

**FFG**  
Forschung wirkt.

 Bundeskanzleramt

1. AUSSCHREIBUNG  
EINREICHFRIST: 31.12.2024  
DATUM: WIEN, OKTOBER 2024

---

**E-SPORT SCHECK**  
**AUSSCHREIBUNGSLEITFADEN**

## **INHALTSVERZEICHNIS**

<b>1</b>	<b>DAS WICHTIGSTE IN KÜRZE .....</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>ZIELE DER AUSSCHREIBUNG.....</b>	<b>5</b>
2.1	Hintergrund der Ausschreibung.....	5
2.1.1	Was ist unter E-Sport zu verstehen?.....	5
2.1.2	E-Sport Vereine in Österreich.....	5
<b>3</b>	<b>DIE BASIS FÜR EINE FÖRDERUNG .....</b>	<b>6</b>
3.1	Was ist ein E-Sport Scheck?.....	6
3.2	Wer ist förderbar?.....	6
3.3	Wie hoch ist die Förderung?.....	7
3.4	Welche Kosten sind förderbar? .....	7
3.5	Was ist hinsichtlich Projektlaufzeit zu beachten?.....	10
<b>4</b>	<b>DIE EINREICHUNG .....</b>	<b>10</b>
4.1	Wie verläuft die Einreichung? .....	10
4.2	Wie dürfen vertrauliche Projektdaten verwendet werden? .....	11
<b>5</b>	<b>DIE BEWERTUNG UND DIE ENTSCHEIDUNG .....</b>	<b>13</b>
5.1	Wie erfolgen die Bewertung und die Entscheidung?.....	13
5.2	Nach welchen Kriterien werden Förderansuchen beurteilt?.....	13
<b>6</b>	<b>DER ABLAUF DER FÖRDERUNG .....</b>	<b>14</b>
6.1	Der E-Sport Scheck in 4 Schritten.....	14
6.2	Was ist die bedingte Förderungszusage? .....	14
6.3	Welche Berichte und Abrechnungen sind erforderlich? .....	15
6.4	Wie erfolgt die Auszahlung der Förderung?.....	16
6.5	Wie sollen Änderungen kommuniziert werden? .....	16
<b>7</b>	<b>RECHTSGRUNDLAGEN .....</b>	<b>16</b>
<b>8</b>	<b>Weitere Förderungsmöglichkeiten der FFG .....</b>	<b>17</b>

## TABELLENVERZEICHNIS

Tabelle 1: Eckpunkte der Ausschreibung.....4

# 1 DAS WICHTIGSTE IN KÜRZE

*Tabelle 1: Eckpunkte der Ausschreibung*

Eckpunkte	Informationen
<b>Kurzbeschreibung</b>	Förderung zur Ausstattung von E-Sport Vereinslokalen und der Ausrichtung von E-Sport Veranstaltungen, Turnieren und Trainingslager für österreichische E-Sport Vereine.
<b>Förderungshöhe</b>	Max. 16.000 Euro pro Verein
<b>Gesamtkosten</b>	Max. 20.000 Euro
<b>Förderungsquote</b>	Max. 80 %
<b>Laufzeit in Jahren</b>	1 Jahr
<b>Förderbare Organisationen</b>	Österreichische E-Sport Vereine
<b>Budget gesamt</b>	450.000 €
<b>Geldgebende Stelle</b>	Bundeskanzleramt
<b>Einreichfrist</b>	31.12.2024 um 12:00 Uhr (MEZ)
<b>Sprache</b>	Deutsch
<b>Ansprechpersonen</b>	Marina Schwenzner, T (0) 57755-3509; E-Mail: <a href="mailto:marina.schwenzner@ffg.at">marina.schwenzner@ffg.at</a>  Josephine Weissmann, T (0) 57755-7017; E-Mail: <a href="mailto:josephine.weissmann@ffg.at">josephine.weissmann@ffg.at</a>
<b>Information im Web</b>	<a href="https://www.ffg.at/ausschreibung/e-sport-scheck">https://www.ffg.at/ausschreibung/e-sport-scheck</a>
<b>Zum Einreichportal</b>	<a href="https://ecall.ffg.at">https://ecall.ffg.at</a>

## 2 ZIELE DER AUSSCHREIBUNG

---

Die Ausschreibung hat zum Ziel, Österreich im E-Sport Bereich national und international bekannter zu machen und E-Sport in Österreich zu professionalisieren.

