



## CHAMADA PÚBLICA BRDE/FSA PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS – RETIFICAÇÃO Nº 02

### Seleção de propostas para investimento do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) em projetos de PRODUÇÃO de obras audiovisuais brasileiras independentes do tipo JOGO ELETRÔNICO.

O FUNDO SETORIAL DO AUDIOVISUAL (FSA) torna público que realizará processo seletivo, em regime de concurso público, para contratação de operações financeiras de investimento, em conformidade com os termos e condições do presente edital.

#### 1. OBJETO

##### 1.1. OBJETIVO

1.1.1. Seleção, em regime de concurso público, de propostas de produção de jogos eletrônicos para exploração comercial em consoles, computadores ou dispositivos móveis, visando à contratação de operações financeiras de investimento.

1.1.2. Entende-se por investimento a operação financeira que tem como característica a participação do FSA nos resultados da exploração comercial da obra.

##### 1.2. RECURSOS FINANCEIROS

1.2.1. Serão disponibilizados recursos financeiros no valor total de **R\$ 10.000.000,00** (dez milhões de reais), a serem distribuídos entre as seguintes categorias de inscrição:

- a) Categoria A: até R\$ 1.000.000,00 (um milhão de reais) por projeto.
- b) Categoria B: até R\$ 500.000,00 (quinhentos mil reais) por projeto.
- c) Categoria C: até R\$ 250.000,00 (duzentos e cinquenta mil reais) por projeto.

1.2.2. Estima-se a seleção de 02 (dois) projetos na Categoria A, 12 (doze) projetos na Categoria B e 8 (oito) projetos na Categoria C.

1.2.3. A distribuição dos recursos disponibilizados nesta Chamada Pública deverá respeitar também os seguintes indutores regionais:

- a) No mínimo 30% (trinta por cento) dos recursos deverão ser destinados para projetos de produtoras sediadas nas regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste.
- b) No mínimo 10% (dez por cento) dos recursos deverão ser destinados para projetos de produtoras sediadas na região Sul ou nos estados de Minas Gerais e Espírito Santo.

1.2.4. É critério de indução regional que a empresa proponente seja sediada em estado pertencente às regiões previstas nas alíneas 'a' ou 'b' do item 1.2.3 do edital há mais de 01 (um) ano da data de lançamento desta Chamada Pública.

1.2.5. Durante a fase de Decisão de Investimento, em caso de insuficiência de projetos para fins de aplicação dos critérios de regionalização referidos nos itens anteriores, caberá à Comissão de Seleção propor a realocação de recursos entre as propostas das demais regiões.



1.2.6. O Comitê Gestor do Fundo Setorial do Audiovisual – CGFSA será a instância competente para decidir uma eventual suplementação dos recursos, ouvida a ANCINE, enquanto Secretaria Executiva do FSA.

1.2.7. Caso os recursos disponibilizados para esta Chamada Pública sejam superiores aos valores demandados e definidos para investimento, o CGFSA poderá reduzir a disponibilidade financeira e remanejá-la para outras ações do FSA.

### **1.3. CANDIDATURA OPCIONAL AO PROCULT/BNDES**

As proponentes classificadas para a fase de Decisão de Investimento deste edital poderão se candidatar aos recursos do PROCULT/BNDES, dentro das regras do programa, disponíveis no sítio eletrônico do Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social – BNDES.

### **1.4. FUNDAMENTO LEGAL**

A aplicação dos recursos do FSA e este processo de seleção são regidos pelas disposições da Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, da Lei nº 11.437, de 28 de dezembro de 2006, da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011, do Decreto nº 6.299, de 12 de dezembro de 2007, do Decreto nº 8.281, de 1º de julho de 2014, e pelo Regulamento Geral do Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro – PRODAV.

### **1.5. DEFINIÇÕES**

1.5.1. Ressalvadas as definições constantes nesta Chamada Pública, os termos utilizados obedecem às definições da Medida Provisória nº 2.228-1, de 2001, da Lei nº 12.485, de 2011, das Instruções Normativas emitidas pela ANCINE, em especial as Instruções Normativas nº 91, 95, 100, 104, 105, 124 e 125 e o [Regulamento Geral do PRODAV](#).

- a) JOGO (ELETRÔNICO): conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es).
- b) PRODUTORA: empresa produtora de conteúdo audiovisual, incluindo a produção de jogos eletrônicos.
- c) PRODUTORA BRASILEIRA INDEPENDENTE: produtora com registro regular e classificada como agente econômico brasileiro independente pela ANCINE.
- d) PRODUÇÃO: produção de um jogo eletrônico que resulta, no mínimo, em um produto a ser lançado comercialmente, considerando-se que o processo de produção pode se estender, no caso de expansões ou complementações posteriores ao seu lançamento comercial.
- e) COMERCIALIZAÇÃO: ações com a finalidade de divulgar, promover, distribuir e/ou licenciar o uso do jogo eletrônico ao consumidor final, a título oneroso ou não oneroso.
- f) DISTRIBUIDORA: empresa que realiza e investe recursos próprios na divulgação, promoção e distribuição de um jogo eletrônico.
- g) MOTOR ou ENGINE: *software* que proporciona aos seus usuários funcionalidades para a produção de um JOGO.
- h) JOGO SÉRIO ou SERIOUS GAME: jogo eletrônico voltado à preparação, qualificação ou treinamento de profissionais ou estudantes, em áreas específicas do conhecimento.



- i) JOGO PUBLICITÁRIO ou ADVERGAME: jogo eletrônico que tem por finalidade promover uma marca de produto ou serviço, produzido a partir de contratação específica.
- j) PROTÓTIPO: versão inicial do jogo que possibilite visualizar, experimentar e avaliar as premissas básicas do projeto, em especial as mecânicas de interatividade que irão compor a obra.
- k) CONCLUSÃO DA OBRA: data de conclusão da versão do jogo eletrônico para lançamento comercial, quer seja regional ou global, sem prejuízo de eventuais expansões ou complementações posteriores.
- l) AGREGADORA DE SERVIÇOS DE JOGOS ELETRÔNICOS: proprietária de plataformas e *hardwares* em geral para execução de jogos, bem como qualquer empresa que tenha controle de determinados serviços de forma exclusiva no mercado de jogos eletrônicos.
- m) PROVEDOR DE SERVIÇOS DE JOGOS ELETRÔNICOS AO CONSUMIDOR FINAL: agente econômico que provê serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final através de loja, plataforma ou qualquer ambiente físico ou em rede.

## 1.6. INFORMAÇÕES GERAIS

- 1.6.1. Para todas as referências de tempo será observado o horário de Brasília – DF.
- 1.6.2. Na contagem de todos os prazos estabelecidos neste edital, excluir-se-á o dia de início e incluir-se-á o do vencimento, e considerar-se-ão os dias consecutivos, exceto quando for explicitamente disposto em contrário.
- 1.6.3. O edital e seus anexos podem ser obtidos através da internet no endereço eletrônico [www.brde.com.br/fsa](http://www.brde.com.br/fsa).
- 1.6.4. O **Sistema FSA** é o sistema a ser, obrigatoriamente, utilizado para inscrição do projeto, e se encontra disponível para acesso no sítio eletrônico do BRDE na internet: [www.brde.com.br/fsa](http://www.brde.com.br/fsa).
- 1.6.5. Os esclarecimentos das dúvidas referentes a esta chamada pública poderão ser solicitados por qualquer interessado através dos e-mails:
  - a) [jogos.fsa@ancine.gov.br](mailto:jogos.fsa@ancine.gov.br): quando se tratar de dúvidas sobre o processo seletivo.
  - b) [contratacao.fsa@ancine.gov.br](mailto:contratacao.fsa@ancine.gov.br): para dúvidas sobre a contratação do projeto.
  - c) [acompanhamento.fsa@brde.com.br](mailto:acompanhamento.fsa@brde.com.br): dúvidas relativas ao contrato de investimento e acompanhamento do projeto no BRDE e quanto ao retorno do investimento.
  - d) [prestacao.contas@ancine.gov.br](mailto:prestacao.contas@ancine.gov.br): dúvidas relativas à prestação de contas.
- 1.6.6. Em caso de dificuldade no carregamento de arquivos no **Sistema FSA**, o suporte técnico poderá ser solicitado por qualquer interessado exclusivamente através do e-mail [fsa.brde@brde.com.br](mailto:fsa.brde@brde.com.br). **O BRDE não garante a solução de eventuais dificuldades individuais ocorridas com menos de 24 (vinte e quatro) horas do prazo de encerramento das inscrições, referido no item 7.2 do edital.**



1.6.7. Todas as decisões relativas aos procedimentos desta Chamada Pública serão publicadas no sítio eletrônico do BRDE na internet [www.brde.com.br/fsa](http://www.brde.com.br/fsa).

## 2. PARTICIPAÇÃO

### 2.1. PROPONENTES

2.1.1. Poderão apresentar propostas empresas com registro regular e classificadas como **AGENTE ECONÔMICO BRASILEIRO INDEPENDENTE** na ANCINE, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 91, de 1 de dezembro de 2016, pertencentes ou não a Grupos Econômicos, e com atividade econômica principal ou secundária dentro de uma das seguintes classes da Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE):

- a) 59.11-1/01 - Estúdios cinematográficos;
- b) 59.11-1/02 - Produção de filmes para publicidade;
- c) 59.11-1/99 - Atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão não especificadas anteriormente;
- d) 6201-5 - Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda;
- e) 6202-3 - Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis;
- f) 6203-1 - Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não customizáveis.

2.1.2. As produtoras deverão atender também aos seguintes requisitos, cumulativamente à do item 2.1.1 do edital:

- a) Não ser controladora, controlada ou coligada a empresa agregadora de serviços de jogos eletrônicos ou provedor de serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final;
- b) Não estar vinculada a instrumento que, direta ou indiretamente, confira ou objetive conferir a sócios minoritários, quando estes forem agregadores de serviços de jogos eletrônicos ou provedores de serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final, direito de veto comercial ou qualquer tipo de interferência comercial sobre os conteúdos produzidos; e
- c) Não manter vínculo de exclusividade que a impeça de produzir ou comercializar para terceiros os jogos por ela produzidos.

2.1.3. Nos termos do inciso XLI do art. 1º da Instrução Normativa nº 91 da ANCINE, considera-se Grupo Econômico a associação de empresas unidas por relações societárias de controle ou coligação, ou ligadas por sócio comum com posição preponderante nas deliberações sociais de ambas as empresas, ou, ainda, vinculadas por relações contratuais que impliquem acordo de estratégia comercial com finalidade e prazos indeterminados.

2.1.4. Para se registrar na ANCINE, a empresa deve acessar o Sistema ANCINE Digital através do endereço eletrônico [sad.ancine.gov.br](http://sad.ancine.gov.br), e seguir todos os procedimentos indicados.



2.1.5. Todas as dúvidas relativas a registro de agente econômico na ANCINE devem ser encaminhadas à Superintendência de Registro, através do e-mail [registro.empresa@ancine.gov.br](mailto:registro.empresa@ancine.gov.br).

2.1.6. No caso de coproduções entre produtoras brasileiras independentes, o domínio de direitos patrimoniais majoritários sobre a obra audiovisual, dentro do conjunto dos produtores brasileiros independentes, deverá ser detido pela proponente. Da mesma maneira, a proponente deverá ser responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto e pelas obrigações relativas ao repasse de receitas ao FSA.

## **2.2. VEDAÇÕES**

2.2.1. É vedada a inscrição de projetos cuja proponente e coprodutora(s) possuam dentre os seus sócios, gerentes e administradores:

- a) Servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- b) Funcionários do BRDE, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
- c) Membros da Comissão de Seleção, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.

2.2.2. É vedada a inscrição de projetos que estejam concorrendo ou que já tenham sido contratados em outras Chamadas Públicas do FSA destinadas à produção de jogos eletrônicos.

2.2.3. É vedada a alteração de empresa proponente, salvo nos casos de cisão, fusão ou incorporação, quando poderá ser admitida a troca por uma empresa resultante de um desses processos, desde que haja pronunciamento prévio do BRDE, manifestando anuência com a alteração subjetiva, e sejam preservadas as disposições desta Chamada Pública.

2.2.2.1. No caso de proponentes enquadradas no item 1.2.3 do edital, a alteração de proponente nos casos permitidos também deverá observar a manutenção da sede da empresa nas regiões estabelecidas no mesmo item.

## **3. CARACTERÍSTICAS DAS PROPOSTAS**

### **3.1. CONDIÇÕES DE ELEGIBILIDADE**

Podem ser inscritos projetos que se encontrem em quaisquer das etapas de produção, desde que o jogo não tenha sido lançado comercialmente.

### **3.2. PROJETOS DE COPRODUÇÃO INTERNACIONAL**

3.2.1. A coprodução deverá ser comprovada por meio de contrato com empresa estrangeira, dispondo sobre as obrigações das partes no empreendimento, os valores e aportes financeiros envolvidos e a divisão de direitos patrimoniais sobre a obra.

3.2.2. Os contratos e outros documentos deverão conter a assinatura dos responsáveis legais das empresas coprodutoras. No caso de contratos originalmente redigidos em língua estrangeira, deverá ser apresentada cópia em português com tradução juramentada.



3.2.3. Os recursos a serem investidos, assim como o cálculo da participação do FSA sobre as receitas da obra, terão como base o total de itens financiáveis de responsabilidade da parte brasileira.

3.2.4. Na divisão de territórios no contrato de coprodução, o FSA terá participação sobre as receitas proporcionais à parte brasileira em todos e quaisquer segmentos de mercado existentes ou que venham a ser criados, observando as condições sobre retorno do investimento dispostas no item 10.3 do edital e, subsidiariamente, no Regulamento Geral do PRODAV.

#### **4. INDEPENDÊNCIA E PODER DIRIGENTE**

As normas deste item disciplinam a independência das produtoras e dos jogos eletrônicos produzidos com recursos desta Chamada Pública.

##### **4.1. OBRA AUDIOVISUAL BRASILEIRA INDEPENDENTE**

4.1.1. Para ser considerada uma OBRA AUDIOVISUAL BRASILEIRA INDEPENDENTE e receber recursos desta Chamada Pública, o jogo eletrônico deverá atender a um dos seguintes requisitos:

- a) Ser produzido por agente econômico brasileiro independente registrado na ANCINE, e utilizar para sua produção, no mínimo, 2/3 (dois terços) de artistas e técnicos brasileiros ou residentes no Brasil há mais de 5 (cinco) anos;
- b) Ser produzido por agente econômico brasileiro independente registrado na ANCINE, em associação com empresas de outros países com os quais o Brasil mantenha acordo de coprodução audiovisual e em consonância com os mesmos;
- c) Ser produzido por agente econômico brasileiro independente registrado na ANCINE, em associação com empresas de outros países com os quais o Brasil não mantenha acordo de coprodução audiovisual, assegurada a titularidade de, no mínimo, 40% (quarenta por cento) dos direitos patrimoniais da obra à empresa produtora brasileira, e utilizar para sua produção, no mínimo, 2/3 (dois terços) de artistas e técnicos brasileiros ou residentes no Brasil há mais de 3 (três) anos.

##### **4.2. PODER DIRIGENTE**

4.2.1. O PODER DIRIGENTE é definido como o poder de controle real da(s) produtora(s) sobre os processos de produção e comercialização do jogo eletrônico e seus resultados.

4.2.2. O exercício do poder dirigente por autores brasileiros e produtoras brasileiras independentes é o elemento que define a obra audiovisual como conteúdo brasileiro independente e deve ser preservado pela contratante desde a assinatura do contrato com o FSA até 15 (quinze) anos, contados a partir do seu lançamento comercial.

