

INNOVATIEVE CHALLENGE:

Challenge Inclusief Sporten en Bewegen - Inclusieve(re) esports

‘Oplossingen gezocht om esports toegankelijker te maken voor mensen met een beperking’

In Nederland zijn ruim 1,6 miljoen mensen matig of ernstig lichamelijk beperkt. Vanwege de weinig uitgesproken fysieke handelingen van gaming is online gaming heel populair onder deze doelgroep. Daarnaast biedt het anonieme karakter van online gaming ook een kans om deel te nemen aan een community, zonder dat direct zichtbaar wordt dat zij beperkt zijn.

Toch is *esports* nog niet voor iedereen toegankelijk om deel te nemen. Denk bijvoorbeeld aan beperkingen op het vlak van zien, horen, lezen, bewegen en/of gedrag. In deze challenge dagen we innovatoren uit om met oplossingen te komen die *esport* deelname voor een groter deel van deze doelgroep mogelijk maakt.

Esports heeft veel potentie, zowel als doel en als middel, om (een aantal) doelstellingen van het Nationaal Sportakkoord te behalen. Zo bereikt *esport* veel jongeren. Een doelgroep die via traditionele sport en verenigingen vaak moeilijk wordt bereikt en waarbij uitval van sportdeelname een groot probleem is. Ook heeft *esport* de potentie om door sociale en geografische barrières heen te breken.

Zo is bijvoorbeeld voor mensen met een beperking de barrière om deel te nemen aan *esports* een stuk minder groot, omdat de beperking vaak niet of niet direct zichtbaar wordt. Maar net als bij traditionele sport is het niet voor iedereen die dat wil mogelijk om deel te nemen. Om daar een stap in te zetten richt deze challenge zich op het inclusiever maken van *esports* door aanpassingen aan soft- en/of hardware, of activatie concepten/projecten, zodat het mogelijk wordt om deel te nemen aan een *esport* game voor een specifieke groep mensen die dat op dit moment niet kunnen of willen.

Hebben jullie een (deel)oplossing om *Esports* inclusiever te maken? Dan ontvangen we graag jullie pitch!

INLEIDING

1.1 Uitnodiging

Graag nodigen wij u uit om een Voorstel in te dienen voor de Challenge van:

Challenge Inclusief Sporten en Bewegen - Inclusieve(re) esports

Het is mogelijk om samen te werken met andere organisaties, maar u kunt slechts bij één Voorstel financieel betrokken zijn.

Deze Challenge wordt uitgevoerd als een nationale aanbesteding en valt wat betreft regels en voorschriften onder de Aanbestedingswet.

Algemene informatie

ZonMw financiert gezondheidsonderzoek én stimuleert het gebruik van de ontwikkelde kennis. ZonMw stimuleert met allerlei subsidieprogramma's de totale innovatiecyclus. Van fundamenteel onderzoek tot implementatie van nieuwe behandelingen, preventieve interventies of verbeteringen in de structuur van de gezondheidszorg. ZonMw is gevestigd in Den Haag.

Sportinnovator en ZonMw

Deze oproep is uitgezet door Sportinnovator. [Sportinnovator](#) is hét programma voor innovatie en onderzoek met als doel het rendement van innovatie in de sport te vergroten en tevens bij te dragen aan een vitalere samenleving. In een [landelijk netwerk van Sportinnovator-centra](#) werken overheid, wetenschappers, sportprofessionals en ondernemers samen aan baanbrekende innovaties die prestaties in de top- en breedtesport bevorderen en daarnaast mensen aanzetten tot een actievere levensstijl. Het programma Sportinnovator staat onder leiding van het Topteam Sport en wordt ondersteund door ZonMw en het Ministerie van VWS.

Sportinnovator maakt voor de financiering van sportinnovatieprojecten gebruik van de capaciteit en expertise van ZonMw.

Nationaal Sportakkoord

In 2018 is er een [Nationaal Sportakkoord](#) getekend door de sport, de rijksoverheid en de gemeenten in samenwerking met de provincies, het bedrijfsleven en maatschappelijke organisaties. Het Sportakkoord bestaat uit zes ambities die zijn uitgewerkt in deelakkoorden: Duurzame Sportinfrastructuur, Van jongs af aan vaardig in bewegen, Vitale aanbieders, Positieve sportcultuur, Inclusief sporten en bewegen, en Topsport die inspireert. Met het Nationaal Sportakkoord willen deze organisaties de kracht van sport in Nederland nog beter benutten. Het Topteam Sport heeft van het ministerie van VWS de opdracht gekregen om innovaties te zoeken en ondersteunen die een bijdrage kunnen leveren aan de ambities van het sportakkoord.

