

Projectoproep 'Virtual Reality'-games in het sport- en beweegbeleid



Sport Vlaanderen
Dienst Kennis en Informatiecentrum
Arenbergstraat 5
1000 BRUSSEL
Kris De Coorde
T: +32 2 2094535
M: kics@sport.vlaanderen



MEER INFO?
WWW.SPORT.VLAANDEREN

SPORT.
VLAANDEREN

Inhoud

INLEIDING	3
HOOFDSTUK 1 – Wie kan een aanvraag indienen?.....	3
HOOFDSTUK 2 – Soorten projecten	3
HOOFDSTUK 3 – Soorten steun	4
3.1. Algemeen	4
3.2. Productiesteun	4
3.3. Promotiesteun.....	4
HOOFDSTUK 4 – Criteria voor ontvankelijkheid en beoordeling van de aanvragen	5
4.1. Ontvankelijkheid van aanvragen.....	5
4.2. Beoordeling van aanvragen	5
4.3. Wat moet ingediend worden?	6
HOOFDSTUK 5 – Maximale subsidies	7
5.1. Algemeen	7
5.2. Steunintensiteit	7
HOOFDSTUK 6 – Indieningstermijnen	7
HOOFDSTUK 7 - Indieningsmodaliteiten	7
HOOFDSTUK 8 – Behandeling aanvragen	8
HOOFDSTUK 9 – Bijkomende voorwaarden	9
HOOFDSTUK 10 – Uitbetalingsmodaliteiten	9
HOOFDSTUK 11 – Verslaggeving en financiële verantwoording	9
HOOFDSTUK 12 – Terugvordering	11
HOOFDSTUK 13 - Oplevering	11
HOOFDSTUK 14 – Returnvoorwaarden	11
HOOFDSTUK 15 – Promotie verspreiding	11
HOOFDSTUK 16 – Slotbepalingen	12

INLEIDING

Dit reglement specificeert de voorwaarden, de toekenningsmodaliteiten en de te volgen procedures voor het bekomen van steun bij Sport Vlaanderen in het kader van de projectoproep 'Virtual Reality' -games in het sport- en beweegbeleid.

Deze projectoproep is geïnspireerd op het Gamefonds¹, maar heeft een eigen sportspecifieke doelstelling. We willen projecten ondersteunen die als eindproduct een Virtual Reality-game (VR-game) met een duidelijke sport- of beweegcomponent hebben. Aan de hand hiervan willen we kunnen nagaan welke mogelijkheden Virtual Reality (VR) biedt om mensen effectief aan te zetten tot meer sporten en bewegen.

Sport Vlaanderen maakt voor deze projectoproep een maximumbudget van 375.000 euro vrij.

HOOFDSTUK 1 – Wie kan een aanvraag indienen?

Steun kan enkel worden aangevraagd door een sportorganisatie of een gameontwikkelaar die een onderlinge samenwerkingsovereenkomst hebben afgesloten. Wie van beide partners de aanvraag indient, moet worden vastgelegd in die samenwerkingsovereenkomst. Er kunnen ook andere partners aansluiten bij de samenwerkingsovereenkomst, maar zij kunnen de steun niet zelf aanvragen.

Een gameontwikkelaar is 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 een project in het kader van deze oproep tot een goed einde te brengen. Bedrijven met een andere hoofdactiviteit (bv. uitgeverijen) kunnen enkel een aanvraag indienen als ze kunnen bewijzen dat ze in-house een departement hebben of opstarten dat aan gameontwikkeling doet of indien ze een samenwerkings- of onderaannemingsovereenkomst hebben met een startup die over de nodige technische expertise beschikt en die gameontwikkeling wel als hoofdactiviteit heeft.

Een sportorganisatie is een organisatie die als hoofdactiviteit het ontwikkelen en organiseren van een sport- of beweegaanbod heeft. Dit zijn bijvoorbeeld, maar niet beperkt tot, sportfederaties.

Steun in het kader van deze projectoproep kan enkel worden aangevraagd door rechtspersonen waarvan de maatschappelijke zetel, een filiaal of een vestiging is gevestigd in de Europese Unie of de Europese Economische Ruimte. Een voorwaarde voor uitbetaling van de steun is het reële bestaan van een zetel, een filiaal of een vestiging in het Nederlandse taalgebied of het tweetalige gebied Brussel Hoofdstad.

HOOFDSTUK 2 – Soorten projecten

Exergaming is de term die gebruikt wordt bij het spelen van videogames die ook een vorm van beweging inhouden. Bij deze vorm van videogames wordt gebruik gemaakt van technologie die lichaamsbeweging capteert.

