

BOLOGNA GAME FARM - SESTA EDIZIONE 2026

AVVISO PUBBLICO PER LO SVILUPPO DI NUOVI PROGETTI DI VIDEOGIOCHI IN EMILIA-ROMAGNA

(CUP: F48D25000010001)

1. Premessa

[Bologna Game Farm](#) è il progetto per lo sviluppo di prototipi di videogiochi e piani per la commercializzazione del prodotto promosso da Regione Emilia-Romagna e Comune di Bologna, coordinato dal Comune di Bologna e realizzato con ART-ER nell'ambito delle azioni di sostegno alle industrie culturali e creative, in collaborazione con IncrediBOL!

Le potenzialità del videogioco come linguaggio narrativo, divulgativo e sociale sono oggi evidenti e il videogioco si è affermato anche nel nostro Paese come strumento di socializzazione e inclusione.

Inoltre, il valore economico che l'industria del videogioco è in grado di generare in sé e nel rapporto con le altre filiere produttive e di servizio è sempre più rilevante.

Il settore dei videogiochi rappresenta un importante ambito di potenziale sviluppo tecnologico, economico, culturale e sociale per l'Emilia-Romagna, che è la seconda regione italiana dopo la Lombardia per numero di studi di sviluppo (IIDEA ["I videogiochi in Italia nel 2024"](#)) e il settore dello sviluppo di videogiochi rientra all'interno delle strategie di sviluppo regionale della S3 2021- 2027 nell'ambito del supporto alle Industrie Culturali e Creative.

Nel 2024 l'industria italiana dello sviluppo di videogiochi ha confermato un trend di crescita costante. Il fatturato si attesta tra 180 e 200 milioni di euro, con un aumento del 36% rispetto al 2022. Le imprese attive sono oltre 200, contro le sole 48 del 2012. Un'espansione significativa che testimonia il consolidamento del settore in Italia, ormai sempre più strutturato e competitivo.

Gli addetti sono passati da 2.400 nel 2022 a 2.800 nel 2024 (+19%). Cresce anche la dimensione media delle aziende: il 75% ha più di sei dipendenti. La forza lavoro è giovane: l'80% ha meno di 36 anni, con una forte concentrazione nella fascia 25-35 anni. Le donne rappresentano il 23% degli occupati, con presenza maggiore in supporto (36%), art (34%) e management (24%). Un settore in evoluzione, che offre opportunità concrete per i giovani e registra segnali di apertura in termini di inclusione di genere.

Il comparto è composto prevalentemente da imprese collettive (66%), seguite da liberi professionisti (19%) e imprese individuali (13%). Circa il 45% delle aziende opera da più di sette anni, mentre il 21% è attivo da 1 a 3 anni. Si osserva un equilibrio tra imprese consolidate e nuove realtà emergenti,

segno di un ecosistema dinamico e in continuo rinnovamento.

Il PC resta la piattaforma principale per i giochi sviluppati in Italia (86%), seguito da console (44%) e mobile (37%). Lo sviluppo multiplatforma si afferma come scelta strategica per raggiungere mercati diversi e ampliare il pubblico di riferimento ([Fonte IIDEA "I videogiochi in Italia nel 2024"](#)).

2. Obiettivi

Bologna Game Farm sostiene la crescita di nuove professionalità e lo sviluppo di prodotti videoludici in Emilia-Romagna, nonché la conferma della rilevanza di questo settore come fattore culturale ed elemento di crescita economica del sistema produttivo regionale. Attraverso Bologna Game Farm viene costantemente promossa la relazione tra il comparto videogiochi dell'Emilia Romagna, gli altri settori produttivi del territorio e gli attori dell'ecosistema regionale dell'innovazione.

L'obiettivo della sesta edizione di Bologna Game Farm è la **selezione di prototipi di videogiochi in fase iniziale da accompagnare, attraverso un programma di pre-accelerazione, allo sviluppo di: una vertical slice professionale, un pitch e deck di presentazione a potenziali publisher e investitori, un budget di sviluppo economicamente sostenibile e una strategia concreta di pubblicazione che porti il videogioco ad essere pubblicato, anche il early access.**

3. Soggetti ammissibili

Sono considerati soggetti ammissibili ai sensi del presente bando le **imprese, i liberi professionisti/studi associati e le associazioni con attività prevalente nell'ambito dei videogiochi e le persone fisiche. Alla data del 01/03/2026: le imprese, i liberi professionisti/studi associati e le associazioni devono essere già costituiti e devono avere sede legale o operativa in Emilia Romagna; le persone fisiche devono avere residenza in Emilia Romagna.**