4.2.3. No caso de coprodução internacional, a condição de conteúdo independente é definida pelo poder dirigente conjunto das produtoras associadas, garantida uma relação ao menos proporcional entre as faculdades e prerrogativas da produtora brasileira e suas obrigações econômicas no projeto.



4.2.4. O domínio de direitos patrimoniais majoritários sobre a obra audiovisual pelo condomínio dos produtores brasileiros independentes é característica necessária ao exercício do poder dirigente por esses agentes.

4.2.5. Para a aferição do poder dirigente, poderão ser considerados quaisquer elementos disponíveis que permitam verificar o controle real da(s) produtora(s) sobre os processos de produção e exploração comercial do jogo eletrônico e seus resultados, em especial:

- a) Distribuição dos direitos patrimoniais;
- b) Divisão de rendimentos em relação à detenção de direitos patrimoniais;
- c) Compromissos de licenciamento assumidos;
- d) Prerrogativas relativas a decisões artísticas;
- e) Situações que indiquem mera prestação de serviço.

4.2.6. Durante os 15 (quinze) anos subsequentes ao lançamento comercial do jogo eletrônico, os direitos patrimoniais de autor poderão ser parcialmente cedidos ou comercializados, desde que:

- a) Seja mantida a condição de obra brasileira independente; e
- b) A transferência seja feita de forma onerosa.

4.2.7. Os direitos patrimoniais sobre os jogos eletrônicos produzidos com investimento do FSA, assim como sobre suas marcas, imagens e elementos derivados, deverão pertencer, dentro do condomínio de agentes econômicos brasileiros, majoritariamente aos agentes econômicos brasileiros independentes, devendo permanecer com estes por prazo não inferior a 15 (quinze) anos a contar de seu lançamento comercial.

4.2.8. As empresas não classificadas como produtoras brasileiras independentes poderão deter direitos patrimoniais sobre as obras em proporção máxima correspondente à sua participação no valor total do investimento reunido para a produção do jogo eletrônico, ressalvado o disposto nos itens 4.1.1 e 4.2.4.

## **5. DIREITOS SOBRE OS CONTEÚDOS AUDIOVISUAIS**

### **5.1. DIREITOS PRÉ-EXISTENTES**

5.1.1. É admitida à proponente a aquisição de direitos de propriedade intelectual pré-existent através de licença, a fim de viabilizar a execução do jogo eletrônico.

- a) O titular dos direitos de propriedade intelectual pré-existent não poderá ter relações de controle, coligação, associação ou vínculo com empresa agregadora de serviços de jogos eletrônicos ou provedor de serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final.
- b) As licenças de direitos de adaptação de obras pré-existent não poderão estabelecer para seus titulares mecanismos que cerceiem a autonomia artística ou comercial da proponente.
- c) O titular dos direitos de propriedade intelectual pré-existent deverá licenciar esses direitos de forma a permitir a ampla exploração econômica do jogo eletrônico, sem quaisquer limitações relacionadas a territórios ou tempo, e sem que haja a



necessidade de sua anuência em contratos afetos ao jogo eletrônico, respeitado o direito do titular para outros fins.

5.1.2. Em se tratando de jogo eletrônico que utilize imagem de pessoa natural com finalidade comercial, será necessária a apresentação de autorização desta por escrito, no momento da inscrição do projeto nesta chamada pública.

5.1.2.1. A eventual responsabilidade por prejuízos e danos decorrentes do uso indevido de imagem será da empresa proponente, devendo esta arcar com as eventuais indenizações.

5.1.3. Caso o jogo eletrônico tenha por objeto a adaptação de uma obra literária ou outras obras protegidas por direito autoral, será necessária a apresentação de licença por escrito do titular dos direitos patrimoniais da obra a ser adaptada, ou seu representante legal, estabelecendo os termos, a extensão territorial, o valor e o prazo da licença, no momento da inscrição do projeto nesta chamada pública.

5.1.3.1. Na hipótese do titular dos direitos patrimoniais não ser o autor, será necessária a apresentação de anuência deste na referida licença.

5.1.4. Na hipótese do jogo eletrônico utilizar conteúdo de terceiros protegido por propriedade intelectual, será necessária a apresentação de licença por escrito do titular dos direitos de propriedade intelectual desse conteúdo, ou seu representante legal, estabelecendo os termos, a extensão territorial, o valor e o prazo da licença, no momento da inscrição do projeto nesta chamada pública.

5.1.5. Em caso de projetos que adaptem ou utilizem conteúdo de obras pré-existentes, estas deverão ser obrigatoriamente de titularidade de agentes econômicos brasileiros independentes, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 91, de 1 de dezembro de 2016.

## **5.2. LICENCIAMENTO DO JOGO ELETRÔNICO**

5.2.1. As licenças de comercialização para lojas do jogo eletrônico produzido com recursos deste edital deverão observar um período de vigência, caso haja, limitado a 24 (vinte e quatro) meses.

5.2.2. As licenças de distribuição para distribuidoras do jogo eletrônico produzido com recursos deste edital deverão estar em consonância com as seguintes condições:

- a) O lançamento comercial do jogo deverá ocorrer em até 12 (doze) meses, a contar da conclusão da obra;
- b) A propriedade intelectual da marca e de *softwares* derivados da produção do jogo deverá permanecer com a(s) produtora(s) brasileira(s) independente(s).

5.2.3. Os contratos com lojas ou distribuidoras poderão prever o investimento destas em ações de comercialização vinculadas a alienação de receitas e retorno ao investidor de forma mais vantajosa em relação aos detentores de direitos patrimoniais, desde que:

- a) Os valores investidos com retorno mais vantajoso não tenham direitos patrimoniais por contrapartida;
- b) O retorno mais vantajoso seja limitado ao montante investido, sem atualização monetária;
- c) O investimento não represente geração de dívida para a produtora;
- d) Seja preservado o retorno financeiro do FSA; e





e) Não representem deduções superiores a 95% (noventa e cinco por cento) da Receita Líquida de Distribuição – RLD.

5.2.4. Entende-se por Receita Bruta de Distribuição (RBD) o valor total das receitas obtidas por meio da exploração comercial do jogo eletrônico, incluindo valores de comercialização de versões não finalizadas do jogo (Beta ou anteriores), em qualquer plataforma ou território, subtraídos os valores retidos pelas lojas e os tributos incidentes.

5.2.5. Entende-se por Receita Líquida de Distribuição (RLD) o valor da Receita Bruta de Distribuição (RBD), deduzidos os valores correspondentes às comissões de distribuição e/ou venda e/ou licenciamento.

5.2.6. Nos contratos de licenciamento ou em quaisquer ajustes afetos aos jogos eletrônicos objetos deste edital, ficam vedadas cláusulas que impliquem direito à última recusa.

### **5.3. PROTEÇÃO E LICENCIAMENTO DE OBRAS E ELEMENTOS DERIVADOS**

5.3.1. A propriedade das marcas, imagens e elementos deverá permanecer com os detentores dos direitos patrimoniais do jogo eletrônico.

5.3.2. O licenciamento para terceiros de direitos sobre marcas, imagens e elementos dos jogos eletrônicos financiados com recursos deste edital é autorizada, desde que não implique na cessão de direito de propriedade intelectual, além de observar as seguintes características gerais:

- a) Ser estabelecido por meio de documento formal escrito, sendo que na hipótese de contrato com agente estrangeiro será admitido o contrato bilíngue ou sua tradução juramentada para o vernáculo;
- b) Ser celebrado em caráter oneroso sob condições que não caracterizem preço vil;
- c) Estabelecer com clareza o segmento de mercado e a abrangência territorial da licença;
- d) Estabelecer as condições de exclusividade, se for o caso; e
- e) Definir com precisão os limites e prazos de duração, bem como as condições para sua renovação.

5.3.3. A licença para terceiros de direitos de propriedade intelectual sobre marcas, imagens e elementos deverá observar as regras de retorno financeiro estabelecidas no item 10.3 do edital e, subsidiariamente, pelo Regulamento Geral do PRODAV.

5.3.4. A licença para terceiros de direitos de propriedade intelectual sobre marcas, imagens e elementos não poderá constituir obstáculo ou poder de veto sobre a produção futura pelo licenciante de jogos eletrônicos e outras obras derivadas, sendo vedadas também cláusulas que impliquem direito à última recusa.

5.3.5. Na hipótese de lançamento comercial de expansões, complementações ou obras derivadas do jogo eletrônico produzido com recursos do FSA, deverá haver comunicação de tal fato no momento do envio do Relatório de Comercialização posterior ao referido lançamento, e serem observadas as regras de retorno financeiro estabelecidas no item 10.3 do edital e, subsidiariamente, pelo Regulamento Geral do PRODAV, ressalvadas as atualizações que não impliquem receitas financeiras.



5.3.6. Na hipótese de comercialização ou autorização para utilização de *software* produzido no desenvolvimento de jogo eletrônico, a exemplo de MOTORES, para fruição privada ou produção de outras obras, deverão ser observadas as regras de retorno financeiro estabelecidas no item 10.3 do edital e, subsidiariamente, pelo Regulamento Geral do PRODAV.

5.3.7. Submete-se a livre pactuação da contratante:

- a) Quaisquer direitos sobre o jogo eletrônico, assim como sobre suas marcas, imagens e elementos derivados, 15 (quinze) anos após o seu lançamento comercial;
- b) Os valores das licenças de uso do jogo eletrônico para o consumidor final;
- c) Os valores da comercialização de itens/acessórios e outros elementos que caracterizem transações dentro do aplicativo e receitas para o jogo eletrônico;
- d) Os valores das licenças de uso para o consumidor final de expansões, complementações ou obras derivadas do jogo eletrônico produzido com recursos do FSA;
- e) Os valores das licenças para criação de obras derivadas do jogo eletrônico; e
- f) Os valores de licenciamento de *software*, MOTOR, código-fonte ou demais direitos de propriedade intelectual.

5.3.8. As exceções trazidas no item 5.3.7 não elidem as obrigações da contratante quanto à preservação da condição do jogo produzido com recursos do FSA como obra brasileira independente até 15 (quinze) anos após o seu lançamento comercial. *(Redação dada pela Retificação nº 02 do edital)*

5.3.9. Subsidiariamente às regras contidas nos itens 4 e 5 do edital, serão aplicadas as regras relativas a direitos sobre os conteúdos audiovisuais constantes no Regulamento Geral do PRODAV.

## **6. CONDIÇÕES DE INVESTIMENTO**

### **6.1. LIMITE DE INVESTIMENTO POR PROPONENTE**

Será aceito somente 01 (um) projeto por proponente ou Grupo Econômico. Caso haja a inscrição de mais projetos por proponente ou Grupo Econômico, será considerado o que tiver sido inscrito por último.

### **6.2. ITENS FINANCIÁVEIS**

6.2.1. São considerados itens financiáveis pelo FSA despesas relativas à produção do jogo, o que inclui despesas de desenvolvimento de projeto (conceito), pré-produção, produção, pós-produção, despesas administrativas, tributos e aquelas definidas nos itens 6.2.2 e 6.2.3, observado o item 6.2.4. São exemplos de itens financiáveis:

- a) Pessoal próprio (com vínculo trabalhista de acordo com as regras da Consolidação das Leis do Trabalho - CLT) alocado à produção da obra, incluindo respectivas obrigações patronais;
- b) Serviços de terceiros, pessoas físicas ou jurídicas, necessários à execução do projeto;
- c) Diárias e passagens, exclusivamente para a equipe executora do projeto;



- d) Locação de equipamentos e material permanente, pelo período de tempo necessário à execução do projeto;
- e) Licença de *softwares*, pelo período de tempo necessário à execução do projeto;
- f) Licenciamento de direitos de uso de propriedade intelectual brasileira;
- g) Taxas de registro de *software* e marca;
- h) Gerenciamento de projeto.

6.2.2. Despesas com licenciamento de direitos de uso de propriedade intelectual brasileira poderão ser financiadas com recursos desta Chamada Pública até o limite de 5% (cinco por cento) do total de itens financiáveis, sem contar os valores dos itens 6.2.3 e 6.2.4.

6.2.2.1. A proponente poderá adquirir licenças nacionais ou estrangeiras por valores superiores ao disposto no item 6.2.2, desde que os recursos sejam privados, respeitadas as questões afetas ao poder dirigente sobre o jogo eletrônico.

6.2.3. A despesa de gerenciamento de projeto ficará limitada a um valor equivalente a 10% (dez por cento) do total de itens financiáveis, sem contar o valor próprio e o valor definido no item 6.2.4.

6.2.4. Serão aceitos como itens financiáveis despesas de promoção do jogo eletrônico, tais como assessoria de imprensa, ações na internet, eventos de divulgação, produção de cartazes, montagem de cenas da obra para divulgação (trailer), desde que tais despesas não ultrapassem 5% (cinco por cento) do total de itens financiáveis, sem contar o valor próprio e o valor definido no item 6.2.3, limitando-se ao valor de R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais) por projeto.

6.2.5. São considerados itens não financiáveis pelo FSA:

- a) Despesas de distribuição, comercialização, divulgação e promoção, observada a exceção disposta no item 6.2.4 do edital;
- b) Despesas gerais de custeio da empresa proponente;
- c) Aquisição de licenças sobre marcas e conteúdo protegido por direito autoral estrangeiro;
- d) Aquisição de equipamentos e material permanente.

6.2.6. O orçamento deverá prever os custos de 01 (uma) atualização, no mínimo, posterior ao lançamento comercial da obra, com objetivo de corrigir erros (“bugs”) e/ou trazer conteúdo novo para dentro do jogo, podendo ser financiado com recursos do FSA.

## **7. INSCRIÇÃO**

### **7.1. INSCRIÇÃO ELETRÔNICA**

A proponente deverá preencher e finalizar a inscrição eletrônica específica para este processo de seleção, disponível no **Sistema FSA**, apresentando os documentos previstos no **ANEXO I – DOCUMENTOS PARA INSCRIÇÃO** do edital.

### **7.2. PRAZOS DE INSCRIÇÃO**



7.2.1. O período de inscrição de propostas para esta Chamada Pública inicia-se em 08/05/2017 e encerra-se no dia 03/08/2017. *(Redação dada pela Retificação nº 01 do edital)*

7.2.2. O formulário eletrônico deverá ter seu preenchimento finalizado e carregado no **Sistema FSA** até às 18h (dezoito horas) da data de encerramento das inscrições de projetos, conforme indicado no item acima.

### **7.3. RESPONSABILIDADES PELAS INFORMAÇÕES DO PROJETO**

7.3.1. É responsabilidade da proponente garantir a integridade dos documentos carregados no **Sistema FSA** no momento da inscrição, verificando previamente a acessibilidade total ao conteúdo dos arquivos digitais.

7.3.2. É de responsabilidade da proponente a veracidade das informações prestadas e anexadas ao **Sistema FSA**.

7.3.3. É responsabilidade das proponentes assegurar que todos os arquivos possam ser abertos em computadores compatíveis com os sistemas operacionais Windows XP e OS X/Macintosh.

### **7.4. ACESSO ÀS INFORMAÇÕES**

O BRDE e a ANCINE poderão solicitar a qualquer tempo documentos e informações que considerem necessários para a avaliação dos projetos.

### **7.5. CRONOGRAMA**

O cronograma para as etapas estabelecidas nesta Chamada Pública será divulgado no sítio eletrônico do BRDE, sendo o mesmo passível de alterações posteriores, tempestivamente divulgadas.

## **8. ANÁLISE E AVALIAÇÃO DAS PROPOSTAS**

### **8.1. HABILITAÇÃO**

8.1.1. A etapa de habilitação, de caráter exclusivamente eliminatório, terá por finalidade averiguar a compatibilidade e adequação formal da proposta às condições desta Chamada Pública.