Met 'Virtual Reality-game' (VR-game) bedoelen we een interactief spel in een virtuele omgeving dat kan worden gespeeld door een of meerdere spelers op een digitaal platform zoals pc of spelconsole, met VR-technologie. In het kader van deze oproep moet de te ontwikkelen game ook een beweegcomponent bevatten die in voldoende mate aanzet tot intensief bewegen of sporten. Strikt genomen gaat het dus over VR-exergames, maar in deze oproep spreken we verder kortweg over VR-games.

¹ Het Gamefonds is opgericht onder de vleugels van het Vlaams Audiovisueel Fonds en heeft als opdracht om de ontwikkeling van videogames in Vlaanderen te stimuleren.

<https://www.vaf.be/over-het-vaf/vafgamefonds>

Bovendien moet de VR-game een praktische toepassing kunnen hebben binnen het sportaanbod van een sportorganisatie. Dit kunnen ook VR-games zijn met een pedagogisch of educatief doel (bv. Ondersteuning van trainersopleidingen of van coaching of sportspecifieke training) of die functioneel inzetbaar zijn in de revalidatie van een sporter.

HOOFDSTUK 3 – Soorten steun

3.1. Algemeen

De steun neemt de vorm aan van selectieve steun. Hiermee bedoelen we steun die wordt toegekend na een selectieprocedure via een beoordelingscommissie.

Er kan productiesteun (preproductie- of productieproces) en promotiesteun worden verleend. Aanvragers beslissen zelf welk soort steun ze aanvragen, maar de beoordelingscommissie kan beslissen om een aanvraag voor productiesteun te beperken tot steun voor het preproductieproces, indien een project niet rijp wordt geacht voor productie.

3.2. Productiesteun

Onder productiesteun valt zowel het preproductieproces als het productieproces zelf. De aanvraag tot productiesteun kan zich beperken tot het preproductieproces (inclusief oplevering prototype) of het productieproces (bijvoorbeeld indien preproductie reeds is afgerond) of beiden. De aanvrager moet duidelijk vermelden of hij steun vraagt voor het preproductieproces, het productieproces of beiden.

Met het preproductieproces wordt bedoeld: alle werkzaamheden verbonden aan een concreet VR-gameproject voorafgaand aan de productie van de VR-game. Hieronder valt bv. het bedenken en uitschrijven van de VR-game (designdocument), het opstellen van het technical designdocument, het bepalen van de doelgroep, het zoeken naar partners, het uitwerken van een financieringsplan, ... Het maken van een prototype dient ook deel uit te maken van dit proces.

Met productieproces wordt bedoeld: de effectieve realisatie van de VR-game, in zijn definitieve versie met het oog op distributie.

Voor VR-games die reeds in productie zijn, kan enkel steun worden aangevraagd m.b.t. de kosten die worden gemaakt na de datum van ontvangst van de aanvraag bij Sport Vlaanderen.

Afgewerkte VR-games kunnen enkel productiesteun ontvangen indien zij herwerkt worden tot VR-games met een duidelijke beweeg- of sportcomponent die aanzet tot intensief bewegen of sporten.

3.3. Promotiesteun

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming die dient om de VR-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 VR-game te promoten (B2B en B2C) voor zover hier geen dubbele steun voor wordt verleend door andere overheidsactoren.

Deze steun kan niet apart, maar enkel aanvullend worden aangevraagd bij de productiesteun. Het wordt aangeraden om de promotie samen met de productie op te starten, maar dit is geen verplichting. Promotiesteun kan niet worden aangevraagd indien de aanvrager enkel steun vraagt voor het preproductieproces.

HOOFDSTUK 4 – Criteria voor ontvankelijkheid en beoordeling van de aanvragen

4.1. Ontvankelijkheid van aanvragen

Om voor steun in aanmerking te komen, moet de aanvrager een getekende samenwerkingsovereenkomst hebben zoals vermeld in hoofdstuk 1. Hierin moet minstens zijn opgenomen wie de begunstigde van de ondersteuning zal zijn, wat de rolverdeling is tussen de partners en hoe de eigendoms- en gebruiksrechten van het eindproduct zijn geregeld. De sportorganisatie moet minstens over het gebruiksrecht van het eindproduct binnen de eigen organisatie beschikken.