### 2.1 Hintergrund der Ausschreibung

#### 2.1.1 Was ist unter E-Sport zu verstehen?

Der Begriff E-Sport kommt dann zur Anwendung, wenn **Videospiele** nicht nur als Hobby, sondern **als professionelle Sportart in organisierter Form ausgeübt werden**. Die Regeln für einen E-Sport Wettkampf setzen die entsprechende Software und der Wettkampfveranstalter fest. Die Auswahl der E-Sport-Games erfolgt anhand ihrer Spielbarkeit mit vergleichbaren Ergebnissen, welche nicht durch Glück, sondern durch Training und Erfahrung erzielt werden.

#### 2.1.2 E-Sport Vereine in Österreich

Die Ausübung von E-Sport findet im digitalen Raum statt. Eine Vielzahl an **E-Sport-Vereinen bieten aber auch einen physischen Raum in Form eines Clublokals vor Ort an**. Andere wiederum existieren ausschließlich online und tauschen sich im digitalen Raum aus, richten jedoch ebenfalls Turniere und Trainingslager an physischen Orten aus, um sich persönlich auszutauschen.

#### Warum sollen E-Sport Vereine gefördert werden?

- E-Sport wird in der Community erlebt, ähnlich wie bei anderen Sportarten. Nicht nur E-Sportler:innen, sondern auch die Zuseher:innen spielen bei Community-Events und Turnieren eine wesentliche Rolle. Die Spannung aber auch die Emotionen bei den Wettkämpfen sind oft die größten Treiber von E-Sports-Übertragungen. Die Community begeistert sich außerdem für die Taktiken und Techniken der Profis, um sich selbst zu verbessern und den eigenen Spielfortschritt zu steigern.
- Spieler:innen, mit denen man vielleicht nur im Netz kommuniziert, können sich in einem Verein oder bei einem Turnier persönlich vor Ort begegnen. Dadurch wird das soziale Netzwerk gepflegt und Teams, die gemeinsam spielen, haben die Möglichkeit sich in der realen Welt direkt auszutauschen, sich gegenseitig zu unterstützen und sich gemeinsam als Team zu verbessern und weiterzuentwickeln.
- Gemeinsame Vorbereitung für Turniere & Wettkämpfe, bei Teamspielen wie z.B. League of Legends, Counter-Strike oder Valorant, können verschiedene Spielsituationen in der Gruppe analysiert werden, um Spiel-Strategien zu entwickeln, Spiel-Szenarien zu üben oder Pläne zu schmieden, um ein Spiel zu gewinnen.
- Physische Vereine sollten lokal verankert sein. Ein Verein auf lokaler Ebene eröffnet Möglichkeiten zu Kooperationen mit anderen örtlichen Institutionen oder

Sponsoren. Ein E-Sport Verein kann dadurch als Instrument zur lokalen Vernetzung dienen.

- Vor allem Eltern von Jugendlichen wollen oft, dass ihre Kinder ihr Hobby bzw. ihren Sport in einer kontrollierten Umgebung ausüben. Vereine bieten dafür einen geschützten Rahmen und Ort an, um das Videospielen unter professioneller Beobachtung auszuüben. Die Ausbildung von E-Sport-Schiedsrichterinnen und E-Sport-Schiedsrichtern garantiert beispielsweise den kontrollierten Umgang mit Videospielen und die Professionalität von E-Sportlerinnen und E-Sportlern. Hier besteht auch die Möglichkeit sich beraten und über E-Sport aufklären zu lassen. Damit wird dem Klischee einer unsozialen unkontrollierten Freizeitbeschäftigung entgegengewirkt.
- Zusätzlich werden Coachings und strukturierte Trainingspläne angeboten, um die körperliche und geistige Verfassung der Spieler:innen zu verbessern und zu kontrollieren. Dies ist essentiell um einen professionellen Umgang und die Ausübung von E-Sport zu garantieren.
- Darüber hinaus können Vereine Turniere und Veranstaltungen für ihre Mitglieder und für Außenstehende organisieren. Die Vereinskultur ist damit auch aktiv an der Aufklärung von Menschen beteiligt, die bisher nichts mit E-Sport zu tun hatten.