Le imprese, i liberi professionisti/studi associati, le associazioni e le persone fisiche, per poter essere ammessi, dovranno presentare **proposte progettuali per lo sviluppo di videogiochi B2C.**

Limitazioni alla partecipazione e cause di esclusione

Alla data di presentazione della domanda, i partecipanti al presente avviso dovranno:

- 1) non aver commesso violazioni gravi, definitivamente accertate, rispetto agli obblighi relativi al pagamento delle imposte e delle tasse verso il Comune di Bologna;
- 2) essere in regola con il DURC, per i soggetti tenuti a produrlo;

- 3) non trovarsi, in stato di liquidazione giudiziale, liquidazione coatta, di concordato preventivo o non avere in corso un procedimento per l'accesso di una di tali procedure, fermo restando quanto previsto dal Codice della crisi d'impresa e dell'insolvenza.

Inoltre, il legale rappresentante o la persona fisica non deve aver riportato alcuna condanna con sentenza definitiva o decreto penale di condanna divenuto irrevocabile o sentenza di applicazione della pena su richiesta ai sensi dell'articolo 444 del codice di procedura penale per uno dei reati previsti dall'art. 94 D.lgs. 36/2023.

Si precisa che, con riferimento al punto 1) per violazioni gravi si intendono quelle che comportano un omesso pagamento superiore all'importo di € 3.000,00 previsto dall'art. 2 del "Regolamento comunale in materia di misure preventive per sostenere il contrasto dell'evasione dei tributi locali, ai sensi dell'art. 15 ter del d.l. 34/2019 convertito nella legge n.58/2019: inefficacia della scia o della comunicazione in presenza di grave irregolarità tributaria" approvato dal Consiglio comunale con delibera DC/PRO/2022/11, Pg.n. 137212/2022 e da ultimo modificato con delibera DC/PRO/2023/75, PG.n. 847597/2023.

Il soggetto richiedente attesta il possesso dei predetti requisiti mediante autodichiarazione resa ai sensi del D.P.R. n. 445/2000 compilando l'apposito form online.

L'Amministrazione effettuerà controlli relativamente a quanto autodichiarato in sede di presentazione della domanda.

I soggetti selezionati verranno ammessi con riserva fino all'esito dei controlli. In caso di esito negativo si procederà all'esclusione del soggetto.

Ciascun partecipante può presentare una sola domanda.

4. Opportunità per i soggetti selezionati

Il supporto allo sviluppo dei videogiochi selezionati **si articolerà in due fasi:**

Nella **FASE 1** verranno selezionati un numero massimo di **8 beneficiari, tra imprese, liberi professionisti/studi associati, associazioni e persone fisiche provenienti dall'Emilia Romagna.**

La **FASE 1** va dalla selezione al **31/10/2026** e ha come obiettivo lo sviluppo di una vertical slice professionale, di un pitch e deck di presentazione a potenziali publisher e investitori, di un piano di

budget e di una strategia concreta di pubblicazione.

Il Comune di Bologna, attraverso Bologna Game Farm metterà a disposizione dei beneficiari un **programma di pre-accelerazione** basato sulle specifiche esigenze dei progetti selezionati, che si svolgerà in linea di massima **da maggio a ottobre 2026 per complessivi 12 giorni in presenza e con tutoraggio settimanale da remoto**.

Dovrà essere individuato **un referente unico di progetto** la cui partecipazione al percorso sarà obbligatoria. Per essere ritenuta valida, la **frequenza complessiva non potrà essere inferiore al 70%**.

La **FASE 2** va da **gennaio a dicembre 2027** e ha come obiettivo lo sviluppo del videogioco, secondo il budget e il piano di pubblicazione validati all'interno del programma di pre-accelerazione e la conseguente pubblicazione del videogioco anche in early access.

Al termine del programma di pre - accelerazione (31/10/2026), i progetti verranno valutati al fine di accedere alla FASE 2. Saranno selezionati un numero massimo di **2 beneficiari, tra le imprese, i liberi professionisti/studi associati, le associazioni e le persone fisiche che avranno svolto il programma di pre - accelerazione per almeno il 70%**, ai quali il **Comune di Bologna, attraverso Bologna Game Farm, assegnerà due contributi economici** per lo sviluppo e la pubblicazione dei rispettivi videogiochi B2C. Ciascun contributo avrà un importo massimo di **15.000 euro**. **I contributi saranno riconosciuti nella misura percentuale del 100% della spesa ammissibile.**

Per poter ricevere il contributo, le persone fisiche eventualmente selezionate dovranno costituirsi come imprese, liberi professionisti/studi associati o associazioni entro 30 giorni dalla pubblicazione della graduatoria.