Een project is ontvankelijk indien het voldoet aan volgende voorwaarden:

- I. Administratieve voorwaarden
 1. De aanvraag is tijdig ingediend zoals vermeld in hoofdstuk 6
 2. De voorwaarden voor de indiening van de aanvraag zijn nageleefd
 3. De aanvraag is volledig ingediend (of tijdig vervolledigd zoals vermeld in hoofdstuk 7)
 4. De aanvrager engageert zich dat het eindproduct beschikbaar zal zijn in het Nederlands
- II. Sportieve, creatieve en technologische voorwaarden:
 1. In dit project is een sport- of beweegcomponent geïntegreerd ('sportieve test' doorstaan).
 2. Het project heeft een verhaalstructuur of spelopbouw
 3. In het spelconcept wordt geen geweld verheerlijkt of wordt de integriteit van eventuele menselijke personages niet in het gedrang gebracht
 4. Gebruik van Virtual Reality

Sport Vlaanderen beoordeelt de ontvankelijkheid van een dossier. Het voldoen aan deze ontvankelijkheidstest is een minimumvereiste, maar geen garantie voor het verkrijgen van steun. Enkel ontvankelijke projecten worden aan de beoordelingscommissie voorgelegd.

4.2. Beoordeling van aanvragen

De ontvankelijke projecten worden vervolgens getoetst aan een aantal beoordelingscriteria. Ze zijn niet per definitie cumulatief en worden hieronder opgesomd zonder een strikte rangorde te hanteren.

- Het product inspireert en motiveert de gebruiker tot bewegen of sporten
- De didactische en pedagogische waarde of de mate waarin het revalidatie of prestatie kan bevorderen
- Praktische bruikbaarheid in de sportsector
- De kwaliteit van het projectteam (gametechnisch, sport, marketing, ...)
- USP (unique selling proposition)
- Spelconcept en verhaal
- Originaliteit en vernieuwing
- Opbouw van eigen IP (intellectual property)
- 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, ...)
- Gebruiksopties: aanwezigheid van interactiviteit, 'meerdere spelers'-opties, een toegankelijke gebruikersinterface en user-generated content
- Sterke partnerschappen met andere actoren
- Maatschappelijke relevantie

Daarnaast wordt er door de beoordelingscommissie ook een inschatting gemaakt van de haalbaarheid

van het project. De inschatting van de haalbaarheid gebeurt aan de hand van onderstaande vragen. Indien de beoordelingscommissie de haalbaarheid van het project onvoldoende acht, kan het niet in aanmerking komen voor subsidiëring.

- Zijn de financiële middelen uit het businessplan, met inbegrip van de steun van Sport Vlaanderen, voldoende om het voorgenomen project of activiteit uit te voeren?
- Kunnen de aanvragers aan hun financiële verplichtingen voldoen en is de vooropgestelde werkwijze toereikend opdat redelijkerwijs mag worden verwacht dat de aanvrager zijn gestelde doeleinden zal bereiken?
- Is de technische kwaliteit van het vooropgestelde eindproduct waarvoor een financiële bijdrage wordt gevraagd voldoende opdat dit geen belemmering vormt voor een optimale exploitatie?

Op basis van de bovenliggende beoordelingscriteria zal de beoordelingscommissie van 7 personen een individueel advies overmaken aan de secretaris (Sport Vlaanderen) op basis van een globale interpretatie per dossier. Dit individueel advies zal een van volgende conclusies inhouden: positief, positief met twijfels, negatief met twijfels of negatief.

Enkel projecten met minimaal vier maal een positief advies of vijf maal positief en positief met twijfels samen, zullen uitgenodigd worden voor een volgende ronde.

In die volgende ronde krijgen de aanvragers de kans om hun project voor te stellen aan de jury en eventuele vragen van de jury te beantwoorden. Vervolgens zal de jury beraadslagen over de voorgestelde projecten en in consensus een gemotiveerde totaalscore per project opmaken, die herleid wordt naar een score op 100. Tenslotte wordt een rangschikking opgemaakt. Het hoogst scorende project krijgt een maximale ondersteuning volgens het gevraagde bedrag, of volgens de maximale subsidie conform hoofdstuk 5, toegewezen. Daarna komen de volgende projecten volgens de ranking aan bod, binnen de limieten van het beschikbare budget.