8.1.2. São condições de habilitação nesta Chamada Pública:

- a) Apresentar a documentação de inscrição, nas condições previstas no **ANEXO I – DOCUMENTOS PARA INSCRIÇÃO** do edital;
- b) Estar, até o fim do prazo de inscrição, classificada como agente econômico brasileiro independente pela ANCINE, com registro regular, nos termos do item 2.1.1 do edital;
- c) Prestar declaração de relação de parentesco, através do sistema de inscrições (declaração feita no momento da inscrição do projeto nesta Chamada Pública).

8.1.3. Somente serão considerados na etapa de habilitação os documentos anexados ao sistema até a data de encerramento das inscrições.

### **8.2. RESULTADO DA HABILITAÇÃO E RECURSO**



8.2.1. Após o exame das condições de habilitação, o BRDE publicará a lista preliminar de projetos habilitados e inabilitados, com a justificativa de sua inabilitação.

8.2.2. Caberá recurso da decisão de habilitação no prazo de 10 (dez) dias a contar da publicação do resultado preliminar. O recurso deverá ser interposto **exclusivamente** através do **Sistema FSA**, até as 18h (dezoito horas) do dia final.

8.2.3. O resultado do julgamento dos recursos interpostos será divulgado pelo BRDE juntamente à lista definitiva de projetos habilitados.

8.2.4. Não será aceita documentação complementar nem retificação da documentação apresentada na inscrição. Somente serão consideradas as informações e documentos apresentados no ato de inscrição.

### 8.3. SELEÇÃO

8.3.1. A etapa de seleção corresponde à avaliação dos projetos habilitados e será realizada em duas fases, sendo elas:

- a) Avaliação dos Projetos: primeira fase da seleção, de caráter eliminatório e classificatório; e
- b) Decisão de Investimento: segunda fase da seleção, de caráter eliminatório, após realização de defesa oral dos projetos.

### 8.4. AVALIAÇÃO DOS PROJETOS

Na primeira fase da seleção, etapa eliminatória e classificatória, cada um dos projetos habilitados será avaliado por 01 (um) analista da ANCINE e por 01 (um) profissional independente com notório saber e experiência no mercado de jogos eletrônicos.

#### 8.4.1. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

8.4.1.1. As propostas receberão notas inteiras de 01 (um) a 05 (cinco), para cada um dos quesitos relacionados na tabela abaixo com seus respectivos pesos:

QUESITOS	PESO
<b>1. Aspectos do jogo e adequação do público</b>	<b>35%</b>
1.1. Mecânicas de jogo e sua relação lógica com a representação do jogador ( <i>avatar</i> ), objetivos, obstáculos, habilidades, recursos e demais elementos, de maneira a criar desafios estimulantes e progressão fase a fase coerente e gradual, capazes de manter o interesse do jogador	20%
1.2. Abrangência do tema, comunicabilidade e adequação da proposta ao público	10%
1.3. Arte e narrativa. Caso não haja o último, a pontuação recairá somente sobre a arte	5%
<b>2. Qualificação técnica da equipe principal</b>	<b>15%</b>
2.1. Experiência e desempenho progresso do Gerente de Projeto	5%
2.2. Experiência e desempenho progresso do Game Designer	5%
2.3. Experiência e desempenho progresso do Chefe de Programação	5%

<b>3. Capacidade gerencial e desempenho da produtora, seus sócios e Grupo Econômico</b>	<b>20%</b>
3.1. Desempenho comercial dos jogos produzidas pela produtora, seus sócios e Grupo Econômico	10%
3.2. Capacidade gerencial da produtora, seus sócios e Grupo Econômico	5%
3.2. Participações e premiações em festivais e congêneres	5%
<b>4. Planejamento e adequação do plano de negócios</b>	<b>30%</b>
4.1. Plano de divulgação e comercialização, incluindo estratégias de lançamento	15%
4.2. Plano de monetização, considerando sua adequação à plataforma e ao gênero do jogo	10%
4.3. Capacidade de viabilizar o projeto, considerando os investimentos, patrocínios e parcerias já efetivados	5%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

8.4.1.2. O profissional independente elaborará parecer atribuindo notas exclusivamente ao **Quesito 1 – Aspectos do jogo e adequação ao público** e ao **Quesito 4 – Planejamento e adequação do plano de negócios**.

8.4.1.3. A pontuação dos Quesitos 1 e 4 será equivalente à média aritmética simples das notas auferidas pelo analista da ANCINE e pelo profissional independente.

8.4.1.4. No caso de propostas apresentadas na Chamada Pública BRDE/FSA PRODAV 14/2016, a proponente poderá optar pela manutenção da avaliação realizada para o Quesito 1, mediante apresentação do **ANEXO VIII – FORMULÁRIO DE REANÁLISE DE PROPOSTA** do edital, quando da inscrição da proposta.

#### 8.4.2. COMPROVAÇÃO DAS INFORMAÇÕES APRESENTADAS

8.4.2.1. As informações relacionadas aos contratos abaixo listados somente serão consideradas para efeito de pontuação se os respectivos contratos forem entregues na inscrição do projeto, conforme previsto no **ANEXO I – DOCUMENTOS PARA INSCRIÇÃO** deste edital:

- a) Contrato de coprodução;
- b) Contratos ou comprovantes de investimentos, patrocínios, doações, prêmios e outras formas de aporte para a execução do jogo, inclusive no caso de investimento próprio;
- c) Declarações dos profissionais ocupantes das funções de gerente de projeto, game designer e chefe de programação, conforme **ANEXO VII – DECLARAÇÃO DE PROFISSIONAL DA EQUIPE PRINCIPAL**;
- d) Contrato de licenciamento de direitos para constituição de obra derivada, no caso de jogo derivado de criação intelectual pré-existente;
- e) Contrato de distribuição.



8.4.2.2. Na análise **do Quesito 3 – Capacidade gerencial e desempenho da produtora, seus sócios e Grupo Econômico**, poderá ser considerado o currículo dos sócios e do Grupo Econômico ao qual a produtora pertence. Para tanto, deverá ser informado o currículo dos sócios e do Grupo Econômico no Sistema FSA.

8.4.2.3. Caso os contratos não sejam apresentados, poderá ser atribuída a nota mínima aos quesitos correspondentes.

#### 8.4.3. CRITÉRIOS DE CLASSIFICAÇÃO

8.4.3.1. Estima-se a classificação para a segunda fase de seleção:

- a) As 4 (quatro) propostas de maior pontuação concorrendo na Categoria A;
- b) As 24 (vinte e quatro) propostas de maior pontuação concorrendo na Categoria B;
- c) As 16 (dezesesseis) propostas de maior pontuação concorrendo na Categoria C.

8.4.3.2. As propostas que obtiverem nota inferior a 2,50 (dois vírgula cinquenta) pontos serão desclassificadas.

8.4.3.3. Caso o valor das propostas das regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste definidas no item 8.4.3.1 não atinjam, no mínimo, o valor equivalente a 1,5 (uma vez e meia) os recursos disponibilizados para estas regiões, nos termos da alínea 'a' do item 1.2.3 do edital, serão convocadas propostas desse grupo até atingir o valor equivalente, desde que tenham obtido a nota mínima exigida no item 8.4.3.2 do edital.

8.4.3.4. Caso o valor das propostas da região Sul e estados de Minas Gerais e Espírito Santo definidas no item 8.4.3.1 não atinjam, no mínimo, o valor equivalente a 1,5 (uma vez e meia) os recursos disponibilizados para esse grupo, nos termos da alínea 'b' do item 1.2.3 do edital, serão convocadas propostas desse grupo até atingir o valor equivalente, desde que tenham obtido a nota mínima exigida no item 8.4.3.2 do edital.

8.4.3.5. Na hipótese de empate na convocação para a Decisão de Investimento, o desempate será realizado considerando-se a maior nota na seguinte ordem de quesitos: QUESITO 1, QUESITO 4, QUESITO 3 e por último QUESITO 2. Persistindo o empate, todos os projetos empatados na mesma colocação serão convocados.

#### 8.5. NOTAS, RESULTADO DA AVALIAÇÃO E RECURSO

8.5.1. A nota geral do projeto utilizada para a análise comparativa com os demais concorrentes corresponderá à soma das notas atribuídas aos quesitos, ponderadas pelos pesos respectivos.

8.5.2. O BRDE publicará a lista preliminar dos projetos indicados para a Decisão de Investimento. Serão disponibilizados no **Sistema FSA**, a cada proponente, as notas dos respectivos projetos e relatórios de avaliação.

8.5.3. Caberá recurso da decisão no prazo de 10 (dez) dias a contar da publicação do resultado preliminar. O recurso deverá ser interposto exclusivamente através do **Sistema FSA**, até as 18h (dezoito horas) do dia final.

8.5.4. Não será aceita documentação complementar nem retificação da documentação apresentada da inscrição. Somente serão considerados os documentos apresentados no ato de inscrição.



8.5.5. O resultado do julgamento dos recursos interpostos será divulgado pelo BRDE juntamente com a lista definitiva de projetos indicados para a Decisão de Investimento.

8.5.6. Caso haja inclusão de projetos na lista de indicados para a Decisão de Investimento em virtude do provimento de recursos, os mesmos serão incorporados à lista definitiva, sem resultar na desclassificação de outros projetos que constavam na lista preliminar.

8.5.7. Até 10 (dez) dias antes da data de realização das defesas orais, será publicado no sítio eletrônico do BRDE o documento “Convocação para a Fase de Defesa Oral”, no qual estarão descritos outros requisitos adicionais para a realização dessa etapa, tais como: informações e condições gerais, regras e procedimentos para participação e documentação complementar.

8.5.8. As proponentes deverão apresentar, até 5 (cinco) dias antes da data marcada para a defesa oral da proposta, os documentos relacionados no **ANEXO II – DOCUMENTOS PARA DEFESA ORAL** do edital.

## **8.5. DECISÃO DE INVESTIMENTO**

8.5.1. A decisão de investimento será tomada por uma Comissão de Seleção de 07 (sete) membros, composta por:

- a) 02 (dois) representantes da ANCINE;
- b) 01 (um) representante da SAV/MinC;
- c) 02 (dois) representantes da sociedade civil com notório saber e experiência no mercado de jogos eletrônicos;
- d) 01 (um) representante do BNDES; e
- e) 01 (um) representante da Apex-Brasil.

8.5.2. A Comissão de Seleção atuará como júri de avaliação da defesa oral das propostas, e procederá à decisão de investimento sem vinculação com as notas atribuídas aos projetos na primeira fase de seleção.

8.5.3. A Comissão de Seleção poderá, a qualquer tempo, para melhor instrução de sua manifestação, requisitar das proponentes novas informações ou documentos que entender necessários.

8.5.4. A Comissão de Seleção terá discricionariedade para definir o valor do investimento das propostas, considerando os recursos pleiteados e os critérios de regionalização previstos no item 1.2.3 do edital, inclusive em valores inferiores aos solicitados na apresentação do projeto, sendo permitida a seleção de projetos por categoria em quantidades diversas da estimativa prevista no item 1.2.2 deste edital.

8.5.5. À proponente será permitido solicitar a diminuição do valor do investimento do FSA no momento da defesa oral, sendo vedada sua majoração.

8.5.6. As defesas orais ocorrerão no município do Rio de Janeiro, em datas e horários a serem definidos no cronograma desta Chamada Pública.

8.5.7. Os custos para a participação na defesa oral serão de responsabilidade integral da proponente convocada.

## **8.6. RESULTADO FINAL**





8.6.1. A decisão final das propostas contempladas pelo FSA será encaminhada ao BRDE para publicação no Diário Oficial da União e no sítio eletrônico na internet [www.brde.com.br/fsa](http://www.brde.com.br/fsa).

## **9. CONTRATAÇÃO E DESEMBOLSO DO INVESTIMENTO**

### **9.1. CONTRATO DE INVESTIMENTO**

Para cada projeto selecionado será assinado contrato de investimento entre a empresa proponente e o BRDE, conforme minuta disposta no **ANEXO XII – MINUTA DO CONTRATO DE INVESTIMENTO** do edital, tendo como objeto o investimento para a produção do jogo e a correspondente participação do FSA nas receitas.

### **9.2. CONDIÇÕES GERAIS PARA CONTRATAÇÃO**

9.2.1. A proponente deverá realizar, no prazo de 60 (sessenta) dias, contados a partir da data de publicação da Decisão de Investimento no Diário Oficial da União, o envio da documentação na forma e quantidade descritas no **ANEXO III – DOCUMENTOS PARA CONTRATAÇÃO** desta Chamada Pública.

9.2.2. As proponentes deverão estar adimplentes perante a ANCINE, o FSA e o BRDE, além de comprovarem regularidade fiscal, previdenciária, trabalhista, para com o Fundo de Garantia do Tempo de Serviço – FGTS e no Cadastro Informativo dos Créditos não Quitados do Setor Público Federal (CADIN).

9.2.3. Após o exame da documentação apresentada para contratação, caso seja verificada a ausência ou insuficiência dos documentos exigidos ou ainda a inadequação das informações solicitadas, será enviada diligência à proponente, que terá um prazo de 30 (trinta) dias para anexar a resposta e os documentos corrigidos na página do projeto no sistema de inscrição eletrônica do FSA, sob pena de perda do direito à contratação e arquivamento da proposta.

9.2.4. Após o atendimento dos procedimentos necessários para contratação do investimento, será encaminhado o contrato para assinatura da proponente, que deverá devolvê-lo ao BRDE em até 30 (trinta) dias corridos após recebimento. Caso o contrato não seja devolvido assinado pela proponente no prazo estabelecido, o contrato será cancelado e a proposta será arquivada.

### **9.3. DESEMBOLSO**

9.3.1. O desembolso dos recursos far-se-á mediante depósito em conta corrente vinculada exclusivamente ao contrato de investimento do FSA, aberta pela proponente e comunicada ao BRDE.

9.3.2. O desembolso dos recursos em conta corrente do projeto será realizado em parcela única, após atendimento das condições gerais para o desembolso.

9.3.3. O desembolso dos recursos estará condicionado à comprovação de:

- a) Captação de, no mínimo, 80% (oitenta por cento) do orçamento de produção de responsabilidade da parte brasileira, incluído o valor do investimento do FSA; e
- b) Contrato de distribuição com distribuidora ou declaração de distribuição própria, conforme **ANEXO XI – DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO PRÓPRIA**.



9.3.4. A comprovação do disposto nas alíneas 'a' e 'b' do item 9.3.3 deverá ocorrer no prazo máximo de 12 (doze) meses, contados da data de assinatura do contrato, sob pena de ficar o BRDE desobrigado do investimento na obra e do repasse de quaisquer valores à produtora.

9.3.5. Os contratos do item 9.3.3 que estiverem em desconformidade com as regras desta Chamada Pública poderão motivar o envio de diligência à proponente, que terá um prazo de 30 (trinta) dias para anexar a resposta e os documentos corrigidos na página do projeto no Sistema FSA, sob pena de vencimento antecipado do contrato.

#### **9.4. RESPONSABILIDADE DA EMPRESA PROPONENTE**

9.4.1. A proponente participará do contrato de investimento na condição de responsável pela execução operacional, gerencial e financeira do projeto e pelas obrigações relativas ao repasse ao FSA das receitas decorrentes da exploração comercial da obra, conforme estipulado no **ANEXO XII – MINUTA DO CONTRATO DE INVESTIMENTO** do edital.