I soggetti beneficiari di contributo dovranno conservare la medesima ragione sociale e forma giuridica fino alla conclusione delle fasi di rendicontazione e di liquidazione del contributo.

I progetti selezionati saranno supportati da tutor e mentor anche durante la FASE 2.

I contributi in denaro saranno erogati ai sensi del regime "de minimis", come definito dalla vigente normativa europea: Regolamento (UE) n. 2831/2023 del 13 dicembre 2023 pubblicato sulla G.U.U.E. Serie L del 15.12.2023, e saranno soggetti alla ritenuta IRPEF del 4%, per attività commerciale, ove applicabile.

Il **Comune di Bologna**, attraverso **Bologna Game Farm**, coordinerà le attività e tutti gli aspetti delle FASI 1 e 2: valutazione delle proposte ricevute e impostazione generale delle attività a supporto dei progetti selezionati fino alla pubblicazione sul mercato B2C.

Durante la fase di pre-accelerazione, le **Serre di ART-ER** saranno il luogo degli eventi di formazione in presenza e l'incontro con docenti e tutor. ART-ER metterà inoltre a disposizione anche il sistema di azioni di supporto di norma erogate a favore di imprese e start up innovative, a partire da strumenti per lo sviluppo del business, la ricerca di finanziamenti, l'open innovation, e faciliterà il rapporto tra i team selezionati e gli altri attori dell'ecosistema regionale dell'innovazione, tra i quali in particolare i Clust-ER regionali, oltre a facilitare sinergie e collaborazioni con il CLC South della EIT Culture & Creativity e con l'Hub Cultura e Creatività della Regione Emilia-Romagna.

5. FASE 1

5.1 Modalità di partecipazione

Per partecipare occorre **compilare il Modulo di domanda (form online) in ogni sua parte ed inviarlo entro e non oltre le ore 13.00 del 29/04/2026**. Farà fede l'orario di arrivo della domanda di partecipazione registrato dal server del Comune di Bologna. **Il Modulo di domanda dovrà essere compilato dal legale rappresentante**. Il form online è accessibile solo con credenziali SPID a questo indirizzo https://moduli.retecivica.lepida.it/ComuneBologna_GameFarm

Maggiori informazioni sulla registrazione alla pagina <https://servizi.comune.bologna.it/registrati>

Le domande di partecipazione devono contenere:

- Allegati tecnici obbligatori
- Allegati tecnici facoltativi
- Altri allegati obbligatori

ALLEGATI TECNICI OBBLIGATORI

1 - **Sintesi game design document** (massimo 10 pagine / 20.000 caratteri spazi inclusi): descrizione in sintesi del videogioco completo (includendo ad esempio: descrizione del gameplay; meccaniche principali; elementi di gioco; scenari o livelli; eventuale narrativa; caratteristiche degli eventuali competitor, etc.)

2 - **Breve analisi tecnica** (massimo 1 pagina / 2.000 caratteri spazi inclusi): descrizione degli aspetti e criticità tecnico/informatiche e produttive; engine software (esempio Unity3D; Unreal) e altre eventuali tecnologie utilizzate

3 - **Prototipo funzionante PC-Windows o Mobile** in formato .APK o .AAB (che possa essere eseguito direttamente e senza installazione su Pc o su Mobile) e sintetiche istruzioni d'uso. **Inserire nella domanda il link statico** (es. Dropbox) per scaricarlo

ALLEGATI TECNICI FACOLTATIVI

4 - **Video di gameplay del prototipo** (eventualmente commentato a voce dal proponente) Inserire nella domanda il link statico (es. Dropbox) per scaricarlo

5 - **Screenshot del prototipo ed eventuali altri materiali grafici** (concept art, mockup, preview interfaccia utente, etc). Inserire nella domanda il link statico (es. Dropbox) per scaricarlo

6 - **Eventuali link ad account e pagine social** relativi al progetto di videogioco presentato

Facendo riferimento ai punti 3, 4, 5 e 6 sopra elencati, inserire nei documenti caricati nella domanda di partecipazione i vari link statici (Dropbox o cartella Google Drive, senza alcuna restrizione di accesso - no WeTransfer).

