

## **BH NAS TELAS**

### **PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO DO AUDIOVISUAL DE BELO HORIZONTE**

#### **EDITAL FSA 2019: FIQ GAMES**

### **ANEXO VII**

#### **PARÂMETROS OBRIGATÓRIOS PARA EDITAL DE JOGOS ELETRÔNICOS**

1. Objeto Financiável
  - 1.1 Produção de jogos eletrônicos para exploração comercial em consoles, computadores ou dispositivos móveis.
2. Definições
  - 2.1 Jogo Eletrônico: conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es).
  - 2.2 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.
  - 2.3 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.
  - 2.4 Distribuidora: empresa que realiza e investe recursos próprios na divulgação, promoção e distribuição de um jogo eletrônico.
  - 2.5 Motor ou Engine: software que proporciona aos seus usuários funcionalidades para a produção de um jogo.
  - 2.6 Jogo Sério ou Serious Game: jogo eletrônico voltado à preparação, qualificação ou treinamento de profissionais ou estudantes, em áreas específicas do conhecimento.
  - 2.7 Jogo Publicitário ou Advergame: jogo eletrônico que tem por finalidade promover uma marca de produto ou serviço, produzido a partir de contratação específica.
  - 2.8 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.
  - 2.9 Conclusão da Obra: data de apresentação da versão do jogo eletrônico para lançamento comercial, quer seja regional ou global, sem prejuízo de eventuais expansões ou complementações posteriores, ao agente financeiro.
  - 2.10 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.
  - 2.11 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.
3. Limite de Investimento
  - 3.1 O órgão ou entidade deverá fixar valores de investimento de até R\$ 500.000,00 por projeto.
4. Proponentes
  - 4.1 Empresas com registro regular e classificadas como agente econômico brasileiro 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) 6201-5/01 - Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda;
  - e) 6202-3/00 - Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis;
  - f) 6203-1/00 - Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não customizáveis.
- 4.2 As produtoras deverão atender também aos seguintes requisitos demonstrados através de declaração apresentada na inscrição do projeto:
  - 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 objective 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.
- 4.3 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.
- 5. Condições de Investimento
  - 5.1 Podem ser inscritos projetos que se encontrem em quaisquer das etapas de produção, desde que o jogo não tenha sido lançado comercialmente.
  - 5.2 Os direitos sobre a obra audiovisual objeto do investimento deverão observar, no que couber, o Regulamento Geral do PRODAV.
  - 5.3 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.
- 6. Direitos Pré-Existentes
  - 6.1 É admitida à proponente a aquisição de direitos de propriedade intelectual pré-existentes através de licença, a fim de viabilizar a execução do jogo eletrônico, respeitado o disposto:
    - a) O titular dos direitos de propriedade intelectual pré-existentes 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.

- 6.2 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.
- 6.3 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.
- 6.4 A eventual responsabilidade por prejuízos e danos decorrentes do uso indevido de imagem será da empresa proponente, devendo esta arcar com as eventuais indenizações.
- 6.5 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.
- 6.6 Na hipótese de o titular dos direitos patrimoniais não ser o autor, será necessária a apresentação de anuência deste na referida licença.
- 6.7 Na hipótese de o 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.
- 6.8 Para a contratação, será necessária a apresentação das cessões de direitos do chefe de programação, do game designer e do gerente de produção.
7. **Projetos de Coprodução Internacional**
  - 7.1 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.
  - 7.2 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.
  - 7.3 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.
  - 7.4 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 e, subsidiariamente, o Regulamento Geral do PRODAV.
8. **Poder Dirigente**
  - 8.1 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.
  - 8.2 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.
  - 8.3 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.
  - 8.4 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.
  - 8.5 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.
- 8.6 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.
- 8.7 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.
- 8.8 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.
9. Itens Financiáveis
- 9.1 São considerados itens financiáveis pelo FSA o conjunto das despesas relativas à produção do jogo, englobando 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; serviços de terceiros, pessoas físicas ou jurídicas, necessários à Execução do projeto; diárias e passagens, exclusivamente para a equipe executora do projeto; locação de equipamentos e material permanente, pelo período de tempo necessário à execução do projeto; licença de softwares, pelo período de tempo necessário à execução do projeto; licenciamento de direitos de uso de propriedade intelectual brasileira; taxas de registro de software e marca; despesas administrativas e a remuneração dos serviços de gerenciamento e execução do projeto.
- 9.2 As 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 incluir para o cálculo o valor do gerenciamento e promoção. A proponente poderá adquirir licenças nacionais ou estrangeiras por valores superiores ao disposto, desde que os recursos sejam privados, respeitadas as questões afetas ao poder dirigente sobre o jogo eletrônico.
- 9.3 A despesa de gerenciamento de projeto ficará limitada a um valor equivalente a 10% (dez por cento) do total de itens financiáveis, sem incluir para o cálculo o valor do próprio gerenciamento e promoção.
- 9.4 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 incluir para o cálculo o valor do próprio gerenciamento.
10. Itens Não-Financiáveis
- 10.1 São considerados itens não financiáveis pelo FSA:
- a) Despesas de distribuição, comercialização, divulgação e promoção, observada a exceção disposta no item 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;
  - e) Aquisição de licença permanente de utilização de software;