4.3. Wat moet ingediend worden?

Een aanvraagdossier bevat minstens volgende onderdelen:

- Een ingevuld aanvraagformulier (aangeleverd sjabloon)
- De samenwerkingsovereenkomst tussen de partners
- Een omschrijving van de partners die de samenwerkingsovereenkomst afsloten en hun jaarrekeningen van de laatste twee jaar
- Een omschrijving van de samenstelling van het projectteam met beknopt, projectrelevant CV van de teamleden
- Een pitch deck
 - Dit is een beknopte presentatie met als doelstelling een helder overzicht te geven van het business plan. Dit wordt vaak gebruikt om investeerders te overtuigen van jouw product.
 - Duid hierin ook goed hoe uw product mensen extra motiveert en aanzet tot bewegen of sporten.
- Een pitch movie
 - Dit is een beknopte video van maximum één minuut waarin u uw product toelicht, de verhaallijn duidt en uw 'unique selling proposition' meegeeft.
- Een (financieel) businessplan
 - Minstens een duidelijk budget- en financieringsplan volgens aangeleverde sjablonen.

Verdere detailinfo en sjablonen voor de aanvraag vindt u op de website van Sport Vlaanderen: <https://www.sport.vlaanderen/sport-en-innovatie/sport-en-innovatie/>.

HOOFDSTUK 5 – Maximale subsidies

5.1. Algemeen

Het steunbedrag wordt bepaald in functie van de noden van het project en in functie van het beschikbare budget voor deze oproep.

Ingeval een VR-gameproject een toepassing of afgeleide is van een televisiereeks of -programma, geproduceerd of gecoproduceerd door een Vlaamse omroep, kunnen we 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 deel 5.2 m.b.t. de steunintensiteit.

De ondersteuning voor een totaalproject, inclusief productieproces, kan maximaal de gebudgetteerde projectkost bedragen, binnen de grenzen van het beschikbare budget voor deze oproep. Voor promotiesteun kan maximaal 30.000 euro worden ingebracht in de projectkost door de aanvrager. Promotiesteun kan niet worden aangevraagd indien de aanvrager enkel steun vraagt voor het preproductieproces.

Indien de aanvrager enkel steun vraagt voor het preproductieproces, kan maximaal 125.000 euro worden toegekend.

5.2. Steunintensiteit

De hieronder vermelde steunintensiteit is een maximum voor de steun binnen deze oproep. Indien dit maximum het bepaalde absolute maximumbedrag in punt 5.1. overschrijdt, is dit ondergeschikt aan dit absolute maximumbedrag.

De door Sport Vlaanderen verleende steun kan, gecumuleerd met andere overheidssteun, nooit meer dan 100% bedragen van de totale financiering van de aanmaak van de game.

HOOFDSTUK 6 – Indieningstermijnen

Steunaanvragen kunnen worden ingediend tot 30 april 2019 om 12u.

HOOFDSTUK 7 - Indieningsmodaliteiten

1. Een rechtspersoon die voor steun in aanmerking wil komen, doet bij Sport Vlaanderen een digitale aanvraag voor 30 april om 12u bij kics@sport.vlaanderen. Grote bestanden kunnen na afspraak met Sport Vlaanderen in een afwijkende format worden ingediend voor deze deadline. Aanvragen die niet tijdig werden ingediend zijn onontvankelijk. **Voor meer gedetailleerde, concrete instructies kan men terecht op de website van Sport Vlaanderen via <https://www.sport.vlaanderen/sport-en-innovatie/sport-en-innovatie/>.**
2. In de aanvraag moet duidelijk worden aangegeven of de productiesteun voor het preproductieproces en/of het productieproces wordt ingediend en of er ook promotiesteun wordt aangevraagd.
3. De digitale aanvraag moet vergezeld zijn van de in dit regelement opgevraagde stukken en informatie, opdat beoordeeld kan worden of de aanvrager en de aanvraag aan de voorwaarden voldoen om voor steun in aanmerking te komen.

4. Indien de aanvraag onvolledig is, kan Sport Vlaanderen de aanvrager bijkomende informatie opvragen, maar Sport Vlaanderen behoudt zich ook het recht om dit niet te doen.
5. De aanvrager beschikt over een termijn van vijf werkdagen na de datum van kennisgeving door Sport Vlaanderen om de aanvraag te vervolledigen.
6. Indien de aanvraag niet binnen de vooropgestelde termijn vervolledigd wordt of als een of meerdere van de hierin opgevraagde stukken en/of informatie bij de aanvraag ontbreken, kan Sport Vlaanderen beslissen een aanvraag op formele gronden niet in behandeling te nemen en kan de aanvraag door Sport Vlaanderen 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 de Nederlandse taal te zijn opgesteld of naar het Nederlands vertaald te zijn. De aanvrager mag – ingeval van vertaling naar het Nederlands - op eigen initiatief ook de documenten in de originele taal toevoegen. Begroting, financieringsplan en overige financiële gegevens dienen te zijn uitgedrukt in euro. Van al het bepaalde in dit punt kan enkel op gemotiveerde wijze en mits voorafgaand schriftelijk akkoord van Sport Vlaanderen worden afgeweken.
8. Het is een subsidievoorwaarde dat de het eindproduct ook in de Nederlandse taal beschikbaar wordt gemaakt.