Challenges Nationaal Sportakkoord

Eén van de instrumenten van Sportinnovator om innovaties te zoeken en ondersteunen zijn de 'Challenges Nationaal Sportakkoord'. Met het uitzetten van de Challenges wordt er, gezocht naar én opdracht verleend aan de uitvoering van innovatieve ideeën die oplossingen bieden voor concrete

uitdagingen in de sportsector. De ontwikkeling van de meest succesvolle ideeën wordt versneld met behulp van een ontwikkelbudget.

Om de kans op innovatieve ideeën te vergroten, wil Sportinnovator de Challenges niet alleen uitzetten via haar eigen kanalen en netwerk in de sport, maar ook ontsluiten voor innoverende netwerken buiten deze sector. Op die manier hoopt Sportinnovator oplossingen te vinden die de sportsector overstijgen en die mogelijk niet door de gebruikelijke partijen worden gezien.

1.2 Contactgegevens

Tijdens deze Challenge kunnen alle vragen gesteld worden via de chatfunctie van het platform van Sportinnovator of via info@sportinnovator.nl

2 DE OPDRACHT

2.1 Inleiding op de opdracht

(Online) gaming en esports, de competitieve variant van gaming, is een snel groeiende industrie en is met name onder jongeren erg populair. Toch speelt ook één op vijf volwassen Nederlanders regelmatig een langdurende online game. Ook het aantal mensen dat af en toe een esport wedstrijd bekijkt, is de afgelopen jaren gegroeid tot ruim 2 miljoen Nederlanders per jaar. De sociale aspecten van de gaming worden vaak genoemd als belangrijkste reden om te spelen. Vanwege de weinig uitgesproken fysieke handelingen van gaming is online gaming ook heel populair onder mensen met een beperking. Daarnaast biedt het anonieme karakter van online gaming ook een kans voor deze doelgroep om deel te nemen aan een community, zonder dat direct zichtbaar wordt dat zij beperkt zijn. Bovenstaande is relevant gezien de enorme grootte van de doelgroep. In Nederland zijn ruim 1,6 miljoen mensen matig of ernstig lichamelijk beperkt. Toch is esports nog niet voor iedereen toegankelijk om deel te nemen. In deze challenge dagen we innovators uit om met oplossingen te komen die esport deelname voor een groter deel van deze doelgroep wel mogelijk maakt.

Los van de sociale aspecten van online gaming, begint met name esports ook steeds meer te lijken op traditionele sporten. Net als bij traditionele sporten worden esports vaak in teamverband gespeeld, worden vaardigheden verbeterd door te trainen, scouten professionele teams talenten en staan topspelers onder contract, en wordt de eindstrijd van toernooien beslist in uitverkochte stadions waarbij veel prijzengeld wordt verdeeld. Ook de spellen worden doorontwikkeld. Zo ligt de uitkomst van het spel steeds vaker volledig in handen van de spelers en zijn geluk elementen tot een minimum beperkt. Er zou zelfs gesteld kunnen worden dat er volgens bovenstaand kader geen wezenlijk verschil is tussen sport en esport.

2.2 Opdracht en budget

In Nederland zijn ruim 1,6 miljoen mensen matig of ernstig lichamelijk beperkt. Vanwege de weinig uitgesproken fysieke handelingen van gaming is online gaming heel populair onder deze doelgroep. Daarnaast biedt het anonieme karakter van online gaming ook een kans om deel te nemen aan een community, zonder dat direct zichtbaar wordt dat zij beperkt zijn.

Toch is *esports* nog niet voor iedereen toegankelijk om deel te nemen. Denk bijvoorbeeld aan beperkingen op het vlak van zien, horen, lezen, bewegen en/of gedrag. In deze challenge dagen we innovators uit om met oplossingen te komen die *esport* deelname voor een groter deel van deze doelgroep mogelijk maakt.

Esports heeft veel potentie, zowel als doel en als middel, om (een aantal) doelstellingen van het Nationaal Sportakkoord te behalen. Zo bereikt *esport* veel jongeren. Een doelgroep die via traditionele sport en verenigingen vaak moeilijk wordt bereikt en waarbij uitval van sportdeelname een groot probleem is. Ook heeft esport de potentie om door sociale en geografische barrières heen te breken.