f) Despesas vedadas na Instrução Normativa nº 124/2015.

## 11. Vedações

- 11.1 É vedada a participação de projetos cujo proponente no contrato de investimento possua entre os seus sócios, gerentes e administradores:
- a) servidores ou ocupantes de cargo em comissão da ANCINE, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
  - b) funcionários do agente financeiro, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
  - c) servidores ou ocupantes de cargo em comissão dos órgãos do entidade local responsável pelo Edital, ou respectivo cônjuge ou companheiro ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau;
  - d) membros da Comissão de Análise, respectivos cônjuges ou companheiros ou parentes em linha reta, colateral ou por afinidade até o 2º grau.
- 11.2 É vedada a alteração da empresa proponente, salvo nos casos de cisão, fusão ou incorporação, quando poderá ser admitida a troca desta pela nova empresa resultante de um desses processos de reorganização empresarial, desde que haja anuência do agente financeiro e sejam preservadas as disposições desta Chamada Pública.
- 11.3 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.
- 11.4 É vedada a produção de jogos que contenham propaganda religiosa ou política, conteúdo pornográfico, ou que sejam caracterizados como jogos sérios ou jogos publicitários.

## 12. Condições para a Contratação

- 12.1 A proponente deverá realizar, no prazo de 60 (sessenta) dias, contados a partir da data do desembolso integral dos recursos da contrapartida de responsabilidade do órgão ou entidade local, os procedimentos previstos no Regulamento para Contratação de Projetos (disponível no endereço eletrônico do agente financeiro [www.brde.com.br/fsa](http://www.brde.com.br/fsa)), o qual faz parte integrante desta chamada pública, sob pena de arquivamento da proposta.

## 13. Responsabilidade da Empresa Contratada

- 13.1 Para cada projeto selecionado será assinado contrato de investimento entre a empresa proponente e o agente financeiro, tendo como objeto o investimento para a produção do jogo e a correspondente participação do FSA nas receitas.
- 13.2 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.
- 13.3 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.
- 13.4 Para fins de cumprimento da previsão normativa relativa à logomarca, deverão ser observadas as disposições previstas no Manual de Identidade Visual do agente financeiro e na Instrução Normativa ANCINE nº 130/2016 e suas alterações.