HOOFDSTUK 8 – Behandeling aanvragen

1. Voor alle steunaanvragen doet Sport Vlaanderen een beroep op het advies van een beoordelingscommissie.
2. Enkel de commissieleden hebben stemrecht omtrent de steunaanvragen.
3. De beoordelingscommissie brengt een advies uit aan de minister van Sport, die de uiteindelijke beslissing neemt. Indien de totale steun voor een project het bedrag van 250.000 euro overschrijdt, zal de Vlaamse Regering hierover beslissen.
4. Voor alle aanvragen wordt door Sport Vlaanderen een gezamenlijke verslaggever aangesteld. Deze staat ook 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 verslaggever leidt de aanvraag tijdens de vergadering van de beoordelingscommissie in. Hij is tenslotte ook degene die de finale beslissing over de eventuele ondersteuning aan de aanvrager toelicht. Deze beslissing wordt schriftelijk door Sport Vlaanderen bevestigd, ten laatste binnen de 21 kalenderdagen nadat de beslissing werd genomen.
5. De beoordelingscommissie bestaat uit 7 effectieve leden met stemrecht en de verslaggever van Sport Vlaanderen, die de rol van secretaris opneemt, en een waarnemer van het VAF zonder stemrecht. De namen van de commissieleden zijn openbaar. De effectieve leden van de beoordelingscommissie worden als volgt samengesteld:
 - 1 vertegenwoordiger van Sport Vlaanderen (voorzitter)
 - 2 experten op het vlak van gameontwikkeling

- 1 expert in functie van financiële analyse en marktpotentieel
- 1 vertegenwoordiger van het Agentschap Innoveren en Ondernemen
- 1 vertegenwoordiger van Imec Istart
- 1 vertegenwoordiger van TomorrowLab

6. Sport Vlaanderen kan ook andere personen als waarnemer op de vergaderingen van de beoordelingscommissie uitnodigen.

HOOFDSTUK 9 – Bijkomende voorwaarden

1. Sport Vlaanderen 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.
2. Aan het verlenen van een steun kunnen door een ministerieel besluit, een besluit Vlaamse Regering of een overeenkomst tussen Sport Vlaanderen en de aanvrager nadere voorwaarden worden verbonden 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.

HOOFDSTUK 10 – Uitbetalingsmodaliteiten

1. De toegekende steun kan enkel worden uitgekeerd voor zover de rechtspersoon een zetel, filiaal of vestiging in het Nederlandstalig taalgebied of het tweetalig gebied Brussel Hoofdstad heeft.
2. De steun wordt uitgekeerd overeenkomstig de modaliteiten die geval per geval in het ministerieel besluit of het Besluit van de Vlaamse Regering en de overeenkomst tussen Sport Vlaanderen en de aanvrager zullen worden bepaald.
3. Als algemeen principe wordt gesteld dat de uitkering van schijven door Sport Vlaanderen de hieronder bepaalde uitbetalingsmodaliteiten zullen volgen. Indien de cashflow-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 Sport Vlaanderen en de aanvrager, gelden volgende uitbetalingsschema's voor het bepaalde steunbedrag:
 - 40% bij het afsluiten van de overeenkomst;
 - 40% na indiening van de tussentijdse rapportering;
 - 20% bij oplevering van de game (of het prototype) in zijn definitieve versie en na controle van de eindafrekening.

HOOFDSTUK 11 – Verslaggeving en financiële verantwoording

1. Halverwege de oplevertermijn zal de aanvrager een tussentijdse rapportering bezorgen aan Sport Vlaanderen volgens het daarvoor voorzien sjabloon. Dit sjabloon kan men terugvinden op de website van Sport Vlaanderen: <https://www.sport.vlaanderen/sport-en-innovatie/sport-en-innovatie/>.