Zo is bijvoorbeeld voor mensen met een beperking de barrière om deel te nemen aan *esports* een stuk minder groot, omdat de beperking vaak niet of niet direct zichtbaar wordt. Maar net als bij traditionele sport is het niet voor iedereen die dat wil mogelijk om deel te nemen. Om daar een stap in te zetten richt deze challenge zich op het inclusiever maken van esports door aanpassingen aan soft- en/of hardware, of activatie, zodat het mogelijk wordt om deel te nemen aan een esport game voor een specifieke groep mensen die dat op dit moment niet kunnen of willen.

Hebben jullie een (deel)oplossing om Esports inclusiever te maken? Dan ontvangen we graag jullie Voorstel!

Sportinnovator stelt budget beschikbaar voor de ontwikkeling en uitvoering van concepten, ideeën en/of oplossingen die het voor een specifieke doelgroep mogelijk maakt deel te nemen aan esports. Dit kan bijvoorbeeld gaan om een groep mensen die door een fysieke beperking niet deel kunnen nemen, maar dat wel graag zouden willen, om een groep mensen die op dit moment buitengesloten wordt (omdat ze zich niet kunnen identificeren in de games) of om een activatie concept dat mensen met een fysieke beperking betreft bij esports. Voorbeelden of denkrichtingen hierin zijn:

- Innovatieve vormen van beeldbeleving. Bijvoorbeeld voor mensen die (kleuren)blind of slechthorend zijn of voor mensen met epilepsie.
- Innovatieve vormen van geluidsbeleving voor mensen die doof of slechthorend zijn.
- Aanpassingen voor mensen met taal en verwerkingsproblematiek.
- Aangepaste of vereenvoudigde vormen van besturing.
- Inclusieve in-game ervaring d.m.v. aangepaste (Non-) Playing Characters, zodat mensen met een beperking zich meer kunnen identificeren met een game.
- Concepten op het gebied van activatie die leiden tot structurele/competitieve esports deelname van mensen met een beperking.
- Andere vormen van innovatie die buiten deze voorbeelden vallen en die het mogelijk maakt mensen aan te laten haken op esports.

Voor deze challenge is in totaal **€ 200.000,=** (inclusief btw) beschikbaar en wordt op basis van de ingestuurde Voorstellen verdeeld over 4-6 winnaars. Afhankelijk van het type Oplossing zijn er verschillende maximale projectbudgetten vastgesteld:

- Maximaal €50.000 (inclusief btw) voor hardware ontwikkeling (eventueel i.c.m. software)
- Maximaal €30.000 (inclusief btw) voor software ontwikkelingen
- Maximaal €30.000 (inclusief btw) voor activatie concepten

Deze innovatie competitie is een vorm van précommerciële inkoop. Bedrijven krijgen een marktconform ontwikkelbudget dat moet leiden tot een *minimal viable product* of tot de validatie van een concept, zodat het product of dienst in de markt gezet kan worden. Sportinnovator geeft daarmee een impuls om innovatie te stimuleren. Er wordt verwacht dat het uitvoerende bedrijf na het aflopen van de looptijd van het project inspanning levert om het product zelfstandig verder op te schalen en te vermarkten. Hierbij zetten wij ons netwerk voor jullie in.

Sportinnovator is niet op zoek naar oplossingen voor games die niet voldoen aan wat wij onder *esports* verstaan. Als kader hanteren wij:

- Alles wat gaming is,
- Competitief gespeeld wordt
- Als de speler niets doet, gebeurt er niks (actief spel noodzakelijk)
- Spelers verbeteren hun vaardigheden door te trainen
- Én, er bestaat een scheiding tussen topsport, breedtesport en fans

En die bij voorkeur:

- In teamverband, al dan niet op een fysieke locatie, gespeeld worden



- Free-to-play zijn
- Geen verslavende elementen bevatten

Sportinnovator is niet op zoek naar games die speciaal zijn ontwikkeld voor en alleen zijn gericht op mensen met een beperking.

Sportinnovator is niet op zoek naar organisatie van eenmalige (activatie) events.