ALTRI ALLEGATI OBBLIGATORI

Imprese

- prospetto di budget
- autodichiarazione sulla piena proprietà intellettuale del videogioco presentato
- ultimo bilancio depositato o ultima dichiarazione dei redditi (se disponibili)
- assolvimento imposta di bollo* (salvo esenzioni)

Liberi professionisti/Studi Associati

- prospetto di budget

- autodichiarazione sulla piena proprietà intellettuale del videogioco presentato
- certificato apertura partita iva
- ultima dichiarazione dei redditi (se disponibile)
- assolvimento imposta di bollo* (salvo esenzioni)

Associazioni

- prospetto di budget
- autodichiarazione sulla piena proprietà intellettuale del videogioco presentato
- statuto dell'associazione
- ultimo bilancio depositato o ultima dichiarazione dei redditi (se disponibili)
- assolvimento imposta di bollo* (salvo esenzioni)

Persone fisiche

- prospetto di budget
- autodichiarazione sulla piena proprietà intellettuale del videogioco presentato
- assolvimento imposta di bollo*

* **Prima della presentazione della domanda**, fatte salve eventuali esenzioni previste dalla normativa, è richiesto il versamento dell'imposta di **bollo di euro 16,00**.

L'assolvimento dell'imposta di bollo potrà avvenire nelle seguenti modalità:

- compilando e allegando alla domanda l'apposito **modulo allegato** all'avviso pubblico, apponendovi e annullando la marca da bollo;
- attraverso la compilazione del **modello F24 Elide**. In tal caso alla domanda dovrà essere allegata la relativa quietanza.

5.2 Procedura di selezione e graduatoria

I partecipanti alla **FASE 1** saranno selezionati da una commissione di esperti formata da tecnici della Pubblica Amministrazione e da esperti esterni di comprovata esperienza. **Verranno selezionati un massimo di otto progetti che parteciperanno al programma di pre-accelerazione.**

La commissione potrà, in fase di valutazione dei progetti, richiedere chiarimenti e approfondimenti ai partecipanti.

La commissione, a conclusione delle attività di valutazione, formulerà una graduatoria di merito di tutti i progetti presentati. La graduatoria avrà validità per un periodo di sei mesi dalla data di approvazione. Nell'ipotesi in cui i soggetti selezionati con il presente avviso risultassero successivamente rinunciari, il Comune di Bologna si riserva la possibilità di ammettere al programma soggetti posizionati successivamente e utilmente in graduatoria.

5.3 Criteri di valutazione

Nella **FASE 1** i progetti saranno valutati sulla base dei seguenti criteri:

CRITERI DI VALUTAZIONE	PUNTEGGIO MASSIMO
A. business idea (completezza della presentazione, coerenza rispetto al mercato, sostenibilità economica/finanziaria)	25
B. concept creativo (originalità, qualità tecnico-creativa del game design)	25
C. team di sviluppo (competenze, cv, esperienze precedenti nello sviluppo di videogiochi, coerenza con la business idea)	20
D. livello di sviluppo del prototipo	20
E. rilevanza della componente giovanile under 40	5
F. rilevanza della componente femminile	5
TOTALE	100

Saranno ritenute idonee le candidature che avranno conseguito **un punteggio di almeno 60 su 100**. In caso di parità di punteggio si darà priorità ai soggetti con età media dei componenti più bassa.

Gli otto progetti selezionati per la FASE 1 riceveranno un **programma di pre-accelerazione** basato sulle specifiche esigenze dei progetti, che si svolgerà in linea di massima **da maggio a ottobre 2026, per complessivi 12 giorni in presenza e con tutoraggio settimanale da remoto**.

6. FASE 2

6.1 Procedura di selezione e graduatoria

Al termine del programma di pre - accelerazione, gli otto beneficiari che avranno frequentato almeno il 70% del programma e risulteranno in possesso requisiti di cui al punto 6.2, verranno selezionati da una commissione di esperti formata da tecnici della Pubblica Amministrazione e da esperti esterni di comprovata esperienza.

La commissione formulerà una graduatoria di merito che avrà validità per un periodo di 6 mesi dalla data di approvazione. Nell'ipotesi in cui i soggetti selezionati risultassero successivamente rinunciatari, il Comune di Bologna si riserva la possibilità di ammettere alla Fase 2 soggetti posizionati successivamente e utilmente in graduatoria.

Verranno selezionati un massimo di due progetti che parteciperanno alla FASE 2 del successivo programma di supporto e accompagnamento.