2. Na voltooiing van het project waarvoor de steun is verleend zal de aanvrager binnen een nader in het ministeriële besluit of het Besluit van de Vlaamse Regering en 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 Sport Vlaanderen 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 Sport Vlaanderen, tenzij in redelijkheid gesteld kan worden dat deze openbaarmaking de belangen van de aanvrager of diens rechtverkrijgenden onevenredig kanschaden.
3. 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.
4. 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.
5. De financiële verantwoording dient overeenkomstig de voorstellingswijze van de door Sport Vlaanderen goedgekeurde begroting te zijn opgesteld, zowel vormelijk als inhoudelijk. Deze verantwoording dient opgestuurd te worden aan Sport Vlaanderen voorafgaandelijk aan de eventuele controle ter plaatse.
6. De ontvanger van de steun verstrekt aan Sport Vlaanderen op eenvoudig verzoek alle bescheiden en inlichtingen die het noodzakelijk acht vooreen juiste vervulling van zijn taak.
7. De aanvrager aan wie een steun is verleend dient vertegenwoordigers van Sport Vlaanderen 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 uitgavenen/of kosten.
8. De aanvrager kan verplicht worden om alle inkomsten en uitgaven met betrekking tot het project via hetzelfde bankrekeningnummer te laten gebeuren.
9. Sport Vlaanderen 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 Sport Vlaanderen en, waar nodig, van de rechthebbende(n) zullen deze stukken noch door Sport Vlaanderen of diens rechtsopvolger, noch door een archiefdienst van de overheid aan derden ter inzage worden gegeven.
10. Sport Vlaanderen zal deze toestemming verlenen aan de (rechts)personen die rechtstreeks of onrechtstreeks met Sport Vlaanderen samenwerken of dezelfde doelstellingen nastreven. Sport Vlaanderen 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.

HOOFDSTUK 12 – Terugvordering

1. De terugvorderingsmodaliteiten worden bepaald in het ministerieel besluit of het besluit van de Vlaamse Regering en de individuele overeenkomst tussen Sport Vlaanderen en de aanvrager.
2. Terugvordering is in alle gevallen waarin Sport Vlaanderen steun heeft verleend mogelijk naar aanleiding van het kennelijk niet of slecht uitvoeren van de verplichtingen van de aanvrager ten aanzien van Sport Vlaanderen. De steun is eveneens in zijn geheel of gedeeltelijk terugvorderbaar indien het project werd stopgezet, gedeeltelijk uitgevoerd of indien minder uitgaven dan begroot werden geboekt.

HOOFDSTUK 13 - Oplevering

1. Na de ondertekening van de overeenkomst met Sport Vlaanderen moet de aanvrager de definitieve versie van de voltooide VR-game (of het voltooide prototype) aan Sport Vlaanderen overmaken binnen onderstaande termijnen.
 - Na 8 maanden dient het prototype te worden opgeleverd indien enkel steun werd aangevraagd voor het preproductieproces met het oog op de ontwikkeling van een prototype
 - Na 12 maanden dient de voltooide VR-game te worden opgeleverd indien enkel steun werd aangevraagd voor het productieproces.
 - Na 20 maanden dient de voltooide VR-game te worden opgeleverd indien zowel steun voor het preproductie- als het productieproces werd aangevraagd.
2. Deze termijnen kunnen, op gemotiveerd verzoek van de aanvrager en mits akkoord van Sport Vlaanderen worden verlengd.

HOOFDSTUK 14 – Returnvoorwaarden

1. De steun van Sport Vlaanderen moet worden vermeld op de VR-game zelf en op het promotiemateriaal m.b.t. de VR-game. In de overeenkomst met de aanvrager zal concreet worden bepaald hoe deze vermelding dient te gebeuren.
2. In ruil voor de steun biedt de aanvrager een exemplaar van zijn eindproduct aan als testversie voor Sport Vlaanderen, zodat dit in de praktijk kan getest worden in de Sportinnovatiecampus van Sport Vlaanderen in Brugge.
3. De aanvragers zullen op vraag van Sport Vlaanderen een demonstratie geven van het ontwikkelde product op het 4^e Sportinnovatiecongres van Sport Vlaanderen in 2021.

HOOFDSTUK 15 – Promotionele verspreiding

1. Sport Vlaanderen beschikt over het recht om de VR-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.

HOOFDSTUK 16 – Slotbepalingen

1. De steun wordt verstrekt binnen de door Sport Vlaanderen voorziene middelen in het kader van deze projectoproep.
2. De verleende steun moet aangewend worden voor het vooropgestelde doel.
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. Sport Vlaanderen kan in incidentele gevallen om zwaarwichtige redenen afwijken van dit reglement.