2.3 Voorstel

In uw voorstel neemt u het volgende op:

- **Beschrijving van oplossing:**
Geef een korte beschrijving van het concept en hoe dit bijdraagt aan het doel van deze Challenge. Geef daarbij aan in welke mate het concept zich onderscheidt van wat er al beschikbaar is in de markt en geef inzicht in de business case, waarmee wordt aangetoond dat het project duurzaam kan voortbestaan.
- **Beschrijving van de aanpak:**
Geef een korte beschrijving van wat er nodig is om het project uit te voeren, om een prototype te maken en/of een pilot op te zetten. Ga daarbij in op de ondersteuningsbehoefte en de benodigde toegang/materialen/data. Geef daarbij ook een globale planning, waarbij in ieder geval start en einddatum van het project wordt vermeld.
- **Beschrijving team:**
Geef een korte beschrijving van het bedrijf, het team dat de pilot wil gaan realiseren en hoe de samenwerking met en/of het betrekken van de doelgroep eruit komt te zien.
- **Offerte**
Maak de kosten van het project inzichtelijk. Het indienen van de offerte is vormvrij. Maak zichtbaar op welke wijze de kosten zich verhouden tot de aanpak. Maak ook de verdeling onderling inzichtelijk, indien er sprake is van meerdere betrokken partijen.

Het voorstel is gelimiteerd zijn tot 5 pagina's, 20 slides, mag in vrije vorm worden ingediend (presentatie/slide deck, briefvorm), maar moet als pdf-bestand (liggend of staand A4) worden geüpload (max. 30MB). Externe links of bijlagen worden niet bekeken.
NB Proposals in English are allowed.

2.4 Minimale voorwaarden, opdrachtbrief, inkoopvoorwaarden

Mocht u het winnende voorstel hebben, dan bent u op het moment van opdrachtverstrekking:

- ingeschreven bij de Kamer van Koophandel (KvK);
- in staat om op de uiterlijke startdatum het project te starten;

Daarnaast wordt aangeraden dat u:

- in het bezit bent van een geldige bedrijfs- en/of beroepsaansprakelijkheidsverzekering.

Opdrachtbrief

Bij gunning verstrekt ZonMw, namens Sportinnovator, een Opdrachtbrief. Eventuele aanpassingen van de concept Opdrachtbrief en/of afwijkingen van de inkoopvoorwaarden zullen in een Nota van Inlichtingen bekend worden gemaakt. Met ingang van de inschrijvingsdatum zijn alle voorwaarden omtrent deze Challenge definitief.

Inschrijver wordt geacht door de indiening van zijn Voorstel onvoorwaardelijk en zonder voorbehoud zich te conformeren aan de concept Opdrachtbrief en de ARVODI-2018.

Contractuele voorbehouden c.q. andere voorwaarden in uw Voorstel op welke manier dan ook zijn niet toegestaan en leiden tot ongeldigheid van uw Voorstel.

Inkoopvoorwaarden (ARVODI 2018)

Op deze Challenge zijn de "Algemene Rijksvoorwaarden voor het verstrekken van opdrachten tot het verrichten van Diensten 2018 (ARVODI-2018)" van toepassing. Uw algemene verkoopvoorwaarden, branchevoorwaarden of andere voorwaarden worden uitdrukkelijk uitgesloten.

NB Art. 24 'Intellectuele Eigendomsrechten' van de Arvodi-2018 is voor deze opdracht niet van toepassing.

2.5 Bevoegde rechtbank

Op deze Challenge en de daaruit voortvloeiende Opdracht is exclusief het Nederlandse recht van toepassing. In geval van enig geschil ter zake van deze Challenge, is uitsluitend de rechter van de Rechtbank te Den Haag bevoegd.

2.6 Uiterlijke ontvangst van Inschrijvingen (Datum van Offerteaanvraag)

Uw Voorstel dient via het platform van Sportinnovator te worden ingeleverd, uiterlijk op **8 november 2020** ten laatste **om 17:00 uur**.

LET OP: Niet tijdig ingediende Voorstellen worden niet in behandeling genomen en terzijde gelegd. Het risico van vertraging van het Voorstel is geheel voor uw eigen rekening.

