstelling van de drie leden met stemrecht dus variëren in functie van de voorgeschiedenis van de projecten waarvoor het bezwaar werd ingediend. Ingeval uit de commissieleden voor een bepaalde bezwaarronde geen groep van drie personen kan worden samengesteld, kan het VAF ad hoc een beroep doen op andere deskundigen met stemrecht. Om geldig te kunnen beraadslagen dienen drie leden met stemrecht aanwezig te zijn.

4. Deze commissie werkt niet met rapporteurs.

5. De bezwaarcommissie beraadslaagt twee keer per jaar over de ingediende bezwaarschriften.

6. Bezwaarschriften dienen te worden ingestuurd ter attentie van de Raad van Bestuur van het Fonds op de maatschappelijke zetel, binnen de 45 kalenderdagen nadat het Fonds zijn beslissing omtrent de steunaanvraag schriftelijk (via e-mail) heeft bekend gemaakt aan de aanvrager.

7. Het bezwaarschrift wordt door de indiener ondertekend en bevat tenminste:

- Naam en adres van de indiener;
- De datum;
- Omschrijving van de beslissing waartegen het bezwaar is gericht;
- De gemotiveerde grieven van het bezwaar, waarbij de aanvrager elementen dient aan te brengen waarvan hij redelijkerwijze kan veronderstellen dat ze hetzij niet gekend waren bij de beoordelingscommissie, hetzij verkeerd werden geïnterpreteerd.

8. Het bezwaarschrift dient per aangetekend schrijven te worden verzonden.

9. De Raad van Bestuur beslist vooraf over de ontvankelijkheid van het bezwaar. Ontvankelijke bezwaren worden vervolgens overgemaakt aan de bezwaarcommissie.

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

- Indien het bezwaarschrift niet aan de vormvereisten beantwoordt;
- Indien het bezwaarschrift geen of onvoldoende gemotiveerde gronden bevat;
- Indien aan het bezwaar tegemoetgekomen wordt en andere belanghebbenden daardoor niet in hun belangen kunnen worden geschaad.

11. De indiener krijgt de mogelijkheid om de gemotiveerde grieven uit zijn bezwaarschrift, indien ontvankelijk, mondeling aan de bezwaarcommissie toe te lichten d.m.v. een hearing bij deze commissie. De hearing geschiedt niet openbaar, maar de aanvrager mag zich door één persoon laten bijstaan.

12. Op basis van de gemotiveerde grieven uit zijn bezwaarschrift en de eventuele hearing, maakt de bezwaarcommissie haar advies over aan de Raad van Bestuur, die beslist.

13. Bij positief advies stelt de bezwaarcommissie de wijze voor waarop het bezwaar wordt aanvaard (bv. toekenning steun, kans tot herindiening, opleggen van bepaalde condities, ...).

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

15. De beslissing van de Raad van Bestuur na advies van de bezwaarcommissie dient niet aan de aanvrager gemotiveerd te worden.

12. UITBETALINGSMODALITEITEN

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

2. De steun wordt uitgekeerd overeenkomstig de modaliteiten die geval per geval in de overeenkomst tussen het VAF en de aanvrager zullen worden bepaald.

3. Als algemeen principe wordt gesteld dat de uitkering van schijven door het VAF de hieronder bepaalde uitbetalingsmodaliteiten zullen volgen. Indien de cash flow-planning van de preproductie-, productie- en promotie-uitgaven hiervan wezenlijk afwijken, zullen de uitbetalingsmodaliteiten in evenredigheid met de voortgang van de werkzaamheden geschieden.

4. Tenzij anders voorzien in de overeenkomst tussen het VAF en de aanvrager, gelden volgende uitbetalingsschema's:

Preproductiesteun (na indiening van het technisch dossier)

- 60% bij het afsluiten van de overeenkomst;
- 30% na beëindiging van de preproductiewerkzaamheden zoals in overeenkomst verder bepaald;
- 10% na controle van de eindafrekening van de preproductiefase

Preproductiesteun mét prototype (na indiening van het technisch dossier)

- 30% bij het afsluiten van de overeenkomst;
- 30% bij oplevering van:
 - Concept art van environments/props/characters
 - Modelsheets van de characters (indien van toepassing)
 - Proof of concept (demo of video);
- 30% bij oplevering van een speelbaar prototype of vertical slice;
- 10% na controle van de eindafrekening

Productiesteun (na indiening van het technisch dossier)

- 30% bij het afsluiten van de overeenkomst;
- 30% bij oplevering van de alfa master of vertical slice;
- 30% bij oplevering van de beta master;
- 10% bij oplevering van de game in zijn definitieve versie met het oog op distributie en na controle van de eindafrekening

Promotiesteun (na indiening van het technisch dossier)

- 60% bij het afsluiten van de overeenkomst;
- 30% bij oplevering contentplan;
- 10% na controle van de eindafrekening

13. 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.

14. TERUGVORDERING

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

2. Algemeen gelden volgende uitgangspunten:

Preproductiesteun voor niet-gerealiseerde projecten is in principe niet terugvorderbaar, tenzij onder bepaalde voorwaarden, voorzien in het reglement of contractueel bepaald tussen het VAF en de aanvrager bij de toekenning van de steun.

Voor alle gerealiseerde projecten die in het reguliere circuit worden geëxploiteerd is de steun wel terugvorderbaar: de door het VAF verleende productiesteun, de eventueel door het VAF verleende preproductiesteun 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.

Als netto-ontvangsten wordt aangemerkt, elk overschot nadat de eigen inbreng is gerecupereerd. Met het oog hierop zal de aanvrager van een productiesteun 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. Onder eigen inbreng wordt o.a. niet verstaan: voorverkopen of distributievoorschotten en sponsoring.

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.

15. OPLEVERING

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

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

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

16. VERPLICHTE VERMELDINGEN

De steun van het VAF/Gamefonds moet worden vermeld op de game zelf en op het promotiemateriaal m.b.t. de game. In het contract met de aanvrager zal concreet worden bepaald hoe deze vermelding dient te gebeuren.

17. 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.

18. 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 generlei wijze 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.

19. SLOTBEPALINGEN

1. De aanvrager die steun geniet via het VAF/Gamefonds, is ertoe gehouden de afspraken van Paritair Comité 218 te respecteren.

2. De steun wordt verstrekt binnen de middelen van het VAF/Gamefonds.

3. De verleende steun moet aangewend worden voor het doel waarvoor hij werd verleend.

4. 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.

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