## 14. Licenciamento do Jogo Eletrônico

- 14.1 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.
- 14.2 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).
- 14.3 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:
- Os valores investidos com retorno mais vantajoso não tenham direitos patrimoniais por contrapartida;
  - O retorno mais vantajoso seja limitado ao montante investido, sem atualização monetária;
  - O investimento não represente geração de dívida para a produtora;
  - Seja preservado o retorno financeiro do FSA; e
  - Não representem deduções superiores a 95% (noventa e cinco por cento) da Receita Líquida de Distribuição – RLD.
- 14.4 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.
- 14.5 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.
- 14.6 Nos contratos de licenciamento ou em quaisquer ajustes afetos aos jogos eletrônicos objetos deste edital, ficam vedadas cláusulas que impliquem direito à última recusa.
15. Proteção e Licenciamento de Obras e Elementos Derivados
- 15.1 A propriedade das marcas, imagens e elementos deverá permanecer com os detentores dos direitos patrimoniais do jogo eletrônico.
- 15.2 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:
- 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;
  - Ser celebrado em caráter oneroso sob condições que não caracterizem preço vil;
  - Estabelecer com clareza o segmento de mercado e a abrangência territorial da licença;
  - Estabelecer as condições de exclusividade, se for o caso; e
  - Definir com precisão os limites e prazos de duração, bem como as condições para sua renovação.
- 15.3 A licença para terceiros de direitos de propriedade intelectual sobre marcas, imagens e elementos deverá observar as regras de retorno financeiro estabelecidas no item no edital e, subsidiariamente, pelo Regulamento Geral do PRODAV.
- 15.4 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.
- 15.5 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 edital e, subsidiariamente, pelo Regulamento Geral do PRODAV, ressalvadas as atualizações que não impliquem receitas financeiras.
- 15.6 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 edital e, subsidiariamente, pelo Regulamento Geral do PRODAV.

- 15.7 Submete-se a livre pactuação da contratante:
- Quaisquer direitos sobre o jogo eletrônico, assim como sobre suas marcas, imagens e elementos derivados, 15 (quinze) anos após o seu lançamento comercial;
  - Os valores das licenças de uso do jogo eletrônico para o consumidor final;
  - Os valores da comercialização de itens/acessórios e outros elementos que caracterizem transações dentro do aplicativo e receitas para o jogo eletrônico;
  - Os valores das licenças de uso para o consumidor final de expansões, complementações ou obras derivadas do jogo eletrônico produzido com recursos do FSA;
  - Os valores das licenças para criação de obras derivadas do jogo eletrônico; e
  - Os valores de licenciamento de software, MOTOR, código-fonte ou demais direitos de propriedade intelectual.
- 15.8 As exceções submetidas a livre pactuação 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.
16. Da Execução do Projeto
- 16.1 O desembolso dos recursos em conta corrente do projeto será realizado em parcela única, após atendimento das condições gerais para o desembolso.
- 16.2 O desembolso dos recursos estará condicionado à comprovação de:
- Captação de, no mínimo, 50% (cinquenta por cento) do orçamento de produção de responsabilidade da parte brasileira, incluído o valor do investimento do FSA, conforme os termos e documentos relacionados nos artigos 52, 53 e 54 da Instrução Normativa ANCINE nº 125/2015.; e
  - Contrato de distribuição com distribuidora ou declaração de distribuição própria.
- 16.3 No caso de distribuição própria pela empresa produtora, conforme declaração de distribuição própria, ou por empresa do mesmo Grupo Econômico, não será permitido o estabelecimento de comissão de distribuição para tais empresas.
- 16.4 A comprovação das condições para desembolso deverá ocorrer no prazo máximo de 12 (doze) meses, contados da data de assinatura do contrato, sob pena de ficar o agente financeiro desobrigado do investimento na obra e do repasse de quaisquer valores à produtora.
- 16.5 O Acompanhamento da execução do projeto seguirá o disposto no contrato de investimento.
17. Prazo de Conclusão
- 17.1 O prazo de conclusão 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.
18. Retorno do Investimento
- 18.1 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, entendida como a data da primeira disponibilização comercial do jogo concluído, sem considerar o acesso dos consumidores a versões beta, alfa e anteriores.
- 18.2 O retorno dos valores investidos pelo FSA será definido de acordo com as normas dispostas na Seção VIII do Capítulo IV do Regulamento Geral do PRODAV, ou outras que venham a substituí-las, respeitadas as eventuais disposições transitórias.
19. Prestação de Contas

- 19.1 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.
- 19.2 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 da abertura da conta corrente de movimentação, realizada pela ANCINE após a devida da comunicação pelo ente da publicação oficial da seleção do projeto;
  - b) Data final: data prevista para entrega da prestação de contas do projeto.