3 DE PROCEDURE

3.1 Planning

Fase	Datum
Start Challenge	Maandag 5 oktober 2020
Informatiebijeenkomst: stellen van vragen m.b.t. de challenge	Dinsdag 27 oktober: 13:00 – 14:30 uur
Uiterste termijn voor ontvangst van vragen over de Challenge	Dinsdag 27 oktober
Publiceren Nota van Inlichtingen door ZonMw (beantwoording vragen)	Maandag 2 November
Uiterlijke ontvangst van Voorstellen	Zondag 8 november, 17:00 uur
Beoordeling van de Voorstellen	Van 4 tot 24 november
Versturen uitnodigingen voor de Live Pitch ronde	Uiterlijk 27 november
Pitch	Donderdag 3 of vrijdag 4 december
Versturen van mededeling van gunning	Uiterlijk 11 december 2020
Termijn voor maken van bezwaar tegen gunningbeslissing	10 kalenderdagen
Versturen Opdrachtbrief	21 december 2020
Uiterlijke startdatum uitvoering	Uiterlijk 1 februari 2021

Bovenstaande planning is indicatief. ZonMw streeft ernaar om deze planning te realiseren, u kunt hieraan geen rechten ontleen. Het staat ZonMw en/of Sportinnovator zodoende te allen tijde vrij om gedurende de uitvoering van deze Challenge de planning aan te passen of op te schorten, c.q. deze Challenge in te trekken.

3.2 Gelegenheid tot het stellen van vragen over deze procedure

Vragen over deze Challenge kunt u tijdens de inlichtingenfase stellen. Vragen kunt u tot uiterlijk 27 oktober indienen. Uw vragen kunt u digitaal stellen via het [platform Sportinnovator](#). Wij nemen deze zo spoedig mogelijk in behandeling.

Daarnaast heeft u de mogelijkheid om deel te nemen aan de ‘informatie’ bijeenkomst. Tijdens deze bijeenkomst wordt informatie verstrekt over het proces van beoordelen en is er gelegenheid om vragen te stellen. Deze bijeenkomst is openbaar en de notulen van deze bijeenkomst worden toegevoegd aan de Nota van Inlichten. U kunt zich hiervoor inschrijven via het [aanmeldingsformulier](#) op de webpagina van deze challenge. Inschrijvers met vragen dienen zich uiterlijk 48 uur voor aanvang van de bijeenkomst aan te melden.

Alle vragen, de antwoorden daarop en eventueel geconstateerde onvolkomenheden of tegenstrijdigheden maakt ZonMw geanonimiseerd bekend aan in een Nota van Inlichtingen.

3.3 Kostenvergoeding

Door ZonMw wordt in het kader van deze Challenge geen vergoeding van kosten aan de Inschrijvers toegekend.

3.4 Voorbehouden van ZonMw

ZonMw behoudt zich te allen tijde het recht om deze Challenge geheel of gedeeltelijk op te schorten, tijdelijk of definitief te staken en/of om niet tot opdracht verstrekking over te gaan, zonder enig recht op schadevergoeding voor de betrokken Ondernemers. In dat geval heeft Gegadigde of de Inschrijver geen recht op vergoeding van kosten, van welke aard dan ook.

3.5 Klachtenregeling

Klachten met betrekking tot deze offerteaanvraag kunt u sturen naar het volgende e-mailadres:

klachtenmeldpuntinkoop@zonmw.nl

4 BEOORDELING

De Voorstellen worden door een jury beoordeeld op basis van onderstaande procedure. Het management van ZonMw neemt een definitief besluit over het advies van de jury inzake de opdrachtverlening.

4.1 Wijze van beoordeling

De selectieprocedure ziet er als volgt uit:

- **Controle op formele eisen**
- **Inhoudelijke beoordeling**
 - **1^e selectie**; bij meer dan 20 inzendingen
 - **2^e selectie**; maximaal 8 initiatieven worden door een onafhankelijke jury geselecteerd om hun Voorstel te pitchen
 - **Pitch**; winnaars worden gekozen door een onafhankelijke jury
- **Bekend maken** winnaars

4.2 Controle op formele eisen

Uw Voorstel moet voldoen aan de volgende vereisten:

- I. Uw Voorstel is compleet, bevat de onderdelen die genoemd zijn in H 2.3 en H2.4, en de financieel betrokken partijen zijn slechts bij één inschrijving betrokken;
- II. Het Voorstel dient een geldigheidstermijn te hebben van 60 kalenderdagen vanaf de datum van uiterlijke ontvangst van Voorstellen, zoals genoemd in de Planning;
- III. Begroting: Een hoger bedrag dan het beschikbare budgetbedrag houdt in dat uw Voorstel niet meer voor gunning in aanmerking komt. Nul bedragen worden niet geaccepteerd.
- IV. Alle gevraagde gegevens, verklaringen en toelichtingen zijn in de Nederlandse of Engelse taal gesteld. Dit geldt ook voor vakspecifieke informatie;
- V. Alle door een Inschrijver in het kader van deze Challenge ingediende gegevens en verklaringen zijn naar waarheid ingevuld.
- VI. Met het indienen van uw Voorstel gaat u akkoord met de van toepassing zijnde inkoopvoorwaarden, de Algemene Rijksvoorwaarden voor diensten 2018, ARVODI-2018, zie de bijlage.