6.2 Requisiti di partecipazione per accedere alla FASE 2

Per accedere alla FASE 2 occorrerà la **frequenza di almeno il 70% del programma di pre - accelerazione** e la **produzione di:**

1 - una **vertical slice** di livello professionale

2 - un **pitch e deck di presentazione**

3 - un **piano di budget** con copertura dei costi di sviluppo del videogioco fino alla sua pubblicazione

4 - una **strategia concreta di pubblicazione** con mercato di riferimento, fasi di pubblicazione, prezzo all'utente, marketing previsto, distribuzione, eventuali partner strategici quali publisher e investitori

5 - dichiarazione di rispetto del regime "*de minimis*" ai sensi del Regolamento (UE) n. 2831/2023 del 13 dicembre 2023 pubblicato sulla G.U.U.E. Serie L del 15.12.2023

I documenti relativi al pitch/deck di presentazione, al piano di budget, alla strategia di pubblicazione, la vertical slice e la dichiarazione "de minimis", andranno **inviati entro il 31/10/2026** all'indirizzo Pec

del Settore Cultura e Creatività del Comune di Bologna culturapromozione@pec.comune.bologna.it
Facendo riferimento al punto 1 relativo alla vertical slice, inserire nei documenti inviati tramite Pec il link statico (Dropbox o cartella Google Drive, senza alcuna restrizione di accesso - no WeTransfer).

6.3 Criteri di valutazione

Per accedere alla **FASE 2** i progetti saranno valutati sulla base dei seguenti criteri:

CRITERI DI VALUTAZIONE	PUNTEGGIO MASSIMO
A. livello di sviluppo, giocabilità e completezza della vertical slice prodotta	40
B. piano di budget con copertura dei costi di sviluppo del videogioco fino alla pubblicazione (GANNT con tempi effettivi di realizzazione)	25
C. strategia di pubblicazione (mercato di riferimento; fasi di pubblicazione; prezzo all'utente; marketing previsto, eventuali partner strategici quali publisher, etc.)	20
D. grado di accuratezza del pitch e deck di presentazione elaborati	15
TOTALE	100

Saranno ritenute idonee le candidature che avranno conseguito un punteggio di **almeno 70 su 100**.

I progetti selezionati riceveranno:

- **un contributo economico a fondo perduto** per lo sviluppo e la pubblicazione del proprio videogioco B2C. Ciascun contributo avrà un importo massimo di **15.000 euro**. **I contributi saranno riconosciuti nella misura percentuale del 100% della spesa ammissibile**
- **supporto da parte di tutor e mentor durante tutta la FASE 2**

Per poter ricevere il contributo le persone fisiche eventualmente selezionate dovranno costituirsi, entro 30 giorni dalla pubblicazione della graduatoria, come imprese, liberi professionisti/studi associati o associazioni, con sede legale o operativa in Emilia Romagna.

I soggetti beneficiari di contributo dovranno conservare la medesima ragione sociale e forma giuridica

fino alla conclusione delle fasi di rendicontazione e di liquidazione del contributo.

7. Spese ammissibili

Sono ammissibili le seguenti spese, **sostenute nel periodo compreso tra la data di presentazione della domanda al presente bando e il 31/10/2027** e strettamente e direttamente riferibili al progetto selezionato:

1. Spese per acquisto di macchinari, attrezzature, infrastrutture telematiche, tecnologiche, digitali finalizzate alla realizzazione a titolo esemplificativo di piattaforme, siti web, al miglioramento della connettività di rete, alla digitalizzazione e la dematerializzazione dell'attività, la sicurezza informatica, la fatturazione elettronica, il cloud computing, il business process, compresa la strumentazione accessoria al loro funzionamento;
2. Acquisizione di brevetti, licenze software, cloud e di servizi applicativi o altre forme di proprietà intellettuale, spese per l'ideazione del marchio necessari al conseguimento degli obiettivi dell'intervento;
3. Spese per beni immateriali: realizzazione di siti internet e loro aggiornamento, progetti riferiti al commercio elettronico, programmi informatici e servizi per le tecnologie di informazione e della telecomunicazione;
4. Spese per l'acquisizione di servizi e consulenze specializzate;
5. Costi del personale interno per la quota parte impiegata sul progetto, documentata attraverso timesheet e buste paga;
6. Spese strettamente connesse al progetto per la promozione, compresa la progettazione e la diffusione di depliant, locandine, cartellonistica, manifesti, cataloghi, spese per la realizzazione di iniziative e strumenti di comunicazione (brochure e/o materiale editoriale) e per la partecipazione a fiere/mercati nazionali e internazionali relativi al progetto presentato.

