



## Instrucciones para el pago de actuaciones PLATEA 2015

Entre el 1 de septiembre y el 8 de diciembre de 2015, se celebrarán las últimas actuaciones de la II Edición del Programa PLATEA. Dado que en este intervalo se concentran la mayoría de las actuaciones previstas para todo el año, y que coincide con el cierre del ejercicio presupuestario, se incluyen a continuación una serie de instrucciones para evitar, en lo posible, que el abono de los pagos que corresponden al INAEM tenga que posponerse a 2016.

En general, los pasos a seguir para liquidar una actuación son los siguientes:

- 1º) La Compañía artística firma la hoja de taquilla emitida por el espacio escénico.
- 2º) El espacio escénico incorpora a la aplicación informática PLATEA los datos que constan en el documento "Ayuda liquidación 2015", disponible en la propia aplicación.
- 3º) El INAEM comprueba estos datos y solicita factura a la Compañía por correo electrónico.
- 4º) La Compañía envía la factura al gestor concreto del contrato en el INAEM (una relación del gestor encargado de la tramitación de cada contrato, está disponible en la propia Aplicación informática con el nombre "Gestores contratos").

### Fecha límite de recepción de las facturas

Las facturas deberán ser recibidas por el gestor concreto del contrato, con anterioridad a las fechas que se indican a continuación:

- |  |                  |
|--|------------------|
| - Facturas de fecha anterior a 30 de septiembre: | 10 de octubre.   |
| - Facturas de fecha anterior a 30 de octubre:    | 10 de noviembre. |
| - Facturas de fecha posterior al 30 de octubre   | 10 de diciembre. |

\*Las más de 50 actuaciones previstas entre el 1 y el 8 de diciembre serán objeto de una tramitación especial, de cuyas peculiaridades se informará a la mayor brevedad posible.

**NO SE ADMITIRÁN CAMBIOS EN LAS FECHAS DE LOS ESPECTÁCULOS COMUNICADAS AL INAEM CON POSTERIORIDAD AL 15 DE NOVIEMBRE. ROGAMOS REVISEN LAS FECHAS OFICIALES DE SUS ACTUACIONES PENDIENTES, EN LA APLICACIÓN INFORMÁTICA DE PLATEA.**