## **3 DIE BASIS FÜR EINE FÖRDERUNG**

---

### **3.1 Was ist ein E-Sport Scheck?**

Der E-Sport Scheck unterstützt österreichische E-Sport Vereine dabei, professionelle Strukturen mit dazugehörigen Vereinslokalen aufzubauen sowie E-Sport Turniere, Veranstaltungen und Trainingscamps auszurichten.

### **3.2 Wer ist förderbar?**

Förderbar sind ausschließlich österreichische Vereine im Sinne des Bundesgesetzes über Vereine (Vereinsgesetz 2002 – VerG), die mindestens ein Jahr ab Eintragung existieren und deren Vereinszweck hauptsächlich die Ausübung von E-Sport ist.

Wirtschaftlich tätige Vereine unterliegen der [De-minimis-Verordnung](#).

Die FFG behält sich vor, Förderungswerbende wegen Unvereinbarkeit auszuschließen.

### 3.3 Wie hoch ist die Förderung?

Die Förderung beträgt pro E-Sport-Verein und Jahr maximal 16.000 Euro. Die Förderquote beträgt maximal 80 % der förderbaren Gesamtkosten der eingereichten Projekte pro Verein. Höhere Gesamtkosten sind möglich, der max. Förderbetrag je Verein ist jedoch mit max. 16.000 Euro gedeckelt.

#### Beispiele zur Berechnung der Förderhöhe:

- Bei 8.000 Euro Kosten werden max. 80% gefördert, also 6.400 Euro.
- Bei 20.000 Euro Kosten werden max. 80% gefördert, also 16.000 Euro.

#### Einreichbar sind zwei Projekttypen:

- Infrastruktur und/oder
- E-Sport Veranstaltungen

Es besteht die Möglichkeit jeweils pro Projekttyp einzureichen oder einmalig für beide Projekttypen. In beiden Fällen ist zu beachten, dass die maximale jährliche Fördersumme von 16.000 Euro einzuhalten ist. Ein E-Sport Scheck ist weder übertragbar, abtretbar, noch in Geld ablösbar.

### 3.4 Welche Kosten sind förderbar?

Es werden nur Kosten anerkannt, die in die förderfähigen Kostenkategorien fallen, nachweislich nach Einreichung des Vorhabens angefallen sind und nach dem vertraglich festgelegten Projektbeginn entstanden sind.

#### Förderbare Kosten sind:

- **Sachkosten für Infrastrukturausstattung:** darunter fallen Kosten für Neuanschaffungen und Upgrades von Technologien sowie Ausstattung von physischen E-Sport Vereinen,
- **Drittkosten für die Ausrichtung von E-Sport Veranstaltungen:** unter diese Kostenkategorie fallen Kosten für extern zugekaufte Dienstleistungen, die für die Erreichung der Projektziele notwendig sind.

Die Kosten sind direkt dem Projekt zurechenbar und entstehen **tatsächlich und zusätzlich** (zum herkömmlichen Betriebsaufwand) während des Förderungszeitraums.

## **Konkretisierung der förderbaren Kosten für die beiden Projekttypen:**

### **1. Förderung der Infrastruktur von E-Sport Vereinen**

- Gefördert werden Technologien (Hardware und Software, ausgenommen die Anschaffung von Software für Kriegssimulationen und Gewaltspiele), die für die Ausübung von E-Sport und die Umsetzung von E-Sport Turnieren geeignet sind und zu diesem Zweck in die digitale Infrastruktur der E-Sport Vereine integriert werden. Förderbar sind Neuanschaffungen sowie erforderliche Upgrades von Technologien, wie z.B. Gaming-PCs und Monitore, Konsolen, Spiele-Software, spezielle Tastaturen, Headsets und Gaming-Mäuse etc.
- Gefördert wird die Ausstattung von physischen E-Sport Vereinen (Vereinslokal) durch die Anschaffung von Gaming-Stühlen und -Tischen, die ergonomische Zwecke für längeres Sitzen erfüllen bzw. für Personen mit Behinderungen geeignet sind.

#### **Bitte beachten Sie:**

Hardware, die zur üblichen IT-, Office- und Arbeitsplatzausstattung gehört, wie Desktop-Computer, Laptops, Smartphones, Kameras, etc. sind nicht förderbar.

