

Förderrichtlinien 2025

Präambel

Das Land-Rheinland-Pfalz ist bestrebt Kultur- und Medienschaffende übergreifend und in allen relevanten Bereichen ihres Schaffens zu fördern.

Zur Erreichung dieses Ziels wurde die Medienförderung Rheinland-Pfalz GmbH gegründet, um gemeinsam mit den Partnern SWR, ZDF und dem Land Rheinland-Pfalz den Medienstandort Rheinland-Pfalz zu stärken und innovativen, sowie künstlerisch ambitionierten Medienproduktionen gute Förderbedingungen zu bieten und so die kulturelle Vielfalt im Land sichtbar zu machen.

Hierzu tragen letztlich die Identitäten der Medienschaffenden sowie ihre Ideen und Perspektiven selbst bei. Daher unterstützt die Medienförderung Rheinland-Pfalz, dass bei den Förderprojekten auf Inklusion und Diversität - darunter verstehen wir Geschlecht und Geschlechtsidentität, Alter, Behinderung, ethnischer, kultureller oder sozialer Herkunft oder sexueller Orientierung -, Nachhaltigkeit sowie faire Arbeitsbedingungen geachtet wird und setzt sich für Gleichstellungsfragen und die Sensibilisierung dieser Themen ein.

1. Allgemeines

1.1 Ziele der Förderung

Die Medienförderung Rheinland-Pfalz fördert die Entwicklung, Vorbereitung, Herstellung und Verwertung von innovativen, digitalen Medienproduktionen einschließlich Games.

Die wichtigsten Ziele sind die Förderung der Produktion von Audio- und Audiovisuellen Werken einschließlich Games in Rheinland-Pfalz, die Sichtbarmachung und die kulturelle und wirtschaftliche Stärkung der rheinland-pfälzischen Medienbranche sowie das Standortmarketing im In- und Ausland zur Förderung nationaler und internationaler Produktionen. Darüber hinaus soll die Förderung auch einen Beitrag zur Gendergerechtigkeit und Diversität sowie zur Stärkung der Medienbranche in Deutschland und Europa leisten.

1.2 Gegenstand der Förderung

Gefördert werden relevante, innovative, digitale Medientvorhaben, die zur Veröffentlichung vorgesehen sind, für die Bereiche Audio- und Audiovisuelle Werke wie Inhalte für Rundfunkähnliche Telemedien, Serien, Filme, Videos, und Games.

Inhalte werden gefördert, unabhängig von ihrer Form und Art der Ausspielung oder der Verwertungsform.

Die Förderung im Bereich Audio- und Audiovisuelle Werke und Games umfasst folgende Bereiche:

- Projektentwicklung, Drehbuch & Konzeption
- (Vor-)Produktion und Prototyping
- Postproduktion und Portierung,
- Verwertung und Public Relations

Förderrichtlinien 2025

Arbeiten außerhalb der Förderphasen im Bereich AV und Games sowie der Bereich Gründungen und Selbstständigkeit können zudem über das Stipendienprogramm gefördert werden (Ziffer 5).

Die Förderung kann nur im Rahmen der Mittel erfolgen, die der Medienförderung Rheinland-Pfalz dafür zur Verfügung stehen. Ein Rechtsanspruch auf Förderung besteht nicht.

1.3. Allgemeine Voraussetzungen der Förderung und Zuwendungsempfänger*innen

Voraussetzungen der Förderung sind der innovative Charakter und die Qualität des Projekts und ein ausreichender Rheinland-Pfalz-Effekt (Ziffer 1.3.1.).

Auf das Vorliegen eines Rheinland-Pfalz-Effekts kann verzichtet werden, wenn ein besonderes Interesse der Region an dem Projekt besteht. In diesen Fällen ist eine gesonderte Zustimmung der Vergabjury erforderlich.

Nicht gefördert werden Projekte, die gegen das Grundgesetz oder in der Bundesrepublik Deutschland geltende Gesetze verstoßen.

Bei der Vergabe der Mittel ist darauf zu achten, dass das geförderte Projekt Diversität, Gendergerechtigkeit und faire Arbeitsbedingungen beachtet.