Niet voldoen aan bovenstaande vereisten houdt in dat uw Voorstel niet verder wordt beoordeeld.

4.3 Inhoudelijke beoordeling

Beoordelingscriteria

Uw Voorstel wordt inhoudelijk beoordeeld op basis van onderstaande criteria.

Kwaliteit van het voorstel (Weging: 20%)

- Het voorstel sluit aan bij de kern/doel van deze challenge. De inschrijver zet duidelijk uiteen waarom dit dé oplossing is.
- De aanvraag is helder geformuleerd en overzichtelijk. Er zijn duidelijke doelen geformuleerd en de geschetste activiteiten sluiten aan om deze doelen te bereiken.

Impact op de geschetste uitdaging van het Sportakkoord (Weging: 30%)

- De Inschrijver maakt voldoende inzichtelijk voor welke specifieke groep mensen met een beperking dit dé oplossing is. Daarbij wordt duidelijk uitgelegd waarom deelname nu niet mogelijk is, welke problemen deze oplossing wegneemt én welke problemen niet. Daarmee moet inzicht geboden worden in de mate waarin deze oplossing daadwerkelijk bijdraagt aan deelname aan het reguliere esports aanbod. Eventueel wordt dit aangevuld met empirisch bewijs.
- In het geval van activatie innovaties maakt de inschrijver ook duidelijk op welke wijze de doelgroep wordt gestimuleerd tot structurele, competitieve sport deelname.
- De Inschrijver maakt duidelijk op welke manier de oplossing bijdraagt aan het inclusiever maken van de esports community. Uit de aanvraag wordt duidelijk dat de oplossingen een aanvulling is op het huidige aanbod, waarbij het doel is om mensen met en zonder beperking met elkaar te laten esporten.
- De doelgroep wordt op de juiste wijze betrokken bij de ontwikkeling en/of de uitvoering van het project.

(Technologische) Haalbaarheid van de inzending (Weging: 20%)

- Het plan van aanpak en de betrokken partij(en) geven vertrouwen dat het plan binnen de gestelde termijn uitgevoerd kan worden.
- De inschrijver geeft vertrouwen dat de technische uitvoering haalbaar is, binnen de voorgenomen duur van het project.
- De kosten van de activiteiten staan in een redelijke verhouding tot de voorgenomen doelstellingen en de daarvan te verwachten resultaten.
- Risico's en ontbrekende kennis zijn in kaart gebracht.

Economisch Perspectief (Weging: 20%)

- De inschrijver biedt inzicht in de opschalingsmogelijkheden van het product en schets daarbij een geloofwaardige businesscase.
- De inschrijvers maakt voldoende aannemelijk dat de beoogde oplossing nog niet in de markt beschikbaar is en/of maakt duidelijk dat deze oplossing een aanvulling is op het huidige aanbod. Eventueel wordt er verwezen naar andere, reeds bestaande, oplossingen.

Begroting (Weging: 10%)

Uw begroting (vormvrij) voldoet aan de maximaal beschikbare budgetbedragen, afhankelijk van de oplossingsrichting, voor deze Challenge. U dient uw begroting tezamen met uw Voorstel in te sturen.

Alle projecten binnen dezelfde soort oplossingsrichting worden vergeleken. De Inschrijver met de gunstigste (laagste) begroting per oplossingsrichting (P) ontvangt het maximale aantal punten dat op het betreffende onderdeel kan worden behaald. De overige Inschrijvers ontvangen een score naar rato van de gunstigste begroting (P). In formule: $P_{\text{laagste}} / P_{\text{inschrijver}} = 'X' * 10 * \text{weging begroting}$.



4.4 Procedure

Na controle op formele eisen (4.2) wordt de volgende procedure gevolgd.