### **2. Förderung von E-Sport Veranstaltungen**

- Ausrichtung von nationalen und internationalen E-Sport Turnieren innerhalb von Europa:
  - Ein E-Sport Turnier muss nach fixierten, veröffentlichten Regelwerken gespielt werden. Hierzu muss ein geeigneter E-Sport-Titel zum Einsatz kommen. Folgende Kriterien müssen bei der Auswahl eines geeigneten E-Sport Spiels berücksichtigt und dokumentiert werden:
    - Turnier- oder Match-Sieger werden nach Können ermittelt. Das Spielgeschehen ist nicht dem Zufall überlassen.
    - Keine Glücksspiel-Elemente, Keine Pay-To-Win Spiele oder Spielmodi
    - Öffentliche Zugänglichkeit zum Spiel (z.B. im Handel oder online für jede/n erhältlich)
    - Aktive Szene von > 1.000 Spieler:innen in Österreich
    - E-Sport Turniere müssen zudem nach dem Jugendschutz-Kodex und dem Kodex für gendergerechtes Arbeiten im E-Sport organisiert werden.
  - Förderbare Drittkosten sind:
    - Veranstaltungslokal
    - Veranstaltungstechnik
    - Kosten für Live-Übertragungen von Turnieren (z.B. Kamera, Regie, Moderation)
    - Kosten zur Bewerbung der Veranstaltungen (maximal 2.000 Euro Fördermittel)
    - Kosten für E-Sport Schiedsrichter:innen und E-Sport Caster (Kommentator:innen)

- Abhalten von Trainingscamps (Bootcamps) innerhalb Österreichs:
  - Ein E-Sport Trainingscamp besteht aus mehreren (mindestens zwei) Trainingstagen und wird für mehrere E-Sportler:innen bzw. E-Sport-Teams von einem E-Sport Verein organisiert. Zusätzlich wird ein Trainingscamp von Trainern und Trainerinnen oder Coaches begleitet oder es finden Vorträge aus den verschiedensten sportlichen Einflussbereichen statt (z.B. Mentalcoaching, Ernährungsberatung, etc.)
  - Förderbare Drittkosten sind:
    - Trainingslocation
    - Reisekosten mit öffentlichen Verkehrsmitteln von max. 100 Euro (Fördermittel) pro Teilnehmer:in
    - Unterkunftskosten von max. 100 Euro (Fördermittel) pro Tag und Teilnehmer:in
    - Kosten für Trainer:innen/Coaches/Vortragende von max. 500 Euro (Fördermittel) pro Tag
- Umsetzung von öffentlich zugänglichen Workshops und Informationsveranstaltungen zum Aufbau von digitalen Kompetenzen und Wissensvermittlung mit Bezug zu E-Sport:
  - E-Sport Workshops behandeln Teil-Bereiche der E-Sport Szene. Sie dienen der Wissensvermittlung und dem Aufbau digitaler Kompetenzen von Spielern und Spielerinnen, E-Sport-Interessierten und Multiplikatoren und Multiplikatorinnen. E-Sport Workshops befassen sich mit Themen wie z.B. Jugendarbeit, Aufklärungsarbeit, Sportpsychologie, gesundes Training, Wissensvermittlung zur Prävention von Sucht, Mobbing etc.
  - Beispiele von E-Sport Workshops sind:
    - Eltern-LAN: Vermittlung digitaler Kompetenzen und Spieleinblicke an Eltern.
    - Fairplay Workshop: Sensibilisierung von Spielern und Spielerinnen und Turnierorganisatoren und Turnierorganisatorinnen zu dem Thema Fairplay im E-Sport.
  - Förderbare Drittkosten sind:
    - Veranstaltungslokal
    - Veranstaltungstechnik
    - Kosten zur Bewerbung der Veranstaltungen von max. 2.000 Euro (Fördermittel)
    - Kosten von Trainern und Trainerinnen und Vortragenden für E-Sport spezifische Themen

**Bitte beachten Sie:**

- Es können nur Kosten abgerechnet werden, die anhand von Belegen nachweisbar sind.
- Die zugekauften Leistungen müssen im Förderungszeitraum erbracht werden.

- Die Zahlung zugekaufter Leistungen muss auf Verlangen mit Kontoauszug belegt werden.
- Die geförderten Kosten dürfen nicht zusätzlich über andere Förderungen abgerechnet werden (Verbot von Mehrfachförderungen).