Die Medienförderung RLP setzt sich das Ziel die Fördermittel Geschlechter(identitäts)-gerecht und nach Diversitätsgesichtspunkten (s. der Präambel) zu vergeben. Weiterhin sollten die Projekte die ökologischen und sozialen Standards beachten. Die ökologischen Standards sollen sich nach den „Ökologischen Standards für deutsche Kino-, TV- und Online-/VoD-Produktionen des Arbeitskreis »Green Shooting«, Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien, Bundes- und Länderförderungen richten.

Eine Förderung ist nicht vorgesehen für Industrie, Werbung und Musikvideos sowie für Projekte, die maßgeblich von einem ideengebenden und einseitig orientierten Dritten unterstützt werden.

Zuwendungsempfänger*innen können natürliche und juristische Personen mit Ausnahme privater Rundfunkunternehmen und öffentlich-rechtlicher Rundfunkanstalten sein.

Antragsberechtigt sind in der Regel Autor*innen, Entwickler*innen, Produzent*innen für Audio- und Audiovisuelle Werke und Games sowie Verleih- und Vertriebsunternehmen und Publisher-Unternehmen (vorrangig kleine und mittlere Unternehmen im Sinne der EU-KMU-Definition:

<https://ec.europa.eu/eurostat/de/web/structural-business-statistics/information-on-data/small-and-medium-sized-enterprises>)

Bedingung ist, dass es sich um selbst entwickelte Inhalte oder um Werke handelt, an denen sie selbst die Verfilmungsrechte/Veröffentlichungsrechte erworben haben. Die zukünftige Realisierung des geplanten Projekts soll (teilweise) in Rheinland-Pfalz vorgesehen sein.

Unternehmen, die einer Rückforderung aufgrund einer früheren Entscheidung der EU-Kommission zur Feststellung der Unzulässigkeit einer Beihilfe und ihrer Unvereinbarkeit mit dem Binnenmarkt nicht nachgekommen sind, werden gem. Art. 1 Abs. 4 Buchst. a) der Allgemeinen Gruppenfreistellungsverordnung der EU (Verordnung EU Nr. 651/2014 der Kommission; AGVO) nicht gefördert. Ebenso nicht gefördert werden Unternehmen in

Förderrichtlinien 2025

Schwierigkeiten gemäß Art. 1 Abs. 4 Buchst. c) i.V.m. Art. 2 Ziff. 18 AGVO und Personen in Privatinsolvenz.

1.3.1. Rheinland-Pfalz-Effekt

Der Rheinland-Pfalz-Effekt wird durch einen kulturellen Bezug zu Rheinland-Pfalz und/oder ein wirtschaftliches Interesse in Rheinland-Pfalz an dem Projekt erreicht.

Ein kultureller Bezug zu Rheinland-Pfalz ist dann gegeben, wenn das Projekt inhaltlich eng mit Rheinland-Pfalz verknüpft ist oder der/die Antragsteller*in seinen/ihren Sitz oder eine Niederlassung oder Betriebsstätte in Rheinland-Pfalz hat. Ein wirtschaftliches Interesse ist durch eine Verortung von 120% des gewährten Zuschusses in Rheinland-Pfalz gegeben.

Um einen größeren Spielraum bei der Planung und Durchführung von Projekten zu erzielen, werden Kooperationen im Bereich Förderung sowie Beteiligungen an schon bestehenden Kooperationsvereinbarungen angestrebt – mit gegenseitiger Anerkennung von Regionaleffekten, wechselseitigem Zugriff auf Ressourcen und auf medienwirtschaftliche Strukturen.

1.3.2. Rechtsgrundlagen und Kumulierung

Förderungen, die nach dieser Richtlinie gewährt werden, können mit Förderungen anderer Förderinstitutionen kumuliert werden. Soweit nach deutschem oder europäischem Recht Höchstgrenzen für die Kumulierung von staatlichen Fördermitteln festgelegt sind, sind diese zu beachten. Im Rahmen der Antragstellung sind alle erhaltenen und beantragten öffentlichen Förderungen anzuzeigen.