Eerste selectie

Indien er meer dan 20 Voorstellen worden ingediend, wordt een eerste selectie gemaakt op basis van het criterium 'kwaliteit van het Voorstel'. Deze score is een gemiddelde van beide sub criteria. Maximaal 20 Voorstellen worden meegenomen naar de tweede selectie

Tweede selectie

Een onafhankelijk jury beoordeelt alle Voorstellen op de overgebleven criteria. De uiteindelijk score is een gewogen gemiddelde, volgens bovenstaande weging. De (maximaal) 8 initiatieven met de hoogste score worden uitgenodigd voor de 'live pitches'.

Live Pitches

Maximaal 8 initiatieven krijgen de gelegenheid om het Voorstel toe te lichten in een live pitch. De jury kan de scores op basis van deze pitches naar boven bijstellen, mits daar consensus over wordt bereikt.

Bekend maken winnaars

Winnaars worden per brief (digitaal) bekendgemaakt. Ook alle andere Inschrijvers worden gelijktijdig bericht over het gunningsvoornemen.

4.5 Normering beoordeling

Wijze van beoordeling:	Aantal punten:
Uitstekend, met toegevoegde waarde: Inschrijver heeft volledig en overtuigend beantwoord aan het gestelde in de Challenge en Inschrijver levert meer dan waar om gevraagd wordt en dat meer is van belangrijke toegevoegde waarde voor de uitvoering van de Challenge.	10
Goed Inschrijver heeft volledig en overtuigend beantwoord aan het gestelde in de Challenge en voldoet volledig zonder enige terughoudendheid aan hetgeen wordt gevraagd voor de Challenge.	8
Voldoende Inschrijver heeft op het gestelde in de Challenge, volledig geantwoord, maar heeft hooguit overtuigd dat hetgeen wat wordt gevraagd voor de Challenge bereikt kan worden, maar dat daarmee de voor inschrijver maximale prestatie bereikt is.	6
Onvoldoende	2

Inschrijver heeft op het gestelde in de Challenge geantwoord, maar heeft slechts overtuigd dat hetgeen wat wordt gevraagd voor de Challenge beperkt en onvolledig bereikt kan worden.	
Slecht Inschrijver heeft het gevraagde heel summier of zeer beperkt inhoudelijk relevant uitgewerkt. Inschrijver heeft geen of onvoldoende informatie verschaft, waardoor er weinig overtuiging ontstaat dat het gestelde in de Challenge bereikt kan worden.	Geen score*
Geen opgave Inschrijver heeft in het geheel geen reactie gegeven.	Geen score*

**Indien één of meerdere onderdelen van de aanvraag met *geen score wordt beoordeeld, zal de aanvraag uitgesloten worden van verdere beoordeling.*

4.4 Gelijk eindigen

Eerste selectie

Indien bij een eerste selectie door gelijke score meer dan 20 initiatieven oplevert, worden de gelijk scorende voorstellen gerangschikt op basis van de score op het criterium 'begroting'. Als ook begroting niet onderscheidend is, worden alle gelijk scorende voorstellen meegenomen naar de tweede selectie.

Tweede selectie voor pitches

Indien na beoordeling van alle Inschrijvingen blijkt dat twee of meer Inschrijvingen gelijk eindigen dan zullen de Inschrijvingen gerangschikt worden op basis van het Gunningcriterium 'Impact op de geschetste uitdaging binnen het Sportakkoord'. Als ook dan Inschrijvers gelijk eindigen zullen de Inschrijvingen gerangschikt worden op basis van het Gunningcriterium 'Economisch Perspectief'. Als ook dan Inschrijvers gelijk eindigen zal door middel van loting de winnaar aangewezen worden.

5 GUNNING

5.1 Verzenden van het gunningsvoornemen en bezwaar

ZonMw maakt de gunningsbeslissing schriftelijk (digitaal) bekend. Alle Inschrijvers worden door ZonMw gelijktijdig bericht over het gunningsvoornemen. De afgewezen Inschrijvers ontvangen per e-mail een kennisgeving met:

- de relevante redenen van de afwijzing;
- de verschillen ten opzichte van de winnende Voorstel op basis van de in deze Challenge beschreven gunningsmethodiek en;
- de naam of namen van de winnende Inschrijver(s) en de meest relevante redenen van gunning

De mededeling van de gunningbeslissing impliceert niet de aanvaarding door ZonMw van het Voorstel van een Inschrijver. Definitieve gunning vindt pas plaats door de ondertekening en verzending van de Opdrachtbrief.