**Nicht förderbar sind:**

- Personalkosten
- Gemeinkosten
- Verpflegungskosten
- Laufende Kosten die Immobilie betreffend (wie z.B. Miete des Vereinslokals, Stromkosten, Reinigungsfirma etc.)
- Preisgelder oder Gewinnauszahlungen
- Beratungsleistungen ohne spezifischen E-Sport Bezug, z.B. generelle Management- und Rechtsberatung
- Beratung bzw. sonstige Leistungen in Verbindung mit der Entwicklung und Wartung von Technologien (beispielsweise Hardware-/Softwareentwicklung)
- Messebesuche, Konferenzteilnahmen, Aus- und Weiterbildungskosten einzelner Vereinsmitglieder außerhalb der oben erwähnten Trainingscamps
- Teilnahmegebühren von Turnieren
- Spieler:innen-Honorare

### **3.5 Was ist hinsichtlich Projektlaufzeit zu beachten?**

Der geplante Projektstart ist im eCall anzugeben. Der frühestmögliche Projektstart ist der Tag der Einreichung des Förderungsansuchens. Der spätmöglichste Projektstart ist der 01.04.2025.

Der Förderungszeitraum beträgt 12 Monate ab Projektstart. Innerhalb des Förderungszeitraums müssen alle geförderten Leistungen umgesetzt sein.

Der Förderungszeitraum kann nicht verlängert werden.

## **4 DIE EINREICHUNG**

---

### **4.1 Wie verläuft die Einreichung?**

Die Projekteinreichung ist nur elektronisch und vor Ablauf der Einreichfrist via [eCall](#) möglich. Der Antrag muss im [eCall](#) bis zum **31.12.2024, 12:00:00h (MEZ)** eingereicht werden.

Wie funktioniert es?

- Registrierung/Einloggen im eCall
- Förderungsansuchen anlegen und elektronischen Antrag direkt im eCall ausfüllen (Deutsch)
- Vollständiges Befüllen der Menüpunkte des eCalls
- Projektbeschreibung bestehend aus Inhaltlicher Beschreibung und Kosten im eCall eingeben.
  - **Inhaltliche Beschreibung** (eCall) umfasst die Darstellung der Projekthinhalte (Darstellung des Umsetzungsplans zu Infrastrukturmaßnahmen und/oder E-Sport Veranstaltungen, die im Rahmen des geförderten Projekts umgesetzt werden sollen wie z.B. Beschreibung der Technologien und Art der Veranstaltungen, Beschreibung des Zwecks, Zeitplan für die Umsetzung, erwarteter Effekt für den E-Sport Verein etc.)
  - **Kosten** (eCall) beschreibt alle Kostenkategorie
  - **Sonstige Angaben** (Anteil von Frauen und Mädchen als Vereinsmitglieder (E-Sportlerinnen) in Prozent, Anzahl der Vereinsmitglieder mit körperlicher Behinderung, Höhe der (während aufrechter Vereinszugehörigkeit) gewonnenen Preisgelder, Anzahl der Teilnehmer:innen bzw. Besucher:innen von geplanten E-Sport Veranstaltungen und davon der Anteil an Frauen)
- Im eCall Antrag abschließen und „**Einreichung abschicken**“ drücken
- Nach erfolgreicher Einreichung wird automatisch eine **Einreichbestätigung** per E-Mail versendet

**Nicht erforderlich:**

- Firmenmäßige Unterzeichnung und zusätzliche Einreichung per Post

**Nicht möglich:**

- Das Nachreichen oder Ergänzen von einzelnen Teilen des Antragformulars.
- Bearbeiten des Förderungsansuchens, nachdem es abgeschickt wurde.

Eingereicht wird im Namen der antragstellenden Organisation durch eine vertretungsbefugte Person. Die FFG kann einen Nachweis für die Vertretungsbefugnis anfordern. Wenn Sie den Nachweis nicht bringen, behält sich die FFG das Recht vor, das Förderungsansuchen aus formalen Gründen abzulehnen.

## 4.2 Wie dürfen vertrauliche Projektdaten verwendet werden?

Die FFG verarbeitet personenbezogene Daten der Förderwerber:innen und Fördernehmer:innen, die von den Betroffenen im Zuge des Förderungsansuchens bereitgestellt wurden, und von der FFG selbst erhobene Daten im Rahmen des Abschlusses des Förderungsvertrages, sowie im Wege der Transparenzportalabfrage generierte Daten gemäß § 32 Abs 5 TDBG 2012 zu nachstehenden Zwecken:

- Zur Behandlung des Förderungsansuchens und Beurteilung des Vorliegens der allgemeinen und speziellen Förderungsvoraussetzungen,
- Zum Abschluss des Förderungsvertrages sowie im Falle des Abschlusses eines Förderungsvertrages zum Zweck der Erfüllung der jeweiligen Vertragspflichten, insbesondere zur Verwaltung der Förderungsleistungen und der Kontrolle der Nachweise der Förderungsvoraussetzungen,
- Zur Erfüllung rechtlicher Verpflichtungen, insbesondere Meldepflichten und Kontrollzwecke zur Vermeidung von Doppelförderungen, und zwar § 38 iVm 18, 27, ARR, sowie § 12 FTFG und § 9 FFG-G.