9.4.2. A empresa proponente, no que lhe couber, deverá preservar, nos contratos e acordos com terceiros, a participação do FSA na Receita Líquida do Produtor (RLP) auferida na exploração comercial do jogo.

9.4.3. A proponente deverá entregar à Cinemateca Brasileira 01 (uma) cópia do jogo, em sua configuração comercial, para fins de preservação.

9.4.4. Para fins de cumprimento da previsão normativa relativa à logomarca, deverão ser observadas as disposições previstas no Manual de Identidade Visual do BRDE e na Instrução Normativa ANCINE nº 85/2009, ou norma que vier a sucedê-la.

## **10. DA EXECUÇÃO DO PROJETO**

### **10.1. PRAZO DE CONCLUSÃO**

O prazo de CONCLUSÃO DA OBRA será de 24 (vinte e quatro) meses, contados a partir da data do desembolso dos recursos do investimento do FSA, cujas condições estão estabelecidas no contrato de investimento.

### **10.2. CONTEÚDO DOS JOGOS**

10.2.1. Os jogos deverão ser entregues com conteúdo em língua portuguesa e inglesa, sem prejuízo da comercialização em outros idiomas.

10.2.2. Poderá ser aceita, excepcionalmente, a entrega do jogo apenas em língua portuguesa, mediante requerimento com justificativa.

10.2.3. Os jogos a serem produzidos não poderão conter propaganda religiosa ou política, conteúdo pornográfico, ou serem caracterizados como JOGOS SÉRIOS ou JOGOS PUBLICITÁRIOS.

### **10.3. RETORNO DO INVESTIMENTO**

10.3.1. O FSA terá direito à participação nas receitas decorrentes da exploração comercial do jogo eletrônico, seus elementos e obras derivadas, no período compreendido entre a data de inscrição do projeto na Chamada Pública e até 7 (sete) anos após a data de lançamento do jogo.



10.3.2. O retorno financeiro do FSA será calculado sobre a RECEITA LÍQUIDA DA PRODUTORA – RLP obtida, entre outros, através de:

- a) Licenciamento de uso do jogo;
- b) Licenciamento de expansões ou complementações do jogo;
- c) Licenciamento de marcas, imagens, elementos e direitos de adaptação;
- d) Transações comerciais dentro do aplicativo (*in-app purchases*);
- e) Remuneração com exposição de conteúdo publicitário.

10.3.3. O retorno financeiro do investimento do FSA poderá ocorrer também através das receitas derivadas do licenciamento de eventuais *softwares* que tenham sido desenvolvidos como parte do projeto, tais como MOTORES ou outros *softwares* que admitam tal comercialização.

10.3.4. O cálculo da participação do FSA sobre a RLP ocorrerá da seguinte forma:

- a) Até o retorno do valor não atualizado do investimento, a participação do FSA sobre a RLP será de 80,00% (oitenta por cento) da participação do investimento do FSA nos itens financiáveis do projeto de responsabilidade da parte brasileira.
- b) Após o retorno do valor não atualizado do investimento até o final do prazo de retorno financeiro, a participação do FSA sobre a RLP será de 40,00% (quarenta por cento) da participação do investimento do FSA nos itens financiáveis do projeto de responsabilidade da parte brasileira.
- c) O FSA terá participação de 40,00% (quarenta por cento) da participação do investimento do FSA nos itens financiáveis do projeto de responsabilidade da parte brasileira sobre a RLP decorrente do licenciamento de marcas, imagens e elementos do jogo, assim como do licenciamento do direito de adaptação da obra.
- d) O FSA terá participação de 2,00% (dois por cento) sobre a RLP obtida de obras derivadas produzidas pela proponente, entendidas como outros títulos de jogo eletrônico ou adaptações para outros formatos que utilizem a mesma marca, imagens ou elementos do jogo financiado com recursos do FSA, não compreendendo expansões ou complementações.

10.3.5. O eventual investimento do FSA em obras derivadas do projeto objeto do investimento desta chamada pública afasta o disposto na alínea 'd' do item 10.3.2 para a(s) respectiva(s) obra(s) derivada(s) contratadas pelo FSA.

10.3.6. A participação do FSA decorrente de qualquer alteração no orçamento da obra deverá ser maior ou igual à participação calculada a partir do total de itens financiáveis informado no momento da decisão de investimento do projeto nesta Chamada Pública.

10.3.7. Somente as alterações que impliquem redução superior a 10,00% (dez por cento) no valor total dos itens financiáveis do projeto motivarão novo cálculo da participação devida ao FSA.

10.3.8. Entende-se por Receita Líquida da Produtora (RLP) o valor da Receita Bruta de Distribuição (RBD), deduzidos:

- a) Os valores correspondentes às comissões de distribuição e/ou venda e/ou licenciamento; e



- b) Os valores pagos ou retidos a título de retorno mais vantajoso de investimento em comercialização, observado o disposto no item 5.2.3 do edital.

10.3.9. No caso de distribuição própria pela empresa produtora, conforme previsto na alínea 'b' do item 9.3.3, ou por empresa do mesmo Grupo Econômico, não será permitido o estabelecimento de comissão de distribuição para tais empresas.

#### **10.4. PRESTAÇÃO DE CONTAS**

10.4.1. A contratada do projeto selecionado deverá apresentar o conjunto de documentos e materiais que proporcionem a aferição do cumprimento de objeto do projeto e a correta e regular aplicação dos recursos.

10.4.2. O período para admissão de documentos fiscais que comprovem despesas relativas aos itens financiáveis pelo FSA será compreendido entre as seguintes datas:

- a) Data inicial: data de encerramento das inscrições do edital.
- b) Data final: até 4 (quatro) meses após a data de conclusão da obra ou do desembolso do investimento do FSA, o que ocorrer por último, excluído o dia do começo e incluído o do vencimento.

10.4.3. Deverão ser apresentados também, quando houver, comprovantes de recolhimentos de saldo da conta corrente da aplicação de recursos e comprovante de encerramento da conta corrente, compreendendo o período da abertura até seu encerramento.

10.4.4. Além dos documentos acima relacionados, poderão ser solicitados, a qualquer tempo, esclarecimentos e documentos complementares que se fizerem necessários à análise da correta execução do objeto do contrato e da regular aplicação dos recursos públicos para ele disponibilizados.

10.4.5. As despesas deverão englobar as atividades necessárias e inerentes à realização dos serviços contratados.

#### **10.5. SANÇÕES**

10.5.1. A omissão ou fornecimento de informações falsas na declaração de relação de parentesco para dissimular descumprimento à vedação constante do item 2.2.1 do edital implicará arquivamento da proposta ou, no caso de proposta contratada, vencimento antecipado do contrato de investimento, além da suspensão da proponente, em ambos os casos, de participar de seleção pública de projetos a serem contemplados com recursos do FSA pelo prazo de 3 (três) anos.

10.5.2. O descumprimento ao limite de proposta por Grupo Econômico previsto no item 6.1 desta Chamada Pública, caso verificado após a fase de habilitação, implicará arquivamento da proposta ou, no caso de proposta contratada, vencimento antecipado do contrato de investimento. Em qualquer caso, também será aplicada suspensão da proponente de participar de seleção pública de projetos a serem contemplados com recursos do FSA pelo prazo de 03 (três) anos.

10.5.3. Fornecimento de informações falsas para comprovar sede da empresa há mais de 01 (um) ano nas regiões previstas no item 1.2.3 do edital implicará arquivamento da proposta ou, no caso de proposta contratada, vencimento antecipado do contrato de investimento. Em qualquer caso, também será aplicada suspensão da proponente de participar de seleção pública de projetos a serem contemplados com recursos do FSA pelo prazo de 03 (três) anos.

10.5.4. A omissão ou fornecimento de informações falsas na declaração apresentada conforme modelo constante no **ANEXO VI – DECLARAÇÃO DE INDEPENDÊNCIA** implicará arquivamento da proposta ou, no caso de proposta contratada, vencimento antecipado do contrato de investimento, além da suspensão da proponente, em ambos os casos, de participar de seleção pública de projetos a serem contemplados com recursos do FSA pelo prazo de 3 (três) anos.

10.5.5. As sanções e penalidades decorrentes da incorreta execução física e financeira do projeto estão dispostas na minuta de contrato de investimento, conforme **ANEXO XII – MINUTA DO CONTRATO DE INVESTIMENTO** do edital.

## **11. DISPOSIÇÕES FINAIS**

### **11.1. DECISÕES DO BRDE**

As decisões finais proferidas pelo BRDE são terminativas.

### **11.2. REVOGAÇÃO OU ANULAÇÃO DA CHAMADA PÚBLICA**

A eventual revogação desta Chamada Pública, por motivo de interesse público, ou sua anulação, no todo ou em parte, não implica direito à indenização ou reclamação de qualquer natureza.

### **11.3. CASOS OMISSOS**

Os casos omissos e as excepcionalidades do processo de seleção e contratação desta Chamada Pública serão analisados pela Secretaria Executiva do FSA e encaminhados ao BRDE para ratificação.

## **12. ANEXOS**

Fazem parte integrante deste edital os seguintes anexos:

**ANEXO I – DOCUMENTOS PARA INSCRIÇÃO**

**ANEXO II – DOCUMENTOS PARA DEFESA ORAL**

**ANEXO III – DOCUMENTOS PARA CONTRATAÇÃO**

**ANEXO IV – FORMULÁRIO DE PROPOSTA AUDIOVISUAL**

**ANEXO V – MODELO DE PROJETO DE JOGO ELETRÔNICO**

**ANEXO VI – DECLARAÇÃO DE INDEPENDÊNCIA**

**ANEXO VII – MINUTA DE DECLARAÇÃO DE PROFISSIONAL DA EQUIPE PRINCIPAL**

**ANEXO VIII – FORMULÁRIO DE REANÁLISE DE PROPOSTA**

**ANEXO IX – FORMULÁRIO DE ATUALIZAÇÃO DE PROJETO**

**ANEXO X – MODELO DE ORÇAMENTO**

**ANEXO XI – MINUTA DE DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO PRÓPRIA**

**ANEXO XII – MINUTA DE CONTRATO DE INVESTIMENTO**



## CHAMADA PÚBLICA BRDE/FSA PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS – RETIFICAÇÃO Nº 02

### ANEXO I – DOCUMENTOS PARA INSCRIÇÃO

Para inscrição nesta Chamada Pública, a proponente deverá apresentar a seguinte documentação:

#### 1. Documentação Eletrônica:

1.1. A proponente deverá anexar ao Sistema FSA na página do BRDE a documentação e materiais da proposta arrolados abaixo.

- a) Formulário de Proposta Audiovisual, conforme **ANEXO IV – FORMULÁRIO DE PROPOSTA AUDIOVISUAL** desta Chamada Pública;
- b) Projeto de Jogo Eletrônico, conforme **ANEXO V – PROJETO DE JOGO ELETRÔNICO** desta Chamada Pública;
- c) Vídeo contendo protótipo do jogo eletrônico, com duração entre 02 (dois) e 05 (cinco) minutos aproximadamente;
- d) Declaração de independência, conforme **ANEXO VI – DECLARAÇÃO DE INDEPENDÊNCIA** desta Chamada Pública;
- e) Declarações dos profissionais ocupantes das funções de gerente de projeto, game designer e chefe de programação, conforme **ANEXO VII – DECLARAÇÃO DE PROFISSIONAL DA EQUIPE PRINCIPAL** desta Chamada Pública;
- f) No caso de obra audiovisual derivada de criação intelectual pré-existente, contrato de licenciamento de direitos para constituição de obra derivada, contendo cláusula especificando prazo mínimo de cessão dos direitos de 01 (um) ano e opção de renovação prioritária;
- g) Contrato de coprodução internacional, em conformidade com o item 3.2 do edital, quando houver;
- h) Contratos de comercialização ou distribuição com lojas ou distribuidoras, em conformidade com o item 5.2 do edital, quando houver;
- i) Contratos de parcerias para distribuição, tais como codistribuição e agenciamento de mídia, quando houver;
- j) Contratos que envolvam participação na comissão de distribuição e/ou participação na recuperação das despesas de comercialização, quando houver;
- k) Contratos que envolvam cessão de direitos patrimoniais, licenças de exploração comercial e adiantamentos de receita (pré-venda), quando houver;
- l) Contratos ou comprovantes de investimentos, patrocínios, doações, prêmios e outras formas de aporte para a execução do jogo, inclusive no caso de investimento próprio, quando houver;



- m) Ato constitutivo da empresa (contrato social atualizado), registrado na respectiva Junta Comercial ou, no caso das sociedades simples, o Registro Civil de Pessoas Jurídicas;
- n) Autorização por escrito de pessoa natural, tratando-se de jogo eletrônico que utilize imagem desta com finalidade comercial;
- o) Licença por escrito do titular dos direitos patrimoniais da obra a ser adaptada, ou seu representante legal, tratando-se de jogo eletrônico que tenha por objeto a adaptação de uma obra literária ou outras obras protegidas por direito autoral. Na hipótese do titular dos direitos patrimoniais não ser o autor, será necessária a apresentação de anuência deste na referida licença.

1.2. Informações incorretas ou incompletas fornecidas no sistema de inscrição eletrônica, bem como a ausência de comprovação dos documentos citados nas alíneas, 'g', 'h', 'i', 'j', 'k', 'l' e 'm' do item 1.1 deste anexo poderão implicar a atribuição de nota mínima aos quesitos correspondentes na avaliação das propostas.

1.3. No caso de contratos originalmente redigidos em língua estrangeira, deverá ser apresentada cópia em português com tradução juramentada. No caso de outros documentos originalmente redigidos em língua estrangeira, deverá ser apresentada cópia simples em português.

1.4. Os documentos mencionados nas alíneas 'b' (Projeto de Jogo Eletrônico) e 'c' (Vídeo contendo protótipo do jogo eletrônico) do item 1.1 poderão ser disponibilizados mediante o envio de endereço eletrônico (*link*) com acesso restrito ou público, os quais deverão ser informados no cabeçalho do **ANEXO IV – FORMULÁRIO DE PROPOSTA AUDIOVISUAL** desta Chamada Pública.



**CHAMADA PÚBLICA BRDE/FSA PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS –  
RETIFICAÇÃO Nº 02**

**ANEXO II – DOCUMENTOS PARA DEFESA ORAL**

As proponentes convocadas para a Defesa Oral desta Chamada Pública deverão apresentar, até 05 (cinco) dias antes da data marcada para a apresentação da proposta, os seguintes documentos complementares:

- a) Formulário de Atualização do Projeto, conforme **ANEXO IX – FORMULÁRIO DE ATUALIZAÇÃO DE PROJETO** desta Chamada Pública, incluindo comunicação sobre alterações de gerente de projeto, game designer e chefe de programação, quando for o caso; *(Redação dada pela Retificação nº 02 do edital)*
- b) Contratos de comercialização para loja ou distribuição, em conformidade com o item 5.2 do edital, não enviados anteriormente;
- c) Contratos de parcerias para distribuição, tais como codistribuição e agenciamento de mídia, não enviados anteriormente;
- d) Contratos que envolvam participação na comissão de distribuição e/ou participação na recuperação das Despesas de Comercialização não enviados anteriormente;
- e) Contratos que envolvam cessão de direitos patrimoniais, licenças de exploração comercial e adiantamentos de receita (pré-venda) não enviados anteriormente;
- f) Contratos e comprovantes de investimentos, patrocínios, doações, prêmios e outras formas de aporte para a execução da obra não enviados anteriormente;
- g) Designação formal, pelo dirigente da empresa, do responsável pela defesa oral do projeto, quando não for o próprio.