Le **spese** si intendono **iva esclusa, salvo nei casi in cui tale imposta non sia recuperabile**, e saranno erogate a **fondo perduto nella misura percentuale del 100% della spesa ammissibile**.

Non possono essere portate a rendiconto:

- a) le spese sostenute per fornitura di beni e servizi da parte di società controllate e/o collegate al richiedente/beneficiario con assetti proprietari sostanzialmente coincidenti e comunque tutte le spese riguardo alle quali si ravvisi una effettiva elusione del divieto di fatturazione fra imprese appartenenti "all'impresa unica" (ex art. 2 c. 2 del Regolamento (CE) n. 1407/2013) come specificato all'art. 11, c. 2.1, lettera b);
- b) le spese in autofatturazione;
- c) le spese per le quali si è chiesto e/o ottenuto il rimborso da parte di altri progetti e/o finanziamenti;
- d) interventi per i quali si è chiesto e/o ottenuto il rimborso da parte di compagnie assicurative;
- e) rimborsi a titolari/soci e amministratori.

8. Rendicontazione delle spese

I beneficiari dei contributi sono tenuti a **presentare la rendicontazione di tutte le spese sostenute negli anni 2026 e 2027, entro e non oltre il 15/11/2027**, secondo le indicazioni che saranno fornite dagli uffici.

Il rendiconto dovrà essere corredato da una relazione tecnica a consuntivo, dall'elenco dettagliato delle spese effettivamente sostenute e quietanzate, completo degli estremi dei documenti fiscalmente validi e delle relative tracce di pagamento.

Ai sensi del D.Lgs. 118/2011, l'obbligazione passiva dell'Amministrazione si intende perfezionata ed esigibile solo a seguito della verifica positiva della suddetta rendicontazione; pertanto, la spesa sarà interamente imputata all'esercizio finanziario 2027. L'Amministrazione effettuerà controlli a campione della documentazione dichiarata .

È fatto divieto di alienare, cedere a qualunque titolo, distogliere dall'uso originario i beni acquistati o realizzati nell'ambito dell'intervento finanziato nei 36 mesi successivi alla concessione del contributo, fatta salva la possibilità di sostituire impianti o attrezzature obsoleti o guasti.

Qualora le spese ammissibili risultassero inferiori a quelle minime riconosciute in sede di ammissione del progetto, il contributo sarà ridotto proporzionalmente.

Per quanto riguarda le transazioni relative ai pagamenti, **i soggetti beneficiari si impegnano a rispettare le disposizioni previste all'art. 3 della Legge n. 136/2010 e s.m.i. in materia di tracciabilità dei flussi finanziari**. Per consentire la piena tracciabilità delle operazioni, tutti i

pagamenti dovranno essere effettuati esclusivamente con le seguenti modalità: bonifico bancario (da conto corrente bancario la cui titolarità sia in capo al soggetto beneficiario), bancomat, carta di credito aziendale o del libero professionista.

La documentazione sopra riportata dovrà riportare la seguente dicitura “AVVISO PUBBLICO Bologna Game Farm - (NOME PROPONENTE) – CUP F48D25000010001”. L'intera documentazione in originale deve rimanere a disposizione presso la sede principale del soggetto proponente, disponibile per le verifiche in loco fino a cinque anni dalla data della liquidazione del contributo da parte del Comune di Bologna, e fa parte integrante della documentazione finale che accerta la realizzazione dell'operazione. Il beneficiario del rimborso spese dovrà altresì rendersi disponibile per eventuali accertamenti e/o integrazioni documentali richieste dal Comune di Bologna.

9. Modalità di erogazione del contributo

Il contributo verrà erogato a seguito della presentazione, obbligatoria da parte del beneficiario, della rendicontazione di tutte le spese ammissibili nell'ambito del progetto selezionato dal presente avviso.

La mancata presentazione della rendicontazione entro il **15/11/2027** comporterà l'esclusione dal programma e la contestuale revoca del sostegno finanziario, salvo proroghe determinate dal Comune di Bologna per giustificati motivi.

Al momento dell'assegnazione del contributo, i beneficiari potranno richiedere un anticipo fino al 70% del contributo concesso. La liquidazione a saldo delle spese rendicontate e ritenute ammissibili avverrà **entro 60 giorni dalla data di validazione della rendicontazione presentata.**

Il pagamento del contributo e dell'eventuale anticipo è subordinato a:

1. non aver commesso violazioni gravi, definitivamente accertate, rispetto agli obblighi relativi al pagamento delle imposte e delle tasse verso il Comune di Bologna;
2. essere in regola con il DURC, per i soggetti tenuti a produrlo;
3. alla verifica del rispetto dell'art. 48 bis del D.P.R. 602/73 da parte dell'impresa beneficiaria
4. in caso di persone fisiche, alla costituzione come impresa, libero professionista o associazione con sede legale o operativa in Emilia Romagna
5. alla presentazione della rendicontazione completa e resa secondo le modalità indicate nel presente avviso, relativa alle spese ammissibili sostenute, correttamente documentate e quietanzate entro il **15/11/2027**, termine ultimo di presentazione della rendicontazione.

Il Comune di Bologna si riserva di revocare in tutto o in parte il rimborso spese in caso di inadempienze gravi e/o di omessa o incompleta rendicontazione.

Si precisa che, con riferimento al punto 4) per violazioni gravi si intendono quelle che comportano un omesso pagamento superiore all'importo di € 3.000,00 previsto dall'art. 2 del "Regolamento comunale in materia di misure preventive per sostenere il contrasto dell'evasione dei tributi locali, ai sensi dell'art. 15 ter del d.l. 34/2019 convertito nella legge n.58/2019: inefficacia della scia o della comunicazione in presenza di grave irregolarità tributaria" approvato dal Consiglio comunale con delibera DC/PRO/2022/11, Pg.n. 137212/2022 e da ultimo modificato con delibera DC/PRO/2023/75, PG.n. 847597/2023.

In caso di riscontrate irregolarità come sopra definite si procederà a concedere al beneficiario un termine di giorni 30 per regolarizzare la propria posizione. In caso di mancata regolarizzazione entro il termine indicato, si procederà all'esclusione del soggetto e alla revoca del contributo.

10. Comunicazione esito e termini di conferma

L'esito delle procedure di selezione sarà pubblicato sul sito del Comune di Bologna (www.comune.bologna.it/concorsigare/bandi) e ne sarà data specifica comunicazione a ognuno dei soggetti partecipanti.

11. Proprietà intellettuale

I soggetti partecipanti dovranno dichiarare sotto la propria responsabilità la proprietà intellettuale e industriale di quanto presentato manlevando l'Amministrazione da eventuali pretese di terzi.

La proprietà intellettuale e industriale del progetto e del suo sviluppo nelle diverse fasi, inclusa la pubblicazione, resta in capo al beneficiario. Ciascun partecipante si assume l'obbligo e la piena responsabilità di tutelare ogni aspetto innovativo e/o originale con i mezzi che riterrà opportuni.

12. Liberatoria di utilizzo

Con la partecipazione al presente Avviso, i soggetti proponenti autorizzano l'Amministrazione e i partner a pubblicare sui siti di: Bologna Game Farm, Comune di Bologna, Regione Emilia-Romagna, ART-ER, Cultura Bologna, siti dei partner, e a divulgare secondo altre forme istituzionali, la descrizione del progetto e/o altri contenuti, purché precedentemente concordati

con i soggetti proponenti gli stessi. Tali materiali potranno essere utilizzati nell'ambito del progetto Bologna Game Farm per attività di comunicazione, animazione e networking.

13. Adempimenti in materia di comunicazione e promozione

Tutti i materiali di comunicazione e promozione realizzati attraverso il programma di pre-accelerazione e accompagnamento e con il contributo assegnato, dovranno contenere i loghi del Comune di Bologna, di Bologna Game Farm, della Regione Emilia-Romagna, dei fondi POR FESR, che verranno forniti all'inizio del programma di pre - accelerazione.

14. Informazioni e contatti

Durante l'apertura dell'avviso pubblico lo staff di Bologna Game Farm è disponibile per chiarimenti e informazioni, scrivendo a info@bolognagamefarm.com

Si consiglia, inoltre, di consultare periodicamente il sito www.bolognagamefarm.com per aggiornamenti.

La partecipazione all'avviso implica l'accettazione di tutte le norme previste dal medesimo.

15. Informativa sul trattamento dei dati

Ai sensi dell'art. 13 del Regolamento europeo n. 679/2016, il Comune di Bologna, in qualità di "Titolare" del trattamento, è tenuto a fornire informazioni in merito all'utilizzo dei dati personali forniti per la partecipazione all'avviso e per la successiva erogazione del contributo al soggetto beneficiario.