Rechtsgrundlage der Verarbeitung ist daher zum einen Art 6 Abs 1 lit b DSGVO und daher die Notwendigkeit zur Erfüllung eines Vertrages und zum anderen Art 6 Abs 1 lit c DSGVO und daher die Erfüllung von rechtlichen Verpflichtungen.

Die personenbezogenen Daten werden in Erfüllung gesetzlicher Pflichten weitergegeben an:

- die Ministerien als Eigentümer:innen der FFG, weitere auftraggebende Stellen für die Abwicklung von Fördermaßnahmen (z.B. andere Ministerien, Bundesländer, KLIEN)
- an Dritte, das können sein: der Rechnungshof, Organe der EU, andere Bundes- oder Landesförderungsstellen.

Zur Bewertung des Projektes können auch externe Experten und Expertinnen beauftragt werden, die in Einzelfällen Projekte beurteilen. Solche Experten und Expertinnen werden als Auftragsverarbeitende im Namen und Auftrag von FFG tätig und sind verpflichtet technische und organisatorische Maßnahmen zur Datensicherheit und Wahrung des Datengeheimnisses zu treffen.

Projekthinhalte und -ergebnisse können nur – soweit nicht eine rechtliche Verpflichtung der FFG besteht – mit Einwilligung der Förderungsnehmenden (Art 6 Abs 1 lit a DSGVO) veröffentlicht werden (zB auf der Website oder in Social Media Foren).

Auch für jede sonstige über diese Bestimmung hinausgehende Datenverarbeitung ist von der FFG eine Einwilligung der Betroffenen einzuholen.

Die FFG ist zur Geheimhaltung von Firmen- und Projektinformationen gesetzlich verpflichtet – nach § 9 Abs 4 Österreichische Forschungsförderungsgesellschaft mbH-Errichtungsgesetz, BGBl. I Nr. 73/2004.

Die FFG wird zur Sicherstellung eines dem Risiko angemessenen Schutzniveaus hinsichtlich der Vertraulichkeit, der Integrität, der Verfügbarkeit sowie der Belastbarkeit der Systeme technische und organisatorische Maßnahmen im Sinne des Art 32 DSGVO treffen, die ausreichend und geeignet sind, den Schutz der Daten vor zufälliger oder unrechtmäßiger Zerstörung, vor Verlust und vor Zugriff durch Unbefugte zu gewährleisten.

## 5 DIE BEWERTUNG UND DIE ENTSCHEIDUNG

---

### 5.1 Wie erfolgen die Bewertung und die Entscheidung?

Die Entscheidung über eine Förderung erfolgt nach dem Prinzip „First Come, First Served“ bis alle Budgetmittel aufgebraucht sind.

Im Fall einer **positiven Förderungsentscheidung** erhalten die Förderwerbenden eine Förderungszusage per eCall.

Sollte eine **inhaltliche Überarbeitung** des Antrags notwendig sein, werden die Förderwerbenden davon in Kenntnis gesetzt und können die Mängel innerhalb einer von der FFG kommunizierten Frist **einmal** beheben. Erfolgt innerhalb dieser Frist keine Mängelbehebung, wird das Förderungsansuchen aus dem Verfahren ausgeschieden und der Grund im Ablehnungsschreiben erläutert.

Ist die einreichende Organisation lt. Leitfaden nicht antragsberechtigt oder werden die im Punkt 5.2 genannten Kriterien nicht erfüllt, wird das Förderungsansuchen abgelehnt. Im Ablehnungsschreiben wird der Grund der **Ablehnung** per eCall erläutert.

Förderungsansuchen, die aus budgetären Gründen abgelehnt werden müssen sobald die Mittel ausgeschöpft sind, erhalten ein Ablehnungsschreiben per eCall.