**CHAMADA PÚBLICA BRDE/FSA PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS –  
RETIFICAÇÃO Nº 02**

**ANEXO III – DOCUMENTOS PARA CONTRATAÇÃO**

**1. Documentação Física:**

1.1. As proponentes contempladas nesta Chamada Pública deverão entregar os seguintes documentos para a contratação do investimento:

- a) Ficha Cadastral Pessoa Jurídica, disponibilizada no sítio eletrônico do BRDE, contendo a autorização para a ANCINE consultar a situação da empresa perante o CADIN – da proponente e da(s) interveniente(s);
- b) Declaração sobre Condição de Pessoa Politicamente Exposta, disponibilizada no sítio eletrônico do BRDE – da proponente e da interveniente;

1.2. Os documentos descritos no item 1.1 acima deverão ser enviados para o Banco Regional de Desenvolvimento do Extremo Sul – BRDE, no seguinte endereço:

BANCO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DO EXTREMO SUL

Rua Uruguai, 155 – 8º andar– Centro

CEP: 90.010-140 – Porto Alegre – RS

**2. Documentação Eletrônica:**

2.1. Os seguintes documentos também deverão ser entregues pela proponente para a contratação do investimento, caso os mesmos não tenham sido apresentados na etapa de inscrição:

- a) Contratos entre a proponente e os profissionais ocupantes das funções de gerente de projeto, game designer e chefe de programação;
- b) Contrato de coprodução internacional, conforme item 3.2 do edital, se não enviado anteriormente;
- c) Contrato de comercialização ou de distribuição, conforme item 5.2 do edital, se não enviado anteriormente;
- d) Contratos de parcerias para distribuição, tais como codistribuição e agenciamento de mídia, se não enviados anteriormente;
- e) Contratos que envolvam participação na comissão de distribuição e/ou participação na recuperação das despesas de comercialização, se não enviados anteriormente;
- f) Contratos que envolvam cessão de direitos patrimoniais, licenças de exploração comercial e adiantamentos de receita (pré-venda), se não enviados anteriormente;
- g) Contratos e comprovantes de investimentos, patrocínios, doações, prêmios e outras formas de aporte para a execução do jogo, se não enviados anteriormente;



- h) Orçamento detalhado, em planilha eletrônica editável, conforme **ANEXO X – MODELO DE ORÇAMENTO** desta Chamada Pública. *(Redação dada pela Retificação nº 02 do edital)*

2.2. No caso de contratos originalmente redigidos em língua estrangeira, deverá ser apresentada cópia em português com tradução juramentada. No caso de outros documentos originalmente redigidos em língua estrangeira, deverá ser apresentada cópia simples em português.



CHAMADA PÚBLICA BRDE/FSA PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS –  
RETIFICAÇÃO Nº 02

ANEXO IV – FORMULÁRIO DE PROPOSTA AUDIOVISUAL

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

1. Título do Projeto:

[     ]

2. Categoria do concurso (A, B ou C):

[     ]

3. Razão Social da Proponente:

[     ]

4. Projeto é derivado de criação intelectual pré-existente?

[     ] Sim

[     ] Não

5. Endereços (*links*) de serviço de armazenamento em rede, contendo os documentos indicados nas alíneas 'b' e 'd' do item 1.1 do **ANEXO I – DOCUMENTOS PARA INSCRIÇÃO** do edital:

[     ]

[     ]

ASPECTOS DO JOGO E ADEQUAÇÃO DO PÚBLICO

6. *High Concept*

[     ]

7. Público Alvo

(Indicar o público alvo e sua relação com as características do jogo).

[     ]

8. Plataforma de execução

(Computadores, consoles, dispositivos móveis, etc.).

[     ]

9. Modelo de monetização

(Premium, freemium, subscrição, etc.).

[     ]

### QUALIFICAÇÃO TÉCNICA DA EQUIPE PRINCIPAL

**10. Gerente de Projeto**

a) Nome e Apresentação:

[ ]

b) Resumo do Currículo do Gerente de Projeto:

Produção <i>(Título de obra concluída)</i>	Função <i>(Função na produção)</i>	Tipo de Produção <i>(Produção própria, prestação de serviço, etc.)</i>	Ano de lançamento	Características da obra <i>(Gênero, mecânica, plataforma, modelo de negócio, etc.)</i>	Resultados <i>(Informações sobre venda, rentabilidade, premiações, etc.)</i>
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

**11. Game Designer**

a) Nome e Apresentação:

[ ]

b) Resumo do Currículo do Game Designer:

Produção <i>(Título de obra concluída)</i>	Função <i>(Função na produção)</i>	Tipo de Produção <i>(Produção própria, prestação de serviço, etc.)</i>	Ano de lançamento	Características da obra <i>(Gênero, mecânica, plataforma, modelo de negócio, etc.)</i>	Resultados <i>(Informações sobre venda, rentabilidade, premiações, etc.)</i>
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

**12. Chefe de Programação**

a) Nome e Apresentação:

[ ]

b) Resumo do Currículo do Chefe de Programação:

Produção (Título de obra concluída)	Função (Função na produção)	Tipo de Produção (Produção própria, prestação de serviço, etc.)	Ano de lançamento	Características da obra (Gênero, mecânica, plataforma, modelo de negócio, etc.)	Resultados (Informações sobre venda, rentabilidade, premiações, etc.)
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

#### CAPACIDADE GERENCIAL E DESEMPENHO DA PROPONENTE

13. Apresentação e currículo resumido da proponente

[ ]

14. Estrutura da proponente

a) Infraestrutura e equipamentos disponíveis

[ ]

b) Quantidade de funcionários fixos e colaboradores

[ ]

c) Serviços terceirizados e principais fornecedores

[ ]

15. Acordos e Parcerias

*(Relacione as parcerias, convênios e acordos - nacionais e internacionais – efetivados para a realização do projeto, indicando valores, participações, objetivos e compromissos).*

[ ]

#### PLANEJAMENTO E ADEQUAÇÃO DO PLANO DE NEGÓCIOS

16. Plano de Divulgação e Comercialização do Jogo

*(Incluir estratégia de lançamento, as plataformas para execução do jogo, as lojas para comercialização, os territórios a serem explorados, contratos relacionados, ações de promoção do jogo, etc.).*

[ ]

17. Plano de Monetização do Jogo

(Descrever o modelo de monetização do jogo, considerando sua adequação à plataforma e ao gênero do jogo)

[     ]

18. Cronograma de Execução Física

(Cronograma das etapas de execução do projeto).

Itens	Etapas	Data Início	Data Fim
1	Desenvolvimento de projeto (Conceito)	[     ]	[     ]
1.1	[     ]	[     ]	[     ]
1.2	[     ]	[     ]	[     ]
2	Pré-produção	[     ]	[     ]
2.1	[     ]	[     ]	[     ]
2.2	[     ]	[     ]	[     ]
3	Produção	[     ]	[     ]
3.1	[     ]	[     ]	[     ]
3.2	[     ]	[     ]	[     ]
4	Pós-produção	[     ]	[     ]
4.1	[     ]	[     ]	[     ]
4.2	[     ]	[     ]	[     ]
Prazo total da execução (em meses):			[     ]
Em qual das etapas se encontra o projeto?			[     ]

19. Cronograma de Marcos do Projeto (preenchimento obrigatório):

	Marco	Data de Conclusão
1	Alpha	[     ]
2	Beta	[     ]
3	Ouro*	[     ]
4	Lançamento comercial	[     ]

\*Versão para lançamento comercial.



### NOTÍCIAS E MATÉRIAS NA MÍDIA (CLIPPING)

*(Incluir links ou imagens com notícias e matérias na mídia sobre a proponente e obras por ela produzidas).*



## CHAMADA PÚBLICA BRDE/FSA PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS – RETIFICAÇÃO Nº 02

### ANEXO V – MODELO DE PROJETO DE JOGO ELETRÔNICO

O documento de projeto de jogo eletrônico deverá ser enviado no momento da inscrição, contendo todos os elementos e obedecendo a todas as orientações de formatação indicadas neste anexo.

#### 1. Conteúdo:

1.1. O projeto de jogo eletrônico deverá apresentar o conteúdo indicado abaixo, mantendo-se a divisão e a ordem dos elementos.

- a) CONCEITO
  - i. High Concept
  - ii. Público Alvo
  - iii. Universo ou Contexto
  - iv. História
  - v. Avatar
  - vi. Personagens
- b) OBJETIVOS, METAS E MECÂNICAS
  - i. Objetivos e metas
  - ii. Mecânicas
  - iii. Habilidades, itens e outros recursos
  - iv. Desafios, inimigos e obstáculos (físicos, psicológicos, morais, etc.)
  - v. Progressão e balanceamento
  - vi. Level design e passo a passo (*walkthrough*) das fases
  - vii. Microeconomia
- c) IDENTIDADE VISUAL
  - i. Proposta de arte visual
  - ii. Arte conceitual de avatar e personagens
  - iii. Arte conceitual de cenários
  - iv. Maquetes (mockups) de personagens, cenários e mecânicas
  - v. Interface, *head-up display* (HUD), menus e outros elementos de tela
  - vi. Lista de animações do jogo
  - vii. *Storyboard* de *cutsscenes*





d) SONORIZAÇÃO

- i. Proposta de sonorização
- ii. Lista de sons e suas aplicações no jogo
- iii. Conceito da(s) música(s) tema(s)
- iv. Lista de músicas e suas aplicações no jogo

1.2. A ausência não justificada de um ou mais elementos listados no item 1.1 poderá ser motivo de redução de nota nos quesitos da fase de avaliação dos projetos, conforme item 8.4 do edital, com os quais estejam relacionados.

**2. Formatação**

2.1. O documento de projeto de jogo eletrônico deverá ter formato PDF e ser carregado ou disponibilizado, por meio de endereço (*link*) de serviço de armazenamento em rede, em campo específico da inscrição da proposta no **Sistema FSA**.

2.2. O documento de projeto pode ter qualquer diagramação, contanto que os textos e as imagens sejam nítidos e legíveis e o documento não ultrapasse 100 (cem) páginas.

2.3. Os documentos armazenados em rede devem ser mantidos à disposição do BRDE e da ANCINE até a publicação do resultado final do processo seletivo, e não devem sofrer nenhuma alteração a partir do término das inscrições do edital, sob pena de redução da nota do quesito correspondente ao seu valor mínimo.



## CHAMADA PÚBLICA BRDE/FSA PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS – RETIFICAÇÃO Nº 02

### ANEXO VI – DECLARAÇÃO DE INDEPENDÊNCIA

A empresa [nome da empresa], registrada sob o CNPJ nº [número do CNPJ], aqui representada por [nome do representante legal], titular do CPF nº [número do CPF], declara, para fins de classificação de agente econômico quanto à independência, nos termos da Lei nº 12.485/11 (art. 2º, incisos XVIII e XIX) e do regulamento da Chamada Pública BRDE/FSA PRODAV 14/2016:

- 1) **Vínculo com Programadora** (*aquela que realiza a atividade de seleção, organização ou formatação de conteúdos audiovisuais apresentados na forma de canais de programação*)  
 NÃO ser controladora, controlada ou coligada\* a agente econômico programador;  
 Ser controladora, controlada ou coligada\* a agente econômico programador.
- 2) **Vínculo com Empacotadora** (*aquela que realiza a atividade organização, em última instância, de canais de programação em pacotes, a serem distribuídos a assinantes*)  
 NÃO ser controladora, controlada ou coligada\* a agente econômico empacotador;  
 Ser controladora, controlada ou coligada\* a agente econômico empacotador.
- 3) **Vínculo com Distribuidora (de sinal)** (*aquela que realiza a distribuição do sinal de programação para os assinantes de TV paga*)  
 NÃO ser controladora, controlada ou coligada\* a agente econômico distribuidor;  
 Ser controladora, controlada ou coligada\* a agente econômico distribuidor.
- 4) **Vínculo com TV Aberta**  
 NÃO ser controladora, controlada ou coligada\* a concessionária de serviço de radiodifusão de sons e imagens;  
 Ser controladora, controlada ou coligada\* a concessionária de serviço de radiodifusão de sons e imagens.
- 5) **Vínculo com Agregadora de Serviços de Jogos Eletrônicos**  
 NÃO ser controladora, controlada ou coligada\* a agente econômico agregador de serviços de jogos eletrônicos;  
 Ser controladora, controlada ou coligada\* a agente econômico agregador de serviços de jogos eletrônicos.
- 6) **Vínculo com Provedor de Serviços de Jogos Eletrônicos ao Consumidor Final**  
 NÃO ser controladora, controlada ou coligada\* a provedor de serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final;

---

\* Instrução Normativa ANCINE nº 91, Art. 1º, inciso XLIV - Pessoa Jurídica Coligada - A pessoa jurídica na qual o investidor detém influência significativa. Presume-se ocorrer a coligação quando o investidor for titular de 20% (vinte por cento) ou mais do capital votante do investido, sem controlá-lo. Também serão consideradas coligadas, duas ou mais pessoas jurídicas cujo capital votante for detido, direta ou indiretamente, em pelo menos 20% (vinte por cento), por uma mesma pessoa natural ou jurídica. XLV - Pessoa Jurídica Controlada - A pessoa jurídica na qual a controladora, diretamente ou através de outras controladas, é titular de direitos de sócio que lhe assegurem, de modo permanente, preponderância nas deliberações sociais e poder de eleger a maioria dos administradores.



[ ] Ser controladora, controlada ou coligada\* a provedor de serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final.

**7) Vínculo de exclusividade**

[ ] NÃO possuir vínculo de exclusividade junto a qualquer outro agente econômico para a produção de jogos eletrônicos;

[ ] Possuir vínculo de exclusividade junto a qualquer outro agente econômico para a produção de jogos eletrônicos.

**8) Indicação de Responsável Editorial**

A responsabilidade editorial dos conteúdos produzidos é exercida por:

Nome:

CPF:

Nacionalidade:

[ ] Brasileira nata

[ ] Brasileira naturalizada (data da naturalização: \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_\_ )

Declaro, por fim, serem verdadeiras as informações prestadas, neste termo, sob pena de responsabilidade civil e penal, conforme art. 299 do Código Penal Brasileiro, e ter ciência do dever de comunicar imediatamente à ANCINE, em caso de alteração das informações acima declaradas e outras que impliquem a classificação.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_.

\_\_\_\_\_  
Assinatura do representante legal

Nome:

CPF:

\* Instrução Normativa ANCINE nº 91, Art. 1º, inciso XLIV - Pessoa Jurídica Coligada - A pessoa jurídica na qual o investidor detém influência significativa. Presume-se ocorrer a coligação quando o investidor for titular de 20% (vinte por cento) ou mais do capital votante do investido, sem controlá-lo. Também serão consideradas coligadas, duas ou mais pessoas jurídicas cujo capital votante for detido, direta ou indiretamente, em pelo menos 20% (vinte por cento), por uma mesma pessoa natural ou jurídica. XLV - Pessoa Jurídica Controlada - A pessoa jurídica na qual a controladora, diretamente ou através de outras controladas, é titular de direitos de sócio que lhe assegurem, de modo permanente, preponderância nas deliberações sociais e poder de eleger a maioria dos administradores.



**CHAMADA PÚBLICA BRDE/FSA PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS –  
RETIFICAÇÃO Nº 02**

**ANEXO VII – MINUTA DE DECLARAÇÃO DE PROFISSIONAL DA EQUIPE PRINCIPAL**

Eu, [nome da pessoa], titular do CPF nº [número do CPF], declaro estar ciente e de acordo com minha identificação como ocupante da função de [gerente de projeto, game designer ou chefe de programação] no projeto [nome do projeto], inscrito pela empresa [razão social da empresa], para fins de utilização do meu currículo profissional como parte da documentação da proposta.