Fördermittel nach dieser Richtlinie werden mit Ausnahme der Förderung für Games und Audiowerken nach Maßgabe der AGVO zur Feststellung der Vereinbarkeit bestimmter Gruppen von Beihilfen mit dem Binnenmarkt in Anwendung der Artikel 107 und 108 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union (ABl. EU L 187 v. 26.06.2014, S. 1), insbesondere Art. 53 und 54 AGVO, gewährt. Dabei darf die Beihilfeintensität aller für die Produktion audiovisueller Werke gewährten Beihilfen grundsätzlich nicht mehr als 50 % der jeweiligen Gesamtherstellungskosten betragen (Art. 54 Abs. 6 AGVO). Bei grenzüberschreitenden Produktionen, die durch mehr als einen Mitgliedstaat der Europäischen Union finanziert werden und an denen Produzenten aus mehr als einem Mitgliedstaat beteiligt sind, kann die Beihilfenintensität bis zu 60 % der jeweiligen Gesamtherstellungskosten betragen (Art. 54 Abs. 7a AGVO). Bei schwierigen audiovisuellen Werken sowie Koproduktionen, an denen Länder der Liste des Ausschusses für Entwicklungshilfe (DAC) der OECD beteiligt sind, kann die Beihilfeintensität auf 100 % der beihilfefähigen Kosten erhöht werden (Art. 54 Abs. 7b AGVO). Auf die Berichterstattungspflichten der Zuwendungsbehörde als bewilligende Einrichtung gemäß Artikel 11 AGVO wird hingewiesen.

Die Förderung von Games und Audiowerken erfolgt nach Maßgabe der Verordnung (EU) Nr. 1407/2013 der Kommission vom 18. Dezember 2013 über die Anwendung der Artikel 107 und 108 des Vertrages über die Arbeitsweise der Europäischen Union auf De-minimis-Beihilfen (De-minimis-VO).

Förderrichtlinien 2025

1.3.3. Rechte

Die Auszahlung von bewilligten Fördermitteln setzt voraus, dass die für die Durchführung der Maßnahme notwendigen Rechte sowie die Geschlossenheit der Gesamtfinanzierung des Vorhabens nachgewiesen sind. Näheres regeln die jeweiligen Förderverträge.

1.3.4. Credits und Belegkopie

Bei der Durchführung und Präsentation geförderter Projekte ist in angemessener Weise auf die Förderung durch die Medienförderung Rheinland-Pfalz hinzuweisen. Dies hat im Werk selbst sowie in sämtlichen Publikationen für Öffentlichkeitsarbeit und Marketingzwecke sowie auch im Internet und in sozialen Netzwerken und an anderen geeigneten Stellen zu erfolgen, soweit diese Kommunikationskanäle genutzt werden.

Falls die Förderung durch die Medienförderung RLP höher ist als eine andere von/vom Antragsteller*in in Anspruch genommene Länderförderung, muss die Erstaufführung/Erstpräsentation bei Kinoauswertung in Rheinland-Pfalz stattfinden. Ausgenommen davon sind Aufführungen/ Präsentationen bei Festivals/Messen.

Förderungsnehmer*innen sind bei Förderungen verpflichtet, der Medienförderung RLP eine technisch einwandfreie, digitale Belegkopie/Dokumentation zur Archivierung und Schutz des medienkulturellen Erbes zum dauernden Verbleib kostenfrei zur Verfügung zu stellen und der Medienförderung RLP ein unbefristetes, einfaches Nutzungsrecht zu gewähren auf

- interne Nutzung,
- archivarische Nutzung (inkl. Recherche etc. durch sonstige Dritte),
- die Nutzung von Sequenzen und Bildern,
- (eigen-) werbliche Nutzung,
- Nutzung zum Zweck der öffentlichen Dokumentation der Fördertätigkeit der Medienförderung RLP.

1.4. Finanzielle Grundlagen und Formen der Förderung

Die Förderung wird als Zuschuss gewährt und erfolgt aus den Fördermitteln der Medienförderung RLP. Bei einem Zuschuss handelt es sich um eine zweckgebundene Geldleistung, die unter der Voraussetzung des Nachweises einer zweckentsprechenden Verwendung nicht zurückgezahlt werden muss.

Der Zuschuss wird in zwei Teilen ausgezahlt: 75% nach Förderempfehlung der Vergabejury und Abschluss der Fördervereinbarung mit der Medienförderung RLP in Teilabrufen, die restlichen 25% nach Vorlage des fertigen Werks.

2. Förderung Projektentwicklung, Drehbuch & Konzeption

Für die Projektentwicklung, die Herstellung von Drehbüchern und die Konzeptionen von Audio und Audiovisuellen Werken sowie Games kann eine Förderung gewährt werden.