Die FFG trifft die **Förderungsentscheidung auf Basis der nachfolgenden Bewertungskriterien.**

### 5.2 Nach welchen Kriterien werden Förderansuchen beurteilt?

Für eine positive Beurteilung sind alle Kriterien zu erfüllen.

#### **Formale Kriterien:**

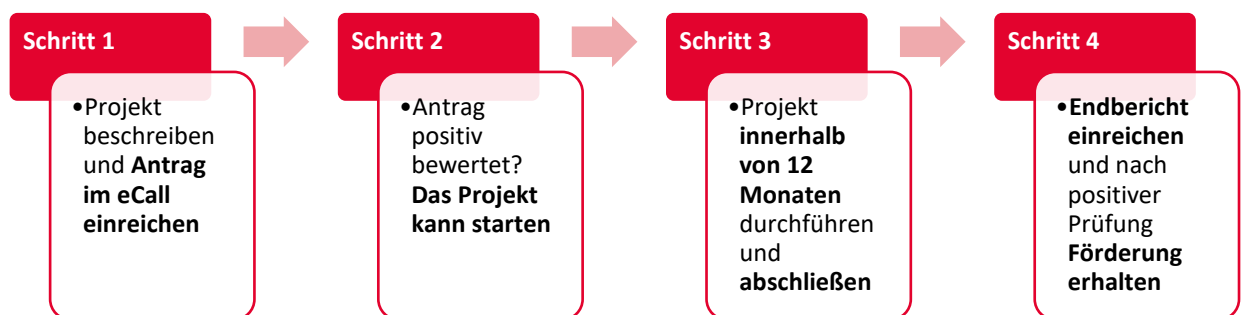
- Ist der/die Förderungswerbende berechtigt, einen Antrag einzureichen (siehe Kapitel 3.2)?
- Sind die Angaben im Antrag ausreichend befüllt und wurde die richtige Sprache verwendet?

### Inhaltliche Kriterien:

- **Welche Infrastrukturmaßnahmen und E-Sport Veranstaltungen sind geplant?** Die geplanten Infrastrukturmaßnahmen inklusive Technologien und Ausstattung als auch die geplanten E-Sport Veranstaltungen (Turniere, Trainings, Workshops) sind nachvollziehbar beschrieben und entsprechen den Anforderungen der Ausschreibung.
- **Kosten – Welche Kosten zu Infrastruktur und Veranstaltungen fallen an?** Zweck und Inhalt der geplanten Kosten sind nachvollziehbar beschrieben, für die Erreichung der Projektziele relevant und förderbar.
- **Beschreibung von Maßnahmen zur Prävention gegen Gewalt, Sucht und Hass im Netz** sowie Beschreibung von **Maßnahmen zur Inklusion** von Frauen und von Menschen mit Behinderungen sind nachvollziehbar und zweckmäßig.

## 6 DER ABLAUF DER FÖRDERUNG

### 6.1 Der E-Sport Scheck in 4 Schritten



### 6.2 Was ist die bedingte Förderungszusage?

Nach positiver Evaluierung schickt die FFG eine bedingte Förderungszusage an die Förderungswerbenden.

Durch die Erfüllung der Bedingungen der Förderungszusage kommt ein Vertragsverhältnis zu Stande. Folgende Bedingungen müssen erfüllt sein:

- Erfüllung der Kriterien gemäß Kapitel 5.2.
- Einreichung des Endberichts nach Projektabschluss

### 6.3 Welche Berichte und Abrechnungen sind erforderlich?

Nach Abschluss des Projekts ist ein **Endbericht im eCall** zu legen. Der Endbericht kann direkt nach Projektende im eCall eingereicht werden, ist jedoch **spätestens 12 Monate nach Projektstart** fällig.

#### Der Endbericht umfasst:

- Bestätigung der vollständigen Umsetzung der Maßnahmen gemäß Antrag
- Beschreibung von Präventionsmaßnahmen gegen Gewalt, Sucht und Hass im Netz sowie Beschreibung von Maßnahmen zur Inklusion von Frauen und von Menschen mit Behinderungen
- Falls relevant: Beschreiben Sie Abweichungen vom Förderungsansuchen, die sich bei der Umsetzung ergeben haben, insbes. betreffend Infrastrukturmaßnahmen, Technologien, Veranstaltungsumsetzungen und Kosten (inkl. plausible Begründung der Abweichungen)
- Angabe und Beschreibung der Kosten

Sollte Ihr Projekt für eine **Stichprobenprüfung** ausgewählt worden sein, müssen die Rechnung(en) und Zahlungsbelege der Infrastrukturausstattung sowie der Veranstaltungsumsetzungen hochgeladen werden. Bitte beachten Sie, dass weitere Belege im Rahmen der Stichprobenprüfung nachgefordert werden können.