Declaro também ciência de que minha associação formal ao projeto, por meio de contrato, deverá ser apresentada no momento da contratação do investimento do Fundo Setorial do Audiovisual – FSA, caso não possuir vínculo de sócio(a) ou empregado(a) junto à empresa proponente.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_.

*(Cidade, data)*

\_\_\_\_\_  
Assinatura

Nome:

CPF:



**CHAMADA PÚBLICA BRDE/FSA PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS –  
RETIFICAÇÃO Nº 02**

**ANEXO VIII – FORMULÁRIO DE REANÁLISE DE PROPOSTA**

Solicito que seja utilizada a mesma avaliação realizada para o **Quesito 1 – Aspectos do jogo e adequação ao público** relativa à inscrição anteriormente realizada para o projeto, conforme discriminado abaixo:

1. NOME DO PROJETO: [ ]
2. CHAMADA PÚBLICA ANTERIOR: **PRODAV 14/2016**.
3. NÚMERO DO PROTOCOLO NO SISTEMA DO FSA RELATIVO À ÚLTIMA INSCRIÇÃO NA CHAMADA PÚBLICA ANTERIOR: [ ]

Estou ciente de que a opção pela reutilização da análise não permite apresentação de recurso para **Quesito 1 – Aspectos do jogo e adequação ao público** na fase de Avaliação dos projetos, item 8.4 do edital.

[Local], \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_.

---

Nome (representante legal)

CPF: [número do CPF]



**CHAMADA PÚBLICA BRDE/FSA PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS –  
RETIFICAÇÃO Nº 02**

**ANEXO IX – FORMULÁRIO DE ATUALIZAÇÃO DE PROJETO**

1. CHAMADA PÚBLICA:  
**PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS**
2. NÚMERO DO PROTOCOLO NO SISTEMA DE INSCRIÇÕES:  
[     ]
3. TÍTULO DO PROJETO:  
[     ]
4. PROPONENTE:  
[     ]
5. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO FÍSICA (*preenchimento obrigatório*):

Itens	Etapas	Data Início	Data Fim
1	Desenvolvimento de projeto (Conceito)	[     ]	[     ]
1.1	[     ]	[     ]	[     ]
1.2	[     ]	[     ]	[     ]
2	Pré-produção	[     ]	[     ]
2.1	[     ]	[     ]	[     ]
2.2	[     ]	[     ]	[     ]
3	Produção	[     ]	[     ]
3.1	[     ]	[     ]	[     ]
3.2	[     ]	[     ]	[     ]
4	Pós-produção	[     ]	[     ]
4.1	[     ]	[     ]	[     ]
4.2	[     ]	[     ]	[     ]
Prazo total da execução (em meses):			[     ]
Em qual das etapas se encontra o projeto?			[     ]



6. CRONOGRAMA DE MARCOS DO PROJETO *(preenchimento obrigatório):*

	Marco	Data de Conclusão
1	Alpha	[     ]
2	Beta	[     ]
3	Ouro*	[     ]
4	Lançamento comercial	[     ]

*\*Versão para lançamento comercial.*

7. DECLARAÇÃO DE ALTERAÇÃO NO PROJETO *(assinalar o item correspondente ao seu projeto):*

[     ] Declaramos que não houve alteração no projeto de jogo eletrônico apresentado na inscrição da Chamada Pública supracitada.

[     ] Declaramos que houve alteração do projeto de jogo eletrônico em relação às informações apresentadas na inscrição da Chamada Pública supracitada, conforme relacionado abaixo:

[     ] **Plano de financiamento:**

*(Caso tenham ocorrido alterações, após a inscrição do projeto, no valor captado/contratado das fontes de financiamento, encaminhar duas cópias dos contratos ou pré-contratos e comprovantes de investimentos, patrocínios, doações, prêmios e outras formas de aporte para a execução da obra audiovisual que não tenham sido apresentados no momento da inscrição)*

[     ] **Participações sobre a RLP:**

*(Caso tenham ocorrido alterações, após a inscrição do projeto, encaminhar duas cópias dos contratos ou pré-contratos que envolvam cessão de direitos patrimoniais e licenças de exploração comercial que não tenham sido apresentados no momento da inscrição)*

Declaramos que as informações acima prestadas são verdadeiras e correspondem ao estado atual do projeto inscrito. Estamos cientes de que qualquer alteração realizada posteriormente a esta fase deverá ser submetida à prévia e expressa anuência do BRDE e da ANCINE, ficando a contratação condicionada a esta anuência.

(Local), \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_.

\_\_\_\_\_  
(Nome representante legal)

**CHAMADA PÚBLICA BRDE/FSA PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS –  
RETIFICAÇÃO Nº 02**

**ANEXO X – MODELO DE ORÇAMENTO**

CHAMADA PÚBLICA BRDE/FSA - PRODAV 14 - PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS										
[Título do projeto]										
[Nome da proponente]										
ORÇAMENTO										
Obs: Todos os itens apresentados deverão estar detalhados.										
Itens	Descrição dos Itens		Qtde. Unid.	Tipo Unid.	Qtde. Itens	Valor Unid.	Sub-Total	Total	Data Início	Data Fim
<b>1</b>	<b>Desenvolvimento de Projeto (Conceito)</b>							<b>0,00</b>		
1.1		<b>Equipe</b>					<b>0,00</b>			
	1.1.1						0,00			
1.2		<b>Pesquisa</b>					<b>0,00</b>			
	1.2.1						0,00			
1.3		<b>Elaboração de documento</b>					<b>0,00</b>			
	1.3.1						0,00			
<b>2</b>	<b>Pré-Produção</b>							<b>0,00</b>		
2.1		<b>Equipe</b>					<b>0,00</b>			
	2.1.1	Gerente de Projeto		mês		0,00	0,00			
	2.1.2	Game Designer		mês			0,00			
	2.1.3	Programador		seman a			0,00			
2.2		<b>Alimentação</b>					<b>0,00</b>			
	2.2.1						0,00			
2.3		<b>Hospedagem</b>					<b>0,00</b>			
	2.3.1						0,00			
2.4		<b>Passagens Aéreas</b>					<b>0,00</b>			
	2.4.1						0,00			
2.5		<b>Transporte</b>					<b>0,00</b>			
	2.5.1						0,00			
2.6		<b>Despesas de Produção</b>					<b>0,00</b>			
	2.6.1						0,00			
<b>3</b>	<b>Produção</b>							<b>0,00</b>		
3.1		<b>Equipe</b>					<b>0,00</b>			
	3.1.1						0,00			
3.9		<b>Equipamento</b>					<b>0,00</b>			
	3.9.1						0,00			
3.11		<b>Laboratório</b>					<b>0,00</b>			
	3.11.1						0,00			
3.12		<b>Alimentação</b>					<b>0,00</b>			
	3.12.1						0,00			
3.13		<b>Transporte</b>					<b>0,00</b>			
	3.13.1						0,00			
3.14		<b>Passagens Aéreas (trecho)</b>					<b>0,00</b>			
	3.14.1						0,00			





3.15		Hospedagem (locais)					0,00			
	3.15.1						0,00			
3.16		Despesas de Produção					0,00			
	3.16.1						0,00			
<b>4</b>		<b>Pós-Produção</b>						<b>0,00</b>		
4.1		Equipe					0,00			
	4.1.1						0,00			
4.3		Laboratório					0,00			
	4.3.1						0,00			
4.4		Estúdio de som / efeitos sonoros					0,00			
	4.4.2						0,00			
4.5		Edição de imagens / som					0,00			
	4.5.1						0,00			
4.6		Letreiros/créditos					0,00			
	4.6.1						0,00			
4.7		Efeitos de imagem / som					0,00			
	4.7.1						0,00			
4.8		Música original					0,00			
	4.8.1						0,00			
4.9		Direitos autorais de obra musical					0,00			
	4.9.1						0,00			
4.10		Alimentação					0,00			
	4.10.1						0,00			
4.11		Transporte					0,00			
	4.11.1						0,00			
4.12		Passagens Aéreas (trecho)					0,00			
	4.10.2						0,00			
4.13		Hospedagem (locais)					0,00			
	4.10.3						0,00			
<b>5</b>		<b>Despesas Administrativas</b>						<b>0,00</b>		
5.1		Advogado					0,00			
	5.1.1						0,00			
5.2		Aluguel de base de produção					0,00			
	5.2.1						0,00			
5.3		Contador					0,00			
	5.3.1						0,00			
5.4		Controller					0,00			
	5.4.1						0,00			
5.5		Cópias e Encadernações					0,00			
	5.5.1						0,00			
5.6		Correio					0,00			
	5.6.1						0,00			
5.7		Departamento Pessoal / Auxiliar Escritório					0,00			
	5.7.1						0,00			
5.8		Material de Escritório					0,00			
	5.8.1						0,00			
5.9		Mensageiro / Courier					0,00			
	5.9.1						0,00			
5.10		Secretaria					0,00			

5.11	5.10.1	Telefone					0,00			
	5.11.1						0,00			
<b>6</b>		<b>Tributos e Taxas</b>						<b>0,00</b>		
6.1		Encargos Sociais					0,00			
	6.1.1						0,00			
		<b>ORÇAMENTO DE PRODUÇÃO FINACIÁVEL</b>						<b>0,00</b>		
		Gerenciamento (até 10% do somatório do ORÇAMENTO DE PRODUÇÃO FINACIÁVEL)						<b>0,00</b>		
<b>7</b>								<b>0,00</b>		
<b>8</b>		Promoção (até 5% do ORÇAMENTO DE PRODUÇÃO FINACIÁVEL)						<b>0,00</b>		
8.1		Material Gráfico					0,00			
	8.1.1	Cartazes					0,00			
		<b>TOTAL DOS ITENS FINACIAVEIS PELO FSA</b>						<b>0,00</b>		



**CHAMADA PÚBLICA BRDE/FSA PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS –  
RETIFICAÇÃO Nº 02**

**ANEXO XI – MINUTA DE DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO PRÓPRIA**

A empresa [nome da empresa], registrada sob o CNPJ nº [número do CNPJ], aqui representada por [nome do representante legal], titular do CPF nº [número do CPF], declara perante o Agente Financeiro e a Secretaria Executiva do FSA, BRDE e ANCINE, respectivamente, que atuará como distribuidora comercial do projeto intitulado [nome do projeto], do qual é também produtora, não tendo realizado nenhum contrato com outras empresas para a mesma finalidade.

Conforme item 10.3.8 do edital, declaramos também ciência da vedação do edital quanto ao estabelecimento de comissão de distribuição no caso de distribuição própria pela empresa produtora ou por empresa do mesmo Grupo Econômico.

Caso seja realizado contrato com distribuidora posteriormente à contratação do investimento do Fundo Setorial do Audiovisual - FSA, declaramos, por fim, que será enviado ao BRDE para expressa anuência deste.

(Local), \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_.

\_\_\_\_\_  
(Nome representante legal)



**CHAMADA PÚBLICA BRDE/FSA PRODAV 14/2017 – PRODUÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS –  
RETIFICAÇÃO Nº 02**

**ANEXO XII – MINUTA DO CONTRATO DE INVESTIMENTO**

CONTRATO DE INVESTIMENTO QUE ENTRE SI  
CELEBRAM O BANCO REGIONAL DE  
DESENVOLVIMENTO DO EXTREMO SUL - **BRDE** E A  
**PRODUTORA [NOME]** PARA OS FINS QUE ESPECIFICA.

BANCO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DO EXTREMO SUL  
Nº REFERÊNCIA DO CONTRATO

O **BANCO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO DO EXTREMO SUL - BRDE**, instituição financeira pública, com sede na Rua Uruguai, nº 155, 4º andar, Porto Alegre – RS, e representação na cidade do Rio de Janeiro, Avenida Rio Branco, nº 181, sala 3504, 35º andar, inscrito no CNPJ sob o nº 92.816.560/0001-37, qualificado como agente financeiro do Fundo Setorial do Audiovisual – FSA, denominação da categoria de programação específica do Fundo Nacional da Cultura – FNC, credenciado pelo Comitê Gestor do FSA nos termos da Resolução ANCINE nº 25, de 15/03/2012, doravante denominado simplesmente **BRDE**, neste ato representado por seus representantes legais ao final qualificados, e a **[PRODUTORA NOME]**, agentes econômicos brasileiros independentes registrado na Agência Nacional do Cinema (**ANCINE**) sob o nº [inserir], com sede na [inserir], inscrita no CNPJ sob o nº [inserir], doravante simplesmente denominada **PRODUTORA**, neste ato representada por seu representante legal ao final qualificado, resolvem celebrar o presente CONTRATO, mediante as cláusulas e condições seguintes:

**CLÁUSULA PRIMEIRA**

**OBJETO**

O presente contrato tem por objeto reger a forma e as condições da transferência de recursos pelo BRDE, na condição de agente financeiro do FSA, para investimento na produção de obra audiovisual brasileira independente do tipo jogo eletrônico, intitulada **[NOME DA OBRA]**, doravante designada simplesmente OBRA, e a correspondente participação do FSA nas receitas decorrentes de sua exploração comercial, seus elementos e obras derivadas, nos termos da CLÁUSULA SEXTA deste contrato.

**CLÁUSULA SEGUNDA**

**DEFINIÇÕES**



Para fim de compreensão das expressões e vocábulos referidos neste instrumento, entende-se por:

- a) **Data de Conclusão da OBRA:** data de conclusão da versão do jogo eletrônico para lançamento comercial, quer seja regional ou global, sem prejuízo de eventuais expansões ou complementações posteriores.
- b) **Data de Lançamento:** data da primeira disponibilização comercial da OBRA concluída, sem considerar o acesso dos consumidores a versões Beta, Alfa e anteriores.
- c) **Prazo de Retorno Financeiro:** período em que o FSA terá direito à participação nas receitas decorrentes da exploração comercial da OBRA, seus elementos e obras derivadas, compreendido entre a data de inscrição do projeto na Chamada Pública e até 7 (sete) anos após a Data de Lançamento. A contagem do prazo exclui o dia do começo e inclui o dia do vencimento.
- d) **Formulário de Acompanhamento de Execução do Projeto:** formulário de acompanhamento da execução do projeto através do qual se afere a execução do(s) objeto(s) pactuado(s), de acordo com as etapas de produção.
- e) **Relatório de Comercialização:** documento constituído de relatório detalhado da exploração comercial da OBRA no período por ele abrangido, em todos e quaisquer territórios e segmentos de mercado existentes ou que venham a ser criados. O relatório também deverá conter informações sobre valores decorrentes de licenciamento de marcas e imagens da OBRA, seus elementos e obras derivadas, bem como de transferência de direitos patrimoniais relativos à OBRA, suas partes, marcas ou produtos derivados, acompanhado das cópias dos contratos de licenciamento, cessão de direitos ou outros contratos celebrados no período e vir acompanhado de:
  - i. Cópias dos contratos e demais documentos formalizando ajustes que impliquem participação de terceiros nos rendimentos da OBRA; e
  - ii. Cópias dos contratos de comercialização ou outros celebrados no período que impliquem transferência de direitos sobre o resultado comercial da OBRA.
- i) **Itens financiáveis:** conjunto das despesas relativas à produção da OBRA até a sua conclusão, conforme exemplos do item 6.2.1 da chamada pública, incluindo a remuneração de serviços de gerenciamento do projeto (limitada a um valor equivalente a 10% do montante do FSA previsto para a cobertura dos itens financiáveis do projeto, sem incluir para tal cálculo o valor do próprio gerenciamento) e licenças de softwares, pelo período de tempo necessário à execução do projeto e de direitos de uso de propriedade intelectual brasileira. Serão aceitos como itens financiáveis despesas de promoção do jogo eletrônico, tais como assessoria de imprensa, ações na internet, eventos de divulgação, produção de cartazes, montagem de cenas da obra para divulgação (trailer), desde que tais despesas não ultrapassem 5% (cinco por cento) dos itens financiáveis pelo FSA, limitando-se ao valor de R\$ 50.000,00 (cinquenta mil reais) por projeto.
- f) **Itens não financiáveis:** despesas de agenciamento, colocação e coordenação; despesas de distribuição, comercialização e divulgação; despesas gerais de custeio da empresa proponente; aquisição de licenças sobre marcas e conteúdo protegido por direito autoral estrangeiro e aquisição de equipamentos e material permanente.