Titolare del Trattamento: il Titolare del trattamento dei dati personali di cui alla presente Informativa è il Comune di Bologna, con sede in piazza Maggiore 6 - 40121 Bologna.

Responsabile della protezione dei dati personali: il Comune di Bologna ha designato quale Responsabile della protezione dei dati la società Lepida SpA (dpo-team@lepida.it).

Responsabili del trattamento: il Comune di Bologna può avvalersi di soggetti terzi per l'espletamento di attività e relativi trattamenti di dati personali di cui abbia la titolarità. Conformemente a quanto stabilito dalla normativa, tali soggetti assicurano livelli esperienza, capacità e affidabilità tali da garantire il rispetto delle vigenti disposizioni in materia di trattamento, ivi compreso il profilo della sicurezza dei dati.

Vengono formalizzate da parte del Comune istruzioni, compiti ed oneri in capo a tali soggetti terzi con la designazione degli stessi a "Responsabili del trattamento"; tali soggetti vengono sottoposti a verifiche periodiche al fine di constatare il mantenimento dei livelli di garanzia registrati in occasione dell'affidamento dell'incarico iniziale.

Soggetti autorizzati al trattamento: I dati personali forniti sono trattati da personale interno previamente autorizzato e designato quale incaricato del trattamento, a cui sono impartite idonee istruzioni in ordine a misure, accorgimenti, modus operandi, tutti volti alla concreta tutela dei dati personali forniti.

Finalità e base giuridica del trattamento: il trattamento dei dati personali forniti viene effettuato dal Comune di Bologna per lo svolgimento di funzioni istituzionali e, pertanto, ai sensi dell'art. 6 comma 1 lett. e) non necessita del consenso dell'interessato.

I dati personali saranno trattati per verificare il possesso dei requisiti di legge per la partecipazione a gare pubbliche e per la stipulazione di un contratto di fornitura con ente pubblico.

Destinatari dei dati personali: I dati personali raccolti non sono oggetto di diffusione. Saranno comunicati agli uffici INPS/INAIL, Casellario Giudiziale e Prefettura per i controlli di legge, come indicato nel Registro dei trattamenti).

Trasferimento dei dati personali a Paesi extra UE: i dati personali raccolti non sono trasferiti al di fuori dell'Unione europea.

Periodo di conservazione: i dati raccolti sono conservati per un periodo non superiore a quello necessario per il perseguimento delle finalità sopra menzionate. A tal fine, anche mediante controlli

periodici, viene verificata costantemente la stretta pertinenza, non eccedenza e indispensabilità dei dati rispetto al rapporto, alla prestazione o all'incarico in corso, da instaurare o cessati, anche con riferimento ai dati che Lei fornisce di propria iniziativa. I dati che, anche a seguito delle verifiche, risultano eccedenti o non pertinenti o non indispensabili non sono utilizzati, salvo che per l'eventuale conservazione, a norma di legge, dell'atto o del documento che li contiene.

L'interessato ha diritto:

- di accesso ai dati personali;
- di ottenere la rettifica o la cancellazione degli stessi o la limitazione del trattamento che lo

riguardano;

- di opporsi al trattamento;
- di proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali.

Al fine di semplificare le modalità di inoltro e ridurre i tempi per il riscontro si invita a presentare le richieste di cui al paragrafo che precede, al Comune di Bologna, protocollogenerale@pec.comune.bologna.it.

Conferimento dei dati: il conferimento dei dati è facoltativo, ma necessario per le finalità sopra indicate. Il mancato conferimento comporterà l'impossibilità di concludere la procedura di concessione del contributo.

16. Responsabile del procedimento

La responsabile del procedimento è la dott.ssa Giorgia Boldrini, Direttrice del Settore Cultura e Creatività del Comune di Bologna.

Allegati al presente avviso:

- allegato 1 Facsimile del Modulo A di partecipazione per le imprese
- allegato 2 Facsimile del Modulo B di partecipazione per i liberi professionisti e studi associati
- allegato 3 Facsimile del Modulo C di partecipazione per le associazioni
- allegato 4 Facsimile del Modulo D di partecipazione per le persone fisiche
- allegato 5 Prospetto di budget
- allegato 6 Modello dichiarazione proprietà intellettuale
- allegato 7 Modello assolvimento imposta di bollo

La Direttrice del Settore Cultura e Creatività
del Comune di Bologna
dott.ssa Giorgia Boldrini
(documento sottoscritto digitalmente)