Die FFG behält sich vor, dass jedes geförderte Projekt im Rahmen der Stichprobenprüfung geprüft werden kann.

#### Beachten Sie hinsichtlich der Rechnungslegung:

- Auf der Rechnung müssen die Technologien und Ausstattungskategorien bzw. die Drittkostenkategorien ersichtlich sein.
- Das Rechnungsdatum darf frühestens das Datum der Einreichung (im eCall) sein.
- Die Rechnung muss auf den einreichenden E-Sport Verein ausgestellt sein.
- Die Rechnung muss vor dem Endbericht beglichen sein.

Auf Verlangen der FFG müssen Sie nachweisen können, dass alle abgerechneten Leistungen **im Förderungszeitraum erbracht** wurden.

Darüber hinaus können Organe des Bundes und der Europäischen Union Einsicht in die Bücher und Belege verlangen.

Unterstützung der Öffentlichkeitsarbeit: Die Förderungsnehmenden verpflichten sich bei Bedarf mit der FFG und den zuständigen Ressorts zur Unterstützung der Öffentlichkeitsarbeit zusammenzuarbeiten. Dies betrifft insbesondere die Bereitstellung von nicht vertraulichen Projektinformationen und Bildmaterial für elektronische Disseminationsportale und andere mediale Zwecke.

## 6.4 Wie erfolgt die Auszahlung der Förderung?

War die Endberichtsprüfung positiv, wird die widmungsgemäße Verwendung der Förderungsmittel bestätigt (Kosten- und Förderungsanerkennungsschreiben) und die Förderung ausbezahlt. Eine Kürzung der Förderungsmittel aus inhaltlichen sowie formalen und rechtlichen Gründen ist möglich.

Die Originalbelege (z.B. Rechnung) und die dazugehörige Dokumentation des Zahlungsflusses (z.B. Kontoauszug) müssen 10 Jahre lang aufbewahrt und auf Verlangen der FFG übermittelt werden.

Die FFG hat während der gesamten Laufzeit der Förderung und auch danach die Möglichkeit, die von den Förderungsnehmenden gemachten Angaben und die Abwicklung der Förderung auf ihre Rechtmäßigkeit und Richtigkeit zu prüfen.

## 6.5 Wie sollen Änderungen kommuniziert werden?

Folgende Änderungen müssen der FFG via eCall zur Überprüfung kommuniziert werden:

- Gesellschaftsrechtliche Änderungen
- Änderung des Vereinsstandorts

Der Förderzeitraum beträgt **max. 1 Jahr und kann nicht verlängert werden.**

# 7 RECHTSGRUNDLAGEN

---

Die Ausschreibung basiert auf der Richtlinie für die Österreichische Forschungsförderungsgesellschaft mbH zur Förderung digitaler Innovationen und E-Sport in Österreich ([Sonderrichtlinie E-Sport-Förderung](#)).

Die europarechtliche Rechtsgrundlage ist die [Verordnung der Europäischen Kommission zu De-minimis-Beihilfen](#) (Verordnung (EU) 2023/2831 der Kommission vom 13. Dezember 2023 über die Anwendung der Artikel 107 und 108 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union auf De-minimis-Beihilfen, ABl. L 2023/2831 vom 15.12.2023).

Sämtliche EU-Vorschriften sind in der jeweils geltenden Fassung anzuwenden.

## 8 WEITERE FÖRDERUNGSMÖGLICHKEITEN DER FFG

Sie interessieren sich für andere Förderungsmöglichkeiten der FFG?

Das **Förderservice** ist die zentrale Anlaufstelle für Ihre Anfragen zu den Förderungen und Beratungsangeboten der FFG. Kontaktieren Sie uns, wir beraten Sie gerne!

**Kontakt:** FFG-Förderservice, T: +43 (0) 57755-0, E: foederservice@ffg.at

**Web:** <https://www.ffg.at/foederservice>

Weitere Förderungsmöglichkeiten der FFG finden Sie auf der FFG-Webseite „[Alle Förderungen im Überblick](#)“.