- g) **Receita Bruta:** valor total das receitas obtidas por meio da exploração comercial do jogo eletrônico, incluindo valores de comercialização de versões não finalizadas do jogo (Beta ou anteriores), em qualquer plataforma ou território.
- h) **Receita Bruta de Distribuição (RBD):** valor da Receita Bruta, subtraídos os valores retidos pelas lojas.
- i) **Receita Líquida de Distribuição (RLD):** valor da Receita Bruta de Distribuição, deduzidos os valores correspondentes às comissões de distribuição e/ou venda.
- j) **Receita Líquida do Produtor (RLP):** valor da Receita Bruta, subtraídos:
- i. Os valores retidos pelas lojas;
  - ii. Os valores pagos ou retidos a título de comissão de distribuição e/ou venda e/ou licenciamento;
  - iii. Eventual retenção prioritária derivada de contratos voltados à comercialização do jogo, observado o disposto no item 5.2.3 do edital da Chamada Pública.
- k) **Outras Receitas de Licenciamento:** valores decorrentes do licenciamento de marcas, imagens e elementos da obra audiovisual, assim como os relativos ao licenciamento do direito de adaptação da obra e de uso, comunicação pública ou exploração comercial de obras audiovisuais derivadas, inclusive outros títulos de jogo eletrônico que se utilizem da mesma marca.
- l) **Comissão de Distribuição, Venda ou Licenciamento:** soma dos valores recebidos pelo distribuidor, agente de vendas e/ou agente de licenciamento, como remuneração por seus serviços de distribuição, comercialização e/ou licenciamento da OBRA, em todos e quaisquer territórios e plataformas.
- m) **Despesas de Comercialização:** toda e qualquer despesa relativa à comercialização da obra audiovisual.
- n) **Despesas de Comercialização Recuperáveis:** Despesas de Comercialização realizadas com recursos próprios ou de terceiros, passíveis de dedução para fins de cálculo da Receita Líquida do Produtor (RLP).
- o) **Despesas de Comercialização Não Recuperáveis:** despesas não passíveis de dedução para fins de cálculo da Receita Líquida do Produtor (RLP), tais como despesas administrativas associadas à comercialização da OBRA; despesas associadas à classificação indicativa, despesas gerais de custeio da PRODUTORA e/ou distribuidora e despesas de comercialização realizadas com recursos públicos decorrentes de mecanismos de incentivo fiscal, editais, concursos ou prêmios, salvo quando expressamente disposto em contrário.
- p) **Despesas Administrativas:** despesas com serviços e materiais necessários à gestão administrativa, econômica, jurídica e contábil da produção da obra em todas as suas fases.
- q) **Despesas Gerais de Custeio da PRODUTORA e/ou distribuidora:** despesas diretamente relacionadas ao custeio da empresa produtora e/ou distribuidora, sem relação direta com o projeto.



r) **Prestação de Contas Especial:** conjunto de documentos que proporcionam a aferição do cumprimento do objeto do projeto e da correta e regular aplicação dos recursos na sua execução, podendo ser requerido ao longo do processo de produção da OBRA. Aplicam-se, subsidiariamente, as normas e procedimentos expedidos pela ANCINE, em especial as previstas na Instrução Normativa ANCINE nº 124, de 22 de dezembro de 2015.

s) **Prestação de Contas Final:** conjunto de documentos que proporcionam a aferição do cumprimento do objeto do projeto e da correta e regular aplicação dos recursos na sua execução. Aplicam-se, subsidiariamente, as normas e procedimentos expedidos pela ANCINE, em especial as previstas na Instrução Normativa ANCINE nº 124, de 22 de dezembro de 2015.

### CLÁUSULA TERCEIRA

#### INVESTIMENTO

O valor investido será de R\$ \_\_\_\_\_(), a ser destinado exclusivamente à cobertura das despesas relativas aos itens financiáveis da OBRA.

### CLÁUSULA QUARTA

#### DESEMBOLSO DOS RECURSOS

O desembolso efetivo dos recursos ora investidos far-se-á mediante depósito único em conta corrente vinculada exclusivamente a este instrumento, aberta pela PRODUTORA e comunicada ao BRDE, obedecendo aos critérios estipulados nesta Cláusula.

§1º. A liberação de recursos pelo BRDE ocorrerá apenas após a comprovação pela PRODUTORA de:

- a) Captação de, no mínimo, 80% (oitenta por cento) do orçamento de produção de responsabilidade da parte brasileira, incluído o valor do investimento do FSA; e
- b) Contrato de distribuição ou declaração de distribuição própria para a obra a ser produzida, conforme **ANEXO XI – DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO PRÓPRIA** do edital da Chamada Pública BRDE/FSA PRODAV 14/2017.

§2º. O atendimento à condição prevista no parágrafo anterior será verificado pela ANCINE, devendo a PRODUTORA comprovar a captação dos recursos nos termos e documentos relacionados nos artigos 52, 53 e 54 da Instrução Normativa ANCINE nº 125/2015.

§3º. As condições acima deverão ser atendidas no prazo máximo de 12 (doze) meses, contados da data de assinatura do contrato, sob pena de estar o BRDE desobrigado ao investimento na OBRA e ao repasse de quaisquer valores à PRODUTORA.

§4º. No momento do desembolso a PRODUTORA deverá manter regularidade fiscal, previdenciária, trabalhista e com o Fundo de Garantia do Tempo de Serviço (FGTS), além de não estar inscrita no Cadastro Informativo de Créditos não Quitados do Serviço Público Federal (CADIN), ou inadimplente perante o BRDE, o FSA ou à ANCINE.



## CLÁUSULA QUINTA OBRIGAÇÕES DA PRODUTORA

A PRODUTORA fica obrigada a:

- a) Concluir a OBRA no prazo máximo de 24 (vinte e quatro) meses, contado da data do desembolso dos recursos do investimento objeto deste contrato;
- b) Lançar comercialmente a OBRA no prazo máximo de 12 (doze) meses, contados da Data de Conclusão da OBRA;
- c) Informar ao BRDE a Data de Lançamento da OBRA até 30 (trinta) dias antes de sua ocorrência;
- d) Assegurar ao BRDE e à ANCINE, assim como a terceiro eventualmente contratado, amplos poderes de fiscalização da execução deste Contrato, especialmente quanto à aplicação da importância ora investida na realização da OBRA;
- e) Aplicar os recursos investidos pelo FSA, bem como os respectivos rendimentos financeiros, exclusivamente na produção da OBRA. Os recursos do FSA deverão ser aplicados em caderneta de poupança ou fundos de investimentos compostos predominantemente de títulos públicos federais em instituição financeira supervisionada e autorizada pelo Banco Central do Brasil, cujos rendimentos financeiros serão considerados como aporte complementar ao projeto;
- f) Apresentar ao BRDE o Formulário de Acompanhamento da Execução do Projeto, em meio físico e eletrônico, nos prazos especificados na Instrução Normativa nº 125 da ANCINE;
- g) Apresentar ao BRDE a Prestação de Contas Final, até o dia 15 (quinze) do quinto mês seguinte à Data de Conclusão da OBRA ou do desembolso do investimento do FSA, o que ocorrer por último;
- h) Apresentar ao BRDE Prestação de Contas Especial, quando demandada, até o dia 15 (quinze) do segundo mês seguinte ao envio da respectiva demanda;
- i) Atender às solicitações do BRDE e da ANCINE, fornecendo documentos e informações que estas considerarem necessários para o devido acompanhamento do projeto;
- j) Apresentar, para expressa anuência do BRDE, contratos ou outros instrumentos celebrados com terceiros, quando, em decorrência de tais ajustes ou contratos, sejam alteradas as Comissões de Distribuição, Venda ou Licenciamento em relação às estabelecidas no momento da assinatura deste contrato, e/ou caso, em decorrência de tais ajustes ou contratos, seja necessária a apresentação de documentos fiscais em nome de pessoa natural ou jurídica que não figure neste contrato;
- k) Preservar, em quaisquer contratos ou outros instrumentos celebrados com terceiros, a participação do FSA na Receita Líquida do Produtor (RLP) e em OUTRAS RECEITAS, assim como as condições referente à OBRA dispostas nos itens 4 e 5 do edital da Chamada Pública BRDE/FSA PRODAV 14/2016 e, subsidiariamente, no Capítulo VI do Regulamento Geral do PRODAV;
- l) Apresentar ao BRDE, para prévia e expressa autorização, as alterações na proposta aprovada relativas à natureza, formato, gênero ou equipe principal (gerente de projeto, *game designer* ou chefe de programação);





- m) Manter controles próprios em que estarão registrados, de forma destacada, os créditos e os débitos do projeto, bem como preservar os comprovantes e documentos originais em boa ordem, observado o § 1º desta Cláusula, ficando à disposição dos órgãos de controle interno e externo até o recebimento do termo de quitação do Contrato, ou pelo prazo de 5 (cinco) anos contados da aprovação da Prestação de Contas, o que acontecer por último;
- n) Apresentar ao BRDE, em meio físico e eletrônico, Relatórios de Comercialização relativos à exploração comercial da OBRA pela própria PRODUTORA e/ou por outras pessoas naturais ou jurídicas com as quais venha a celebrar contratos, até o dia 15 (quinze) do sétimo mês seguinte ao mês da Data de Lançamento e, posteriormente, até o dia 15 (quinze) do sétimo mês seguinte ao período de abrangência do relatório anterior, durante todo o Prazo de Retorno Financeiro, observados os parágrafos 5º e 6º desta Cláusula;
- o) Repassar ao BRDE os valores correspondentes à participação do FSA sobre as receitas decorrentes da exploração comercial da OBRA, seus elementos, marcas, imagens, e obras derivadas pela própria PRODUTORA e/ou por outras pessoas naturais ou jurídicas com as quais venha a celebrar contratos, na forma estipulada nas CLÁUSULAS SEXTA e SÉTIMA, sob pena de sujeitar-se à cobrança judicial dos valores devidos e às sanções previstas;
- p) Fazer constar, em créditos da OBRA e em todo material gráfico ou audiovisual de divulgação da OBRA, o conjunto das logomarcas do BRDE, conforme definido no Manual de Identidade Visual disponibilizado no sítio do BRDE na internet, e da ANCINE/FSA, em conformidade com as disposições da Instrução Normativa ANCINE nº 85, de 2 de dezembro de 2009;
- q) Realizar o depósito legal de cópia da obra audiovisual, em sua configuração comercial, à Cinemateca Brasileira;
- r) Manter a sua sede e administração no país até o encerramento deste contrato;
- s) Protocolar o pedido de registro do software, relativo ao jogo, perante o Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI); e
- t) Realizar a verificação da viabilidade da marca que identifica o jogo eletrônico, e protocolar o respectivo pedido de registro de marca perante o INPI, nas classes correspondentes, adotando as providências cabíveis voltadas à concessão do registro.

§1º. Os documentos fiscais referentes ao projeto deverão ser emitidos em nome da PRODUTORA e estar devidamente identificados com o título do projeto beneficiado, revestidos das formalidades legais, numerados sequencialmente e em ordem cronológica, e classificados com os números dos itens financiáveis do orçamento aprovado a que se relacionarem as despesas, podendo ser solicitados pelo BRDE ou pela ANCINE a qualquer momento.

§2º. Os documentos fiscais referentes às Despesas de Comercialização Recuperáveis, cuja comprovação seja necessária para fins de cálculo da Receita Líquida do Produtor (RLP), deverão ser emitidos em nome da PRODUTORA e/ou da pessoa natural ou jurídica com a qual tenha celebrado contrato para exploração comercial da OBRA, conforme o caso e observado o disposto na alínea 'k' desta cláusula, e estar devidamente identificados com o título do projeto beneficiado e revestidos das formalidades legais, podendo ser solicitados pelo BRDE ou pela ANCINE a qualquer momento.



§3º. Apenas serão admitidos documentos fiscais que comprovem despesas relativas aos itens financiáveis pelo FSA entre a data de encerramento das inscrições na Chamada Pública do FSA na qual o projeto foi contemplado e 4 (quatro) meses após a Data de Conclusão da OBRA ou do desembolso do investimento do FSA, o que ocorrer por último, excluído o dia do começo e incluído o do vencimento.

§4º. Apenas serão admitidos, para fins de cálculo da Receita Líquida do Produtor (RLP), documentos fiscais que comprovem Despesas de Comercialização Recuperáveis realizadas no prazo compreendido entre a data de encerramento das inscrições na Chamada Pública do FSA na qual o projeto foi contemplado e 6 (seis) meses após a Data de Lançamento da OBRA, excluído o dia do começo e incluído o do vencimento.

§5º. O primeiro Relatório de Comercialização deverá obrigatoriamente abranger todas as operações comerciais realizadas com a OBRA, ainda que anteriores à Data de Lançamento, incluindo o licenciamento de marcas e imagens da OBRA, seus elementos e obras derivadas, e transferência de direitos patrimoniais relativos à OBRA, suas partes, marcas ou produtos derivados, incluindo as receitas destes quando explorados pela própria PRODUTORA, e ainda eventuais valores recebidos em decorrência de aquisição antecipada de licenças de exibição ou de exploração comercial, em todos e quaisquer territórios e plataformas, até 06 (seis) meses após a Data de Lançamento. Os demais Relatórios de Comercialização devem abranger os 06 (seis) meses seguintes ao período abrangido pelo Relatório anterior, durante todo o Prazo de Retorno Financeiro.

§6º. Caso anteriormente à data de publicação do extrato deste contrato no Diário Oficial da União já tenha transcorrido o período de abrangência relativo ao primeiro Relatório de Comercialização, a entrega do mesmo deverá ocorrer até o dia 15 (quinze) do terceiro mês seguinte à data de publicação do extrato deste contrato no Diário Oficial da União.

## **CLÁUSULA SEXTA**

### **RETORNO DO INVESTIMENTO**

O Retorno do Investimento ao FSA dar-se-á na forma de participação sobre a Receita Líquida do Produtor (RLP) e OUTRAS RECEITAS, conforme estipulado nos parágrafos 1º, 2º, 3º e 4º desta Cláusula, pelo Prazo de Retorno Financeiro.

§1º. Será aplicada sobre a Receita Líquida do Produtor (RLP) a alíquota de \_\_\_\_() ponto(s) percentual(is), até a recuperação integral do montante total investido pelo FSA sem atualização.

§2º. Após a recuperação do montante total investido pelo FSA no projeto, será aplicada sobre a RLP a alíquota de \_\_\_\_() ponto(s) percentual(is) até o final do Prazo de Retorno Financeiro.

§3º. A participação do FSA sobre os valores decorrentes do licenciamento de marcas, imagens e elementos da obra audiovisual, assim como as relativas ao licenciamento do direito de adaptação da obra – cujo poder dirigente deverá ser detido por produtora brasileira independente – será equivalente a \_\_\_\_() ponto(s) percentual(is).