2.1. Dem Förderantrag sind im Bereich Projektentwicklung ein Exposé/Kurzkonzept und im Bereich Drehbuch/Konzeption ein Exposé oder Treatment mit einer ausgearbeiteten

Förderrichtlinien 2025

Dialogszene bzw. im Dokumentar- oder Games-Bereich einer Projektskizze für die mediale Umsetzung beizufügen, welches ein qualitativ förderungswürdiges Ergebnis erwarten lässt.

Im Antrag von Autor*innen/Entwickler*innen ist anzugeben, mit welchem mit welcher Produktionsfirma/Verleiher/Publisher das Vorhaben verwirklicht werden soll. Eine entsprechende Absichtserklärung eines/einer Produzent*in ist beizufügen.

2.2. Durch die Förderung der Bereiche Projektentwicklung, Drehbuch und Konzeption entsteht kein Rechtsanspruch auf eine Produktionsförderung.

2.3. Für alle Projekte gilt eine Abgabefrist von zwölf Monaten ab Vertragsbeginn. In begründeten Ausnahmefällen kann die Geschäftsführung auf Antrag die Abgabefrist verlängern; der Antrag muss vor Fristablauf eingehen.

Ist der/die Förderempfänger*in Autor*in/Entwickler*in, gilt die Verpflichtung, das Drehbuch/Konzept dem im Antrag genannten oder einem/r anderen in Rheinland-Pfalz ansässigen Produzent*in/Publisher*in zur Verwirklichung der Medienproduktion anzubieten. Die Medienproduktion soll nach Möglichkeit in Rheinland-Pfalz hergestellt werden.

2.4. Mit einem Förderantrag im Bereich Projektentwicklung, Drehbuch & Konzeption ist innerhalb dieser drei Bereiche ein Hauptförderbereich zu benennen. Die Fördermittel können jedoch in allen drei Bereichen (Projektentwicklung, Drehbuch und Konzeption) sowie teilweise auch in Vorproduktion und Prototyping (kalkuliert und) eingesetzt werden.

3. Förderung (Vor-) Produktion und Prototyping

Für die (Vor-)Produktion sowie für die Erstellung von Prototypen in den Bereichen Audio- und Audiovisuelle Werke und Games kann eine Förderung gewährt werden.

3.1. Die Förderung erfolgt als Anteilsfinanzierung und die Förderungszusage erlischt in der Regel, wenn die vollständige Finanzierung nicht innerhalb von 12 Monaten nach dem Zeitpunkt der Bewilligung nachgewiesen wird. In Ausnahmefällen kann auf schriftlichen Antrag eine Verlängerung gewährt werden. Die Förderzusage erlischt ferner, wenn die Kriterien, unter denen die Förderzusage erteilt wurde, nicht mehr gegeben sind.

3.2. Der/die Antragsteller*in hat bei der Finanzierung des Medienvorhabens einen angemessenen Eigenanteil zu tragen. Im Bereich Produktion (AV + Games) und Prototyping (Games) sind Eigenmittel in Höhe von mindestens 2 % der Gesamtherstellungskosten zu erbringen. Im Falle von Koproduktionen sind vom Antragstellenden anteilig der bewilligten Produktionskosten diese 2% als Eigenanteil zu erbringen. Bei der Berechnung des Eigenanteils und/oder der Eigenmittel sind die Gesamtherstellungskosten unter Berücksichtigung eventueller Finanzierungsbeiträge von Sendeanstalten/Verbreitungsplattformen heranzuziehen. Der Eigenanteil und/oder die Eigenmittel eines weiteren deutschen Koproduzenten stehen denen des/der Antragsteller*in gleich, es sei denn, es handelt sich um eine Sendeanstalt/Verbreitungsplattform.

3.3. Dem Antrag sind ein Drehbuch oder ein Konzept, eine Kalkulation, ein Finanzierungsplan mit Kalkulation der beantragten Fördersumme, eine Aufstellung zum Rheinland-Pfalz-Effekt sowie ein Verwertungskonzept beizufügen.

Förderrichtlinien 2025

Ein Verleihvertrag/Publisher Vertrag ist keine Voraussetzung für eine Produktionsförderung.

3.4. Im Bereich Produktion kann auch ein Pilotenproduktion gefördert werden.

4. Förderung Postproduktion, Portierung, Verwertung und Public Relations

4.1 Für die Postproduktion von Audio-, Audiovisuellen Werken und Games kann eine Förderung gewährt werden. Ebenso gefördert werden können Verwertungsmaßnahmen für Audio- und Audiovisuelle Werke, Verleih- und Vertriebsmaßnahmen sowie Publisher-Maßnahmen und Portierung für Games.

4.2. Weiterhin kann auch zur Herstellung von barrierefreien Zugängen und Untertiteln eine Förderung gewährt werden.

4.3. Für durch die Medienförderung RLP geförderte Audio- und Audiovisuelle Werke und Games kann zur Festival-/ Messepräsentation, für regionale Premieren und/oder für sonstige PR-/Promotionsmaßnahmen eine Förderung gewährt werden.

4.4. Bevorzugt werden im Bereich Verwertung Anträge, die einen Beitrag zur Entwicklung der europäischen Medienkultur leisten, die im besonderen medienkulturellen und/oder medienwirtschaftlichen Interesse des Landes Rheinland-Pfalz liegen. Insbesondere ist dies der Fall, wenn es sich um Medienproduktionen handelt, die von Rheinland-Pfalz gefördert wurden.

5. Stipendienprogramm der Medienförderung

5.1. Zur Förderung von Arbeiten außerhalb der Förderphasen im Bereich Audio und Audiovisuellen Werken und Games sowie der Bereich Gründung und Selbständigkeit können über das Stipendienprogramm gefördert werden.

5.2. Filmprojekte von Studierenden können nur in begründeten Ausnahmefällen unterstützt werden, sofern sie professionellen Produktions- und Auswertungskriterien entsprechen. Abschlussfilme werden nicht gefördert.

5.3. Die Stipendienförderung wird für maximal 12 Monate gewährt. Nach sechs Monaten muss der Medienförderung RLP der Fortschritt des Projektes schriftlich nachgewiesen werden, als Voraussetzung für die Fortführung der Stipendienzahlung. Der Nachweis erfolgt in Form einer Präsentation mit schriftlichem Kurzbericht der bisher erzielten Ergebnisse.

6. Weitere Bestimmungen

6.1. Verfahren

6.1.1. Die Zuschüsse werden auf Empfehlung der Vergabebjury durch die Medienförderung RLP vergeben.

Förderrichtlinien 2025

6.1.2. Eine Förderung wird nur auf Antrag gewährt. Für die Anträge ist das bei der Medienförderung RLP bereitgestellte Onlineportal zu verwenden. Einzureichen ist auch ein Video mit einer Dauer von ca. 60 Sekunden, in dem das Vorhaben inhaltlich vorgestellt wird. Anträge sind bei der Medienförderung RLP fristgerecht, vollständig und in deutscher Sprache einzureichen.

6.1.3. Unvollständige Anträge gelten als nicht gestellt, sofern der/die Antragsteller*in sie trotz Aufforderung nicht innerhalb der gesetzten Frist vervollständigt.

6.1.4. Die Antragstellung setzt ein vorheriges Erstgespräch pro Projekt und Förderrunde beim Film- und Medienforum Rheinland-Pfalz, bei GameUp!-Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz bzw. mit der Medienförderung RLP voraus.

6.1.5. Nach Maßgabe der Empfehlungen der Vergabejury (Ziff. 6.2) entscheidet die Medienförderung RLP GmbH über die Förderanträge und wickelt die Mittelvergabe ab. Weiterhin teilt die Medienförderung RLP den Antragsteller*innen unmittelbar die Förderzusage und Förderabsage schriftlich mit.

6.1.6. Nach Abschluss des Projektes ist neben dem Sachbericht die Vorlage eines zahlenmäßigen Nachweises (summarische Zusammenstellung aller Einnahmen und Ausgaben entsprechend der Gliederung der eingereichten Kalkulation mit SOLL und IST) erforderlich.

Weiterhin sollte der Schlussbericht die Themen Nachhaltigkeit, Diversität und faire Arbeitsbedingungen behandeln (z.B. nach den abgestimmten Branchenstandards zur Nachhaltigkeit).

6.2. Vergabejurs

6.2.1. Die Medienförderung RLP setzt je eine Vergabejury für **Audio und Audiovisuelle Werke (AV)** sowie für **Games** ein, über die Vergabe der Stipendien entscheiden beide Jurs gemeinsam. Die Vergabejurs entscheiden in regelmäßigen Abständen.

6.2.2.a Die Vergabejury **AV** hat insgesamt sieben Mitglieder und setzt sich zusammen aus:

1. einem/einer Vertreter*in benannt von der Medienanstalt RLP,
2. einem/einer Vertreter*in benannt durch das Zweite Deutsche Fernsehen,
3. einem/einer Vertreter*in benannt durch den Südwestrundfunk,
4. einem/einer Vertreter*in der Staatskanzlei,
- 5+6. zwei unabhängigen und fachkundigen Mitgliedern aus den Bereichen Film/Serie/Innovation berufen von der Medienförderung RLP und in Abstimmung mit der Gesellschafterin benannt,
7. der Geschäftsführung der Medienförderung RLP.

Ein/e Vertreter*in des Film- und Medienforums Rheinland-Pfalz nimmt mit beratender Stimme an den Jury-Sitzungen teil.

Bei der Besetzung der Vergabejury ist auf ein ausgewogenes Verhältnis der Geschlechter und Diversität zu achten.

6.2.2.b Die Vergabejury **Games** hat insgesamt sechs Mitglieder und setzt sich zusammen aus:

1. einem/einer Vertreter*in aus einem inhaltlich involvierten Ministerium des Landes Rheinland-Pfalz,
2. einem/einer Vertreter*in der Staatskanzlei,
3. einem/einer Vertreter*in benannt vom Bundesverband game,

Förderrichtlinien 2025

4+5. zwei weiteren unabhängigen und fachkundigen Mitgliedern aus dem Bereich Games berufen von der Medienförderung RLP und in Abstimmung mit der Gesellschafterin benannt, 6. der Geschäftsführung der Medienförderung RLP.

Ein/e Vertreter*in von GameUp!-Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz nimmt mit beratender Stimme an den Jury-Sitzungen teil.

Bei der Besetzung der Vergabejury ist auf ein ausgewogenes Verhältnis der Geschlechter und Diversität zu achten.

6.2.3. Die Mitglieder der Vergabejurs aus den unabhängigen und fachkundigen Bereichen werden von der Medienförderung RLP für drei Förderrunden berufen mit einer Möglichkeit der Verlängerung. Im Übrigen entscheiden die entsendungsberechtigten Einrichtungen über die Berufung und Abberufung ihrer Vertreter*innen jeweils selbst.

6.2.4. Den Vorsitz der Vergabejurs übernimmt die Geschäftsführung der Medienförderung RLP GmbH. Bei Stimmengleichheit entscheidet der oder die Vorsitzende/r.

6.2.5. Die Jurymitglieder sind unabhängig und an Aufträge und Weisungen nicht gebunden. Näheres zu den Vergabejurs regelt die Geschäftsordnung der Vergabejurs der Medienförderung RLP GmbH.

6.2.6. Hinsichtlich des Gesamtumfangs sind die Vergabejurs bei ihren Empfehlungen an die für diesen Zweck zur Verfügung stehenden Mittel gebunden.

6.2.7. Die Geschäftsführung der Medienförderung RLP GmbH ist für den organisatorischen Ablauf der Förderungen zuständig.

7. Regelmäßige Prüfung der Förderrichtlinie

Die Förderausrichtung und die Förderrichtlinie der Medienförderung RLP werden bei Bedarf, aber mindestens alle drei Jahre einer fachlichen Prüfung auf Aktualität, Vollständigkeit und die angestrebte Zukunftsorientierung unterzogen, entsprechend den aktuellen Gegebenheiten und Bedürfnissen der Branche in Zusammenarbeit mit dem Film- und Medienforum Rheinland-Pfalz, GameUp! -Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz und weiteren fachlichen ExpertInnen.

Weiterhin soll eine jährliche Evaluierung inklusive eines Gender- und Diversitätsmonitorings sowie eine Auswertung der Verwertung der geförderten Projekte durch die Medienförderung RLP erfolgen.

8. Ausnahmeregelungen

Die Vergabejurs können im Konsens mit der Geschäftsführung der Medienförderung RLP im Rahmen der Zuständigkeiten in besonderen Fällen Ausnahmen von den Bestimmungen dieser Förderrichtlinie zulassen.

9. Inkrafttreten

Diese Förderrichtlinie tritt nach Zustimmung der Gesellschafter der Medienförderung RLP GmbH sowie der Gründungsvertragspartner der Medienförderung RLP GmbH in Kraft.