Iedere belanghebbende die het niet met de beslissing eens is, dient binnen maximaal 10 kalenderdagen na dagtekening van de hiervoor bedoelde e-mail een civiel kort geding aanhangig te

hebben gemaakt bij de rechtbank in 's-Gravenhage. Tevens dient het indienen van het kortgeding aan ZonMw te worden gecommuniceerd via Klachtenmeldpuntinkoop@zonmw.nl. Wanneer na het verstrijken van de termijn van 10 kalenderdagen geen civiel kort geding aanhangig is gemaakt, kunnen de gepasseerde inschrijvers geen bezwaren meer maken naar aanleiding van deze beslissing en hebben zij hun recht ongedaan making van de gunning te vorderen, verwerkt. Indien na het verstrijken van deze termijn van 10 kalenderdagen geen bezwaren zijn ingediend, zal met de desbetreffende begunstigde inschrijver een (raam)overeenkomst worden aangegaan.

5.2 Verificatie

Zo spoedig mogelijk na, dan wel tegelijkertijd met de mededeling inzake de gunning kan de ZonMw, bewijsvoering opvragen om de informatie die de winnende Inschrijver in het kader van deze Challenge gegeven heeft te verifiëren.

Indien blijkt dat de winnende Inschrijver geen bewijsvoering kan leveren of onjuiste informatie heeft gegeven, leidt dat tot uitsluiting van verdere deelname aan de procedure zonder enig recht op vergoeding dan ook. Voordat de opdrachtbrief kan worden ondertekend:

-Van de gegunde partij ontvangt ZonMw een rechtsgeldig digitaal uittreksel van de Kamer van Koophandel van Inschrijver.

-De gegunde partij dient na een verzoek hiertoe van ZonMw een ingevuld en ondertekend Uniform Europees Aanbestedingsdocument aan te leveren.

5.2 Vergroten impact

Sportinnovator behoudt zich de mogelijkheid voor om de winnaars van de challenge te presenteren aan de aanbestedende partners binnen (deelakkoorden van) het Nationaal Sportakkoord als oplossing voor de gepresenteerde uitdaging. Dit dient als doel om gunningen onder de Europese drempelwaarde te vereenvoudigen om zodoende de maatschappelijke impact van de aangedragen oplossing te versnellen. Partners die hier in ieder geval toe behoren zijn de deelnemende leden van de VSG/VNG, NOC*NSF en VWS. Voor een compleet overzicht van partners wordt verwezen naar het '[Nationaal Sportakkoord – Sport verenigt Nederland](#)'.

BEGRIPPEN

In deze Challenge wordt een aantal begrippen met een beginhoofdletter gebruikt. Aan deze begrippen komt de volgende betekenis toe:

Algemene inkoopvoorwaarden:	Algemene Rijksvoorwaarden voor diensten 2018 (ARVODI-2018).
Bijlagen:	Bijlagen behorende bij de Challenge. Zij maken integraal onderdeel uit van de Challenge.
Challenge:	Innovatieve Challenge: Een openbaar gepubliceerde uitnodiging van ZonMw aan organisaties of ondernemers om zich met een Voorstel in te schrijven.
Datum van de Challenge:	De uiterlijke datum waarop de Inschrijver zijn Inschrijving op basis van deze Challenge zal moeten hebben ingediend.
Diensten:	Een transactie waarbij een niet-fysiek goed wordt geleverd.
Gegadigde:	Iedere organisatie of onderneming die door ZonMw is uitgenodigd om te participeren in deze Challenge met het doel om een Voorstel te doen.
Gunningcriteria:	De formulering van de kenmerken waarop gunning van de Challenge zal plaats vinden.
Inschrijver:	Iedere Gegadigde die zijn Voorstel heeft ingediend bij ZonMw.
Opdrachtnemer:	De in een Opdrachtbrief genoemde wederpartij van ZonMw.
Organisatie/ Ondernemer:	Een leverancier of een dienstverlener.
Opdrachtgever:	ZonMw.
Opdrachtbrief:	De Opdrachtbrief tussen Opdrachtgever en Opdrachtnemer voor het uitvoeren van het Voorstel van Opdrachtnemer voor een Challenge, conform de beschrijving van de betreffende Challenge.
Voorstel:	De aanbieding die de Inschrijver op basis van de Challenge heeft ingediend.
Winnende Inschrijver:	De Inschrijver met wie ZonMw, in het kader van deze Challenge, een Opdracht sluit.
ZonMw:	ZonMw, de Nederlandse organisatie voor gezondheidsonderzoek en zorginnovatie.