§4º. O FSA terá participação equivalente a 2 (dois) pontos percentuais da Receita Líquida do Produtor, obtidas de outros títulos de jogo eletrônico ou adaptações para outros formatos que se utilizem da mesma marca, imagens ou elementos da OBRA, produzidas pela PRODUTORA.



§5º. O disposto no §5º não se aplica quando houver investimento do FSA na obra audiovisual derivada.

§6º. Para aferição do ponto de inflexão de alíquota mencionado no §2º não serão considerados os valores recuperados sobre Outras Receitas de Licenciamento.

§7º. O FSA fará jus à participação sobre os valores recebidos em virtude de contratos para aquisição antecipada de licenças de exibição ou de exploração comercial firmados a partir da data de início do prazo de retorno financeiro, ainda que esses valores sejam utilizados na produção da OBRA. O FSA também fará jus à participação sobre os valores recebidos em virtude de contratos para aquisição antecipada de licenças de exibição ou de exploração comercial não apresentados previamente à assinatura do presente contrato de investimento, ainda que tais contratos tenham sido celebrados em data anterior ao início do prazo de retorno financeiro.

§8º. Despesas de Comercialização efetivamente realizadas por codistribuidoras serão deduzidas para efeitos de cálculo da Receita Líquida do Produtor (RLP) somente se o BRDE tiver expressamente manifestado sua anuência aos termos do contrato de codistribuição.

§9º. A aprovação pela ANCINE de qualquer alteração no Orçamento da OBRA será considerada automaticamente para fins de atualização da proposta do FSA, dispensada qualquer comunicação à PRODUTORA por parte do BRDE e/ou da ANCINE.

§10. É vedada a redução da participação do FSA prevista nos parágrafos 1º, 2º e 3º desta Cláusula em virtude de alterações no total de itens financiáveis.

§11. Caso a alteração no orçamento aprovado pela ANCINE acarrete redução superior a 10% dos itens financiáveis, e o conseqüente aumento da alíquota da participação do FSA, os novos valores que substituirão os previstos nos parágrafos 1º, 2º e 3º desta cláusula serão objeto de aditivo ao presente contrato.

§12. Em caso de discrepâncias entre os valores informados pela PRODUTORA ao BRDE e os valores apurados pelo BRDE, pela ANCINE ou por terceiro eventualmente contratado, será considerado para fins de cálculo do repasse da participação sobre as receitas decorrentes da exploração da OBRA aquele valor que, após a adoção dos procedimentos para cálculo do valor devido previstos neste Contrato e na Chamada Pública, permitir o retorno de maior significância pecuniária ao FSA.

§13. Para fins de cálculo da participação do FSA, a análise de Relatório de Comercialização será realizada de forma consolidada, considerando-se os resultados financeiros apurados através de relatório(s) de comercialização anteriormente apresentado(s), correspondente(s) a período(s) de abrangência já transcorrido(s).

## **CLÁUSULA SÉTIMA**

### **REPASSE DA PARTICIPAÇÃO DO FSA A TÍTULO DE RETORNO DO INVESTIMENTO**

O repasse da participação do FSA deverá ser efetuado pela PRODUTORA, por meio de pagamento de boleto bancário emitido pelo BRDE com data de vencimento igual ao dia 15 (quinze) do segundo mês subsequente à data de sua emissão.

§1º. O não recebimento de boleto bancário de cobrança não exime a PRODUTORA do repasse das importâncias devidas e dos encargos decorrentes da mora.

§2º. A PRODUTORA, quando inadimplente, ficará ainda sujeita ao pagamento de juros moratórios de 1% (um por cento) ao mês, incidentes sobre o saldo devedor vencido, acrescido da pena convencional de até 10% (dez por cento), escalonada de acordo com o período de mora, assim especificado:

N.º de Dias de Atraso	Pena convencional
01 (um)	1% (um por cento)
02 (dois)	2% (dois por cento)
03 (três)	3% (três por cento)
04 (Quatro)	4% (quatro por cento)
05 (cinco)	5% (cinco por cento)
06 (seis)	6% (seis por cento)
07 (sete)	7% (sete por cento)
08 (oito)	8% (oito por cento)
09 (nove)	9% (nove por cento)
10 (dez)	10% (dez por cento)

#### CLÁUSULA OITAVA

##### SANÇÕES

A inobservância das obrigações assumidas em decorrência desse contrato constitui motivo para imposição das seguintes sanções:

- a) Vencimento antecipado do contrato, sujeitando a proponente à devolução do valor integral e atualizado do investimento objeto deste contrato, acrescido cumulativamente de:
  - i. Juros moratórios equivalentes à taxa referencial do Sistema Especial de Liquidação e Custódia - SELIC, acumulados mensalmente, calculados a partir do primeiro dia do mês subsequente ao do recebimento dos recursos até o mês anterior ao do pagamento e de 1% (um por cento) no mês do pagamento pro rata tempore;
  - ii. Multa de 20% (vinte por cento), calculada sobre o valor total dos recursos liberados.
- b) Multa de até 20% (vinte por cento), calculada sobre o valor total dos recursos liberados, se gravíssima a natureza da infração, incluindo devolução dos recursos quando aplicados em fins diversos do aqui contratado;
- c) Multa de R\$ 500,00 (quinhentos reais) a R\$ 100.000,00 (cem mil reais), se grave a natureza da infração; ou
- d) Advertência, na hipótese de infração considerada leve ou quando ponderada a primariedade da conduta, a possibilidade de saneamento e a lesividade da conduta aos interesses do FSA.

§1º. Serão deduzidos do montante calculado, conforme as regras da alínea 'a' do inciso I do caput, os valores pagos pela PRODUTORA a título de retorno do investimento, acrescidos de encargos calculados em bases idênticas às estipuladas na alínea 'a' do caput, desde as respectivas datas de cada pagamento.

§2º. O não pagamento da multa aplicada à PRODUTORA em virtude de sanção contratual no prazo estipulado poderá resultar no vencimento antecipado do contrato.

§3º. As sanções descritas acima serão aplicadas quando da ocorrência das seguintes infrações contratuais, conforme a natureza da infração:

a) Condutas que geram **vencimento antecipado do contrato**:

- i. Aplicação da totalidade dos recursos ora investidos, bem como dos respectivos rendimentos financeiros, em fins diversos do aqui contratado;
- ii. Não repasse dos valores decorrentes de exploração comercial da OBRA pela PRODUTORA e/ou por outras pessoas naturais ou jurídicas com as quais aquelas tenham celebrado contrato(s);
- iii. Não concluir a OBRA no prazo estipulado na alínea 'a' da CLÁUSULA QUINTA;
- iv. Omissão ou fornecimento de informações falsas na declaração de relação de parentesco para dissimular descumprimento à vedação constante do item 2.2.1 do edital da Chamada Pública BRDE/FSA PRODAV 14/2016.
- v. Omissão ou fornecimento de informações falsas na declaração de pertencimento a Grupo Econômico para dissimular descumprimento ao limite previsto no item 6.1 do edital da Chamada Pública BRDE/FSA PRODAV 14/2016.
- vi. Fornecimento de informações falsas para comprovar sede da empresa há mais de 01 (um) ano nas regiões previstas no item 1.2.3 do edital, além da suspensão da proponente de participar de seleção pública de projetos a serem contemplados com recursos do FSA pelo prazo de 03 (três) anos.
- vii. A omissão ou fornecimento de informações falsas na declaração apresentada conforme modelo constante no ANEXO VI – DECLARAÇÃO DE INDEPENDÊNCIA do edital, além da suspensão da proponente, em ambos os casos, de participar de seleção pública de projetos a serem contemplados com recursos do FSA pelo prazo de 3 (três) anos.

b) Condutas consideradas infração **gravíssima**:

- i. Não lançamento da OBRA no prazo estipulado na alínea 'b' da CLÁUSULA QUINTA;
- ii. Não apresentação da Prestação de Contas Final nos prazos estipulados na CLÁUSULA QUINTA deste contrato;
- iii. Omissão reiterada no cumprimento das obrigações previstas no presente contrato;
- iv. Não manter a sede e administração no país até o encerramento deste contrato;
- v. Aplicação parcial dos recursos ora investidos, bem como dos respectivos rendimentos financeiros, em fins diversos do aqui contratado;
- vi. Não preservar, no que lhe couber, a participação do FSA conforme disposto na alínea 'k' da CLÁUSULA QUINTA, caso seja verificada lesão real ao retorno do investimento do FSA.

c) Condutas consideradas infração **grave**:

- i. Não assegurar ao BRDE e à ANCINE, assim como a terceiro eventualmente contratado, amplos poderes de fiscalização da execução deste Contrato, conforme previsto na alínea 'd' da CLÁUSULA QUINTA;
- ii. Não atender às solicitações do BRDE e da ANCINE conforme previsto nas alíneas 'i' da CLÁUSULA QUINTA;
- iii. Não apresentar ao BRDE, para prévia e expressa autorização, as alterações previstas na alínea 'l' da CLÁUSULA QUINTA;
- iv. Não manter controles próprios em desacordo com o previsto na alínea 'm' da CLÁUSULA QUINTA;
- v. Não providenciar o depósito legal da cópia de preservação da obra audiovisual nos termos da alínea 'q' da CLÁUSULA QUINTA.
- vi. Não informar ao BRDE a Data de Lançamento da OBRA até 30 (trinta) dias antes de sua ocorrência, conforme previsto na alínea 'c' da CLÁUSULA QUINTA.
- vii. Não apresentar ao BRDE o Formulário de Acompanhamento da Execução do Projeto, em meio físico e eletrônico, nos prazos especificados na Instrução Normativa ANCINE nº 125, conforme previsto na alínea 'f' da CLÁUSULA QUINTA.

§4º. O agente responsável pela deliberação quanto ao cabimento das penalidades e pela sua aplicação considerará a gravidade do ato, a reincidência e o histórico do beneficiário, atendendo ao princípio da proporcionalidade para a graduação da penalidade;

§5º. O descumprimento da obrigação prevista na alínea 'p' da CLÁUSULA QUINTA implicará aplicação de sanção conforme parâmetros previstos nos artigos 8º a 13 da Instrução Normativa ANCINE nº 85, de 02 de dezembro de 2009, ou norma que vier a sucedê-la, e, no caso das logomarcas do BRDE, nos termos do regulamento interno do Banco.

§6º. Além das sanções previstas no §3º desta CLÁUSULA, a omissão ou fornecimento de informações falsas na declaração de relação de parentesco ou o descumprimento ao limite de proposta por Grupo Econômico implicará na suspensão da PRODUTORA pela ANCINE de participar de processos de seleção pública do FSA pelo prazo de 03 (três) anos, contados da data da decisão final do processo administrativo de aplicação de penalidade.

§7º. O descumprimento de entrega prevista na 'n' da CLÁUSULA QUINTA implicará multa de R\$ 100,00 (cem reais) por dia de atraso.

§8º. O processo administrativo para apuração de condutas e aplicação de penalidades decorrentes de infrações previstas neste contrato de investimento reger-se-á pelas regras desta Cláusula.

§9º. Verificada a ocorrência de infração, o BRDE notificará a contratada, informando o motivo e as possíveis sanções aplicáveis, para que, querendo, apresente defesa prévia no prazo de 05 (cinco) dias úteis a contar do recebimento da notificação.

§10. Apresentada ou não a defesa prévia, o BRDE enviará o processo à ANCINE, que opinará sobre a imposição de sanção, no prazo de 30 (trinta) dias.

§11. Considerada a manifestação técnica da ANCINE, o BRDE decidirá sobre a imposição da sanção e notificará a contratada.



§12. A PRODUTORA poderá apresentar recurso no prazo de 05 (cinco) dias úteis a contar da entrega da notificação, interposto por meio de requerimento dirigido ao BRDE, no qual deverá expor os fundamentos do pedido de reexame, podendo juntar novos documentos.

§13. Caso haja interposição de recurso, o BRDE enviará os autos à ANCINE, que terá prazo de 30 (trinta) dias corridos para avaliar o recurso, opinando sobre a sanção aplicada.

§14. Considerada a manifestação técnica da ANCINE, o BRDE decidirá sobre a manutenção ou afastamento da sanção e procederá à notificação do contratado.

§15. As infrações geradoras de sanções restritivas de direito serão comunicadas pelo BRDE à ANCINE, a quem caberá aplicá-las diretamente.

§16. Sem prejuízo das demais sanções previstas neste contrato, o descumprimento de quaisquer obrigações estabelecidas no presente instrumento poderá implicar a inscrição da PRODUTORA em situação de inadimplência enquanto persistir o descumprimento.

§17. A PRODUTORA, na ocorrência de vencimento antecipado, sujeitar-se-á à cobrança judicial e extrajudicial pelo BRDE e/ou pela ANCINE dos valores devidos e à inscrição no Cadastro Informativo de Créditos Não Quitados do Setor Público Federal (CADIN) pelo BNDES, na qualidade de agente financeiro central do FSA.

#### **CLÁUSULA NONA**

##### **TOMADA DE CONTAS ESPECIAL**

Poderá ser instaurada Tomada de Contas Especial contra a PRODUTORA pelo ordenador de despesas do BRDE ou da ANCINE ou por determinação do Controle Interno ou do Tribunal de Contas da União, para identificação dos responsáveis e quantificação do dano, quando ocorrer qualquer das hipóteses previstas na CLÁUSULA OITAVA.

#### **CLÁUSULA DÉCIMA**

##### **EFICÁCIA E PUBLICAÇÃO**

A eficácia deste contrato e de seus eventuais aditivos fica condicionada à publicação do respectivo extrato no Diário Oficial da União, que será realizada pelo BRDE.

Parágrafo Único. O encerramento do contrato somente ocorrerá ao final do Prazo de Retorno Financeiro do investimento, condicionado à aprovação da Prestação de Contas Final e ao cumprimento de todas as obrigações decorrentes do contrato.

#### **CLÁUSULA DÉCIMA PRIMEIRA**

##### **UTILIZAÇÃO DE IMAGENS E REFERÊNCIAS DA OBRA**

A PRODUTORA autoriza a utilização gratuita de imagens, marcas, textos e documentos da obra e do projeto e referências à OBRA em materiais de divulgação das ações do FSA, da ANCINE e do BRDE, com finalidade promocional e para informação pública e ainda a reprodução e distribuição da obra para ações promocionais do FSA, da ANCINE e do BRDE, nos termos de regulamento específico.



## CLÁUSULA DÉCIMA SEGUNDA

### DISPOSIÇÕES FINAIS

Em caso de descumprimento das determinações da legislação relativas ao Fundo Setorial do Audiovisual, a PRODUTORA ficará sujeita às sanções administrativas restritivas de direitos previstas pelo artigo 14 da Lei nº 11.437/2006.

Quaisquer dúvidas, casos omissos ou questões oriundas do presente Contrato que não possam ser resolvidos pela mediação administrativa serão dirimidos pelo Foro da Justiça Federal, Seção Judiciária do Rio de Janeiro.

A qualquer tempo e em comum acordo, este instrumento poderá sofrer alterações, mediante termo aditivo.

Havendo divergências entre as estipulações contidas na Chamada Pública e neste instrumento, prevalecerão as contidas nesta última.

E, por estarem justas e contratadas, assinam o presente instrumento em 02 (duas) vias de igual teor e forma para um só efeito, juntamente com as testemunhas abaixo.

Rio de Janeiro, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_.

#### PELO BRDE:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### PELA PRODUTORA – [NOME]:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nome:

Nome:

Estado Civil:

Estado Civil:

Profissão:

Profissão:

CPF:

CPF:

Endereço Residencial:

Endereço Residencial:

#### TESTEMUNHAS:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nome:

Nome:

CPF:

CPF: