



GOVERNO DO ESTADO DE MINAS GERAIS

Loteria do Estado de Minas Gerais

Divisão de Desenvolvimento de Jogos

Apêndice APÊNDICE 1 DO ANEXO I - LEMG/DDJ

Belo Horizonte, 15 de dezembro de 2021.

CONCORRÊNCIA PÚBLICA INTERNACIONAL LEMG 001/2021
APÊNDICE 1 DO ANEXO I – PROJETO BÁSICO
ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS OPERAÇÃO DAS LOTERIAS TRADICIONAIS
LOTERIA INSTANTÂNEA (“LI”) - ITEM 1 - EM MEIO FÍSICO

OBJETO

Contratação de empresa para exercer as atividades operacionais inerentes à exploração e operação dos jogos das Loterias Tradicionais, em meio físico: “Item 1-Loteria Instantânea” e “Item 2-Loteria Convencional” por meio de outorga de concessão de serviços de planejamento estratégico, criação de produtos, impressão, implantação e operação dos produtos lotéricos, marketing, estocagem, criação e operação de rede de distribuição, comercialização e pagamento de prêmios, através de outorga de exploração de serviço público mediante contrato de Concessão, com fundamento da Lei Federal nº 8.987/95.

Sumário

- [1. Introdução](#)
- [2. Diretrizes adotadas para estabelecimento dos requisitos](#)
- [3. Disposições gerais](#)
- [4. Políticas e regras para operação dos jogos](#)
- [5. Requisitos técnicos do sistema](#)
- [6. Implantação de Máquinas de Autoatendimento para venda de cartões \(ITVM\)](#)

1. **INTRODUÇÃO**

1.1. **Objetivos deste documento**

Este documento consolida os requisitos necessários à viabilização de modernização e otimização do modelo de negócio utilizado atualmente pela Autarquia na operação da modalidade Loteria de Números, Sorteio Individual e Imediato- Loteria Instantânea (“LI”), que compõem o “Item 1” das Loterias Tradicionais. Contempla as políticas e regras dos jogos, os requisitos técnicos para seleção de propostas, as atribuições da empresa a ser contratada, as políticas e regras quanto à operacionalização dos jogos, bem como o cronograma de implantação dos primeiros Planos de Jogo.

1.2. Definições e siglas

1	Loteria Instantânea (LI)	Modalidade de jogo de loteria de números, por sorteio individual e imediato. Consiste na premiação de números, letras ou símbolos encobertos em cartões especiais e de segurança comprovada e garantida contra violações, propiciando o sorteio individual, direto e imediato pelo apostador. Este adquire cartão de Loteria Instantânea e, depois de ação de raspagem de seu painel de jogo, descobre se é ganhador e qual o prêmio ganho. Os prêmios são aleatoriamente atribuídos aos cartões quando de sua produção (criação e impressão).
2	Jogo de Loteria Instantânea (LI)	Conjunto de cartões de Loteria Instantânea, criado a partir de aprovação de Plano de Jogo pela Contratante. Possuem as seguintes características: <ul style="list-style-type: none"> • é constituído de um número finito de cartões; • todos os cartões pertencentes a um dado Plano de Jogo possuem o mesmo preço de venda ao apostador; • cada Jogo possui um número que o identifique unicamente; • cada cartão, no ato de sua criação, passa a possuir um resultado devidamente pré determinado (i.e., premiado ou não premiado) e, caso esteja premiado, o valor de seu prêmio corresponderá a quantia em moeda nacional ou em bens de outra natureza; a atribuição de prêmios aos cartões deverá ocorrer de forma aleatória e em conformidade com Plano de Jogo respectivo, previamente aprovado pela Contratante.
3	Plano de premiação de Loteria Instantânea (LI)	Planilha com valor a ser alocado como premiação bruta em cada Plano de Jogo, calculado pelo produto de: <ul style="list-style-type: none"> • percentual de premiação definido em Plano de Jogo; • preço de venda de cartão de Loteria Instantânea ao apostador, definido em Plano de Jogo; • quantidade de cartões emitidos definida em cada Plano de Jogo. Por exemplo, uma premiação de 45% (quarenta e cinco por cento) aplicada às seguintes configurações terá como valor resultante: <ul style="list-style-type: none"> • (um milhão) de cartões de R\$1,00 (um Real) cada: R\$450.000,00 (quatrocentos e cinquenta mil Reais) de premiação. 1.000.000 (um milhão) de cartões de R\$1,00 (um Real) cada: R\$450.000,00 (quatrocentos e cinquenta mil reais) de premiação.
4	Premiação Garantida no Lote - GLEPS	GLEPS (Guaranteed Low-End Prize Structure) Garantia de Prêmios Pequenos em cada Lote, estabelecida na estrutura de premiação do plano de jogo.
5	Série de cartões em um Plano de Jogo	Total de cartões emitidos em um Plano de Jogo, que, quando compreendido em uma única série, é identificado como série "X", podendo em um mesmo Plano existir mais de uma série, com a mesma numeração, diferenciando apenas a identificação de seu "X", ou seja, em um plano com 2 séries teremos um cartão numérico diferente para cada uma das séries "X1" e "X2"; em um Plano com 3 séries, teremos um cartão numérico diferente para cada uma das séries "X1", "X2" e "X3", e assim sucessivamente
6	Plano de Jogo impresso	Plano de Jogo aprovado pela Contratante, cujos cartões já estejam impressos conforme modelo previamente definido entre as partes, mas ainda não autorizado/implantado por portaria, a ser emitida pela Contratante.
7	Plano de Jogo implantado	Plano de Jogo aprovado pela Contratante, cujos cartões já estejam impressos, e autorizado/implantado por portaria emitida pela Contratante, cuja garantia dos prêmios já tenha sido repassada à Contratante; também chamado de 'vigente'
8	Plano de Jogo prescrito	Status de Plano de Jogo decorridos 90 dias a contar da publicação da portaria de encerramento, seguindo-se a etapa de prestação de contas.
9	Elementos sorteáveis	Cartões numerados em séries, com resultados contemplados com base em alguma forma de sorteio, definidos com a combinação de números de um determinado universo numérico e/ ou símbolos impressos.
10	Cartão de Loteria	Cartão tipicamente emitido em papel e identificado unicamente por número, cuja eventual

	Instantânea (Cartão Impresso)	premiação já esteja definida no ato de sua criação. O apostador deve raspar parte de sua superfície para descobrir se o cartão adquirido está premiado. Se premiado, confere a seu portador o direito de receber prêmio respectivo junto ao ponto de venda ou site da Contratada (e-commerce). Pode ser dividido em frações.
11	Fração de cartão de Loteria Instantânea	Subdivisão de um cartão de Loteria Instantânea que possibilita ser comercializado separadamente, podendo um cartão ter 2 (duas) ou mais frações.
12	Número ou código de identificação de cartão de Loteria Instantânea	Número ou código único que identifique cartão de Loteria Instantânea no sistema de jogos. A numeração é sequencial por jogo (Jogo "A": cartão 1, cartão 2, cartão 3, etc. Jogo "B": cartão 1, cartão 2, cartão 3, etc.).
13	Número ou código de validação de cartão de Loteria Instantânea	Número ou código utilizado para validação de um cartão de Loteria Instantânea e/ou bilhete de Loteria Convencional, gerado através de algum mecanismo de codificação, o qual só poderá ser revelado após a raspagem da área onde será impresso. Sua função primordial é impedir fraudes.
14	Lote de cartões de Loteria Instantânea (LI)	Menor unidade de embalagem contendo quantidade de cartões de Loteria Instantânea de um mesmo Plano de Jogo que pode ser habilitada. É a unidade de controle de vendas para apuração da arrecadação bruta. Lotes de um mesmo Plano de Jogo devem ter a mesma quantidade de cartões. Jogos diferentes podem ter tamanhos de lote diferentes, embora em cada jogo, todos os seus lotes deverão ter o mesmo tamanho. Por exemplo, todos os lotes de um dado jogo 'A' contêm 100 (cem) cartões, enquanto todos os lotes de um dado jogo 'B' contêm 50 (cinquenta) cartões.
15	Lote habilitado de cartões	Lote de cartões de um dado Plano de Jogo devidamente disponibilizado pela concessionária no sistema de jogos para comercialização pelos pontos de venda.
16	Lote habilitado/vendido	Lote cujo conteúdo de cartões foi totalmente vendido, apurado pelo sistema de jogos para cálculo do repasse à contratante na vigência do Plano de Jogo implantado.
17	Procedimento de habilitação de lote de cartões de Loteria Instantânea	<p>Sequencia de procedimentos definidos para a execução da habilitação de lote de cartões, para torná-lo apto para venda, que deverá ser observado pela Contratada e pelos pontos de venda.</p> <p>O início do procedimento de habilitação se dá quando, depois de realizada a entrada dos números de identificação do primeiro e do último cartão de Loteria Instantânea num determinado lote a ser habilitado (por exemplo, leitura ótica, digitação, ou outro recurso de entrada de dados), é acionado o comando 'Confirmar' ou equivalente. A conclusão do procedimento ocorre quando todas as seguintes etapas tiverem sido completamente executadas pelo sistema de jogos:</p> <p>a) Consulta ao sistema central para verificar se a situação de todos os cartões de Loteria Instantânea pertencentes ao lote informado permite sua habilitação. Em caso negativo, sua execução é cancelada e é emitida mensagem notificando que aquela habilitação não pode ser realizada.</p> <p>b) Atualização, no sistema central, de situação de todos os cartões informados no lote sendo habilitado, bem como das informações referentes à habilitação, incluindo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • identificação do ponto de venda para o qual o lote habilitado será entregue; • data e hora da habilitação; • para cada cartão habilitado: <ul style="list-style-type: none"> - identificação de jogo; - número de identificação de cartão. <p>Todo o tempo de processamento e de comunicação de dados entre o usuário e o sistema central é considerado como parte do tempo de execução desse procedimento. E durante toda sua execução, devem ser utilizados os mecanismos de segurança apropriados.</p>
18	a) Procedimento de Validação	<p>Conjunto de passos para validação de um cartão de Loteria Instantânea no sistema de jogos, por meio de sistema automatizado.</p> <p>O início do procedimento se dá quando, depois de informado número de validação de cartão de Loteria Instantânea a ser validado, é acionado comando 'Confirmar' ou equivalente. Sua conclusão ocorre quando todos os seguintes passos tiverem sido completamente executados pelo sistema de jogos:</p>

		<p>1) Consulta ao sistema central para verificar, em relação ao cartão de Loteria Instantânea informado:</p> <p>a) se está premiado e, se estiver, se já foi pago;</p> <p>b) sua situação, bem como se essa situação permite seu pagamento. Em caso negativo, a execução desse procedimento é encerrada e é acrescentada às informações acima mencionadas, a mensagem notificando que a validação não pôde ser realizada/concluída.</p>
19	b) Procedimento de validação	<p>2) Exibição de resultado de consulta para o usuário, incluindo as seguintes informações do cartão de Loteria Instantânea:</p> <p>a) identificação de jogo respectivo;</p> <p>b) número de identificação;</p> <p>c) número de validação;</p> <p>d) data e hora de validação;</p> <p>e) resultado de validação: não premiado ou premiado (nesse caso, indicar também o valor do prêmio);</p> <p>f) situação e, conseqüentemente, se seu pagamento pode ser realizado.</p> <p>3) Se o cartão estiver premiado e ainda não pago, e sua situação permitir seu pagamento, deve ser mostrada ao usuário a opção para registrar pagamento de prêmio respectivo.</p> <p>4) Selecionada por usuário a opção pelo pagamento, as seguintes informações devem ser exibidas para o usuário, sendo facultada a ele a impressão ou o envio dessas informações em recibo de pagamento respectivo. São elas:</p> <p>a) identificação de jogo;</p> <p>b) número de identificação de cartão;</p> <p>c) número de validação de cartão;</p> <p>d) identificação de ponto de venda onde tiver sido realizado o pagamento;</p> <p>e) data e hora de pagamento.</p> <p>5) Atualização de sistema central com as informações listadas no item acima, e de situação atualizada de cartão.</p> <p>Todo o tempo de processamento e de comunicação de dados entre o usuário e o sistema central é considerado como parte do tempo de execução desse procedimento. E durante toda a sua execução, devem ser utilizados os mecanismos de segurança apropriados.</p>
20	Arrecadação Bruta por Plano de Jogo (ABpj)	<p>É o valor bruto do Plano de Jogo emitido, apurado para cada Plano. É calculado pelo produto entre:</p> <p>a quantidade de cartões de Loteria Instantânea emitida em um Plano de Jogo, multiplicada pelo valor de face de cada cartão (Preço de Mercado).</p>
21	Arrecadação Líquida por Plano de Jogo (ALpj)	<p>Valor líquido por Plano de Jogo emitido, utilizado como base para o cálculo do repasse a ser feito pela Contratada à Contratante, calculado com base na ABpj, subtraindo-se:</p> <ul style="list-style-type: none"> • % de Premiação do Plano de Jogo; • % de Marketing do Plano de Jogo.
22	Valor de repasse integral de Plano de Jogo	<p>Valor resultante da aplicação do percentual de repasse da Contratante sobre a arrecadação líquida de um Plano de Jogo.(ALpj). A obrigação da Contratada aplica-se ao valor integral de repasse de cada Plano de Jogo implantado, que será completado no momento da sua prescrição, e da devida prestação de contas ao Contratante.</p>
23	Preço de Mercado do cartão	<p>Preço do cartão de Loteria Instantânea para o apostador (consumidor), mesmo que preço de face.</p>
24	Resíduo de cartões de um Plano de Jogo	<p>Conjunto de cartões de Loteria Instantânea prescritos ou não de um dado Plano de Jogo.</p>
25	Resíduo de premiação de Plano de Jogo	<p>Valor de prêmios contidos em um Plano de Jogo, não reclamados e/ou não distribuídos apurados no resíduo de cartões de um determinado Plano de Jogo prescrito.</p>
26	Valor de repasse integral contido em um lote	<p>Valor resultante da divisão do valor de repasse integral de um Plano de Jogo pelo total de lotes de um Plano.</p>

27	Resíduo de repasse integral de Plano de Jogo	Valor residual de repasse integral de um Plano de Jogo, apurado no momento de prestação de contas dos Planos prescritos junto à Contratante.
28	Encerramento de Plano de Jogo	Procedimento que possibilita o início da prestação de contas de um Plano de Jogo implantado para fins de sua prescrição.
29	Percentual para encerramento de Plano de Jogo	Percentual mínimo ideal para o início do procedimento de encerramento de Plano de Jogo. É estimado com base no valor de premiação paga de um determinado Plano de Jogo implantado/habilitado. Este percentual será definido de acordo com as partes.
30	Prestação de contas de Plano de Jogo	Procedimento realizado pela Contratada para apuração dos resíduos de premiação e repasses, decorridos 90 (noventa) dias após o encerramento de cada Plano de Jogo implantado, para prestação de contas junto à Contratante
31	Ponto de venda (PDV)	Estabelecimento para venda de cartões de Loteria Instantânea, que tenha sido positivado (i.e., que comercialize cartões de Loteria Instantânea conforme estabelecido nesse Projeto Básico), com capacidade de pagamento de prêmios até o limite estabelecido na portaria de implantação de cada Plano de Jogo.
32	E-Commerce	Recurso de modernização da operação (site ou aplicativo) para venda dos jogos das Loterias Instantâneas em meio físico, desenvolvidos pelo operador. Neste canal de distribuição o apostador poderá adquirir cartões de maneira inovadora.
33	Confidencialidade	Propriedade de que a informação não esteja disponível ou revelada a indivíduos, entidades ou processos não autorizados.
34	Infraestrutura do sistema de jogos	Compreende todos os recursos de hardware, redes e comunicação utilizados para operacionalização dos jogos, incluindo ITVMs, data center, sistema de gerenciamento de banco de dados, servidores do sistema de jogos, e qualquer outro recurso necessário ao seu funcionamento.
35	Sistema de jogos	Termo que engloba o software de jogos e a infraestrutura do sistema de jogos a ser usado na operação das Loterias Tradicionais.
36	Software de jogos	Denomina o conjunto de componentes de software que constitui o sistema de jogos. Inclui o sistema central de gestão dos jogos, os softwares instalados em ITVMs, e a ferramenta de geração de relatórios, sistema de suporte a processo de aprovação de Plano de Jogo, sistema de validação de cartões de Loteria Instantânea, bem como qualquer outro componente de software que venha a ser necessário.
37	SEI-MG	Sistema Eletrônico de Informações (SEI) é o sistema de gestão de processos e documentos eletrônicos. Criado e cedido gratuitamente pelo Tribunal Regional Federal da 4ª Região (TRF4). O SEI é hoje ferramenta oficial do Governo de Minas para tramitação de processos administrativos e, como tal, é a plataforma utilizada pela Contratante para protocolização de processos de implantação de Planos de Jogos e demais ações a eles pertinentes.
38	ITVM	Do inglês 'Instant Ticket Vending Machine' é uma máquina de venda automática operada pelo próprio apostador (i.e., self-service), de forma que o apostador possa adquirir cartões utilizando mecanismo para inserção de créditos. ITVM armazena cartões em gavetas internas, um jogo por gaveta (embora cartões de um mesmo jogo possam ocupar mais de uma gaveta simultaneamente), geralmente alinhadas de forma matricial (por exemplo, 4 linhas e 4 colunas), que, por meio de interface acessível pelo apostador, possibilitam a ele a seleção de jogo cujos cartões pretenda adquirir. ITVMs típicos podem exibir os jogos à venda, destacando-se uma das seguintes configurações: a) Cada gaveta contendo cartões de jogo dispõe de painel onde é exibida identificação de jogo (por exemplo, um cartão de amostra), bem como há algum comando para que o apostador possa adquirir um cartão (por exemplo, o próprio painel pode ser pressionável, ou pode haver um botão posicionado próximo, para cada painel). Nessa configuração, haverá um painel por gaveta. Sua interface de comunicação de informações ao apostador é um painel de mensagens, onde são exibidas informações pertinentes aos jogos (por exemplo, "Saldo=R\$10,00. Selecione o jogo para adquirir cartões"). b) Tela sensível a toque (touchscreen) mostra imagens referentes aos jogos à venda em ITVM (por exemplo, a imagem de um cartão). O apostador é capaz de selecionar o jogo do qual deseja adquirir cartão clicando sobre a imagem do jogo correspondente. Sua interface de comunicação de informações ao apostador é a própria tela sensível ao toque, ou painel de mensagens separado, se o possuir.

39	Contratada/Concessionária	Empresa selecionada pela Contratante para operação de Loteria Instantânea conforme regras contidas nesse Projeto Básico e em seu contrato respectivo.
40	Contratante/Concedente	Loteria do Estado de Minas Gerais – LEMG.
41	Disponibilidade	Propriedade de estar acessível e utilizável sob demanda por uma entidade autorizada.
42	Apostador	Pessoa física, maior de 18 (dezoito) anos, apostadora nos jogos da Loteria Instantânea.
43	Ganhador	Pessoa física, maior de 18 (dezoito) anos, munida do cartão de Loteria Instantânea premiado.
44	Integridade	Propriedade de salvaguarda da exatidão e completeza de ativos

1.3. Visão geral deste documento

A Seção 2 apresenta os critérios e diretrizes que foram utilizados para se chegar aos requisitos elencados nesse documento.

A Seção 3 descreve as disposições gerais sobre a operação de loteria na modalidade Loteria Instantânea, incluindo as políticas e regras dos jogos e as atribuições da Contratada.

A Seção 4 detalha políticas e regras para operação dos jogos.

A Seção 5 detalha os requisitos técnicos que serão exigidos para o sistema de jogos de Loteria Instantânea.

A Seção 6 apresenta considerações sobre a implantação de Máquinas de Autoatendimento para venda de cartões (ITVM)

2. DIRETRIZES ADOTADAS PARA ESTABELECIMENTO DOS REQUISITOS

Essa Seção apresenta as principais diretrizes e estratégias que foram utilizadas para se chegar aos requisitos técnicos apresentados nesse documento.

2.1. Orientação para identificação de requisitos

Os requisitos do sistema foram identificados conforme os seguintes princípios norteadores:

1. Prevenir fraudes nos jogos:

a) impedir o acesso às informações privilegiadas do sistema, que possam ser usadas para a compra irregular de cartões, por exemplo, cartões premiados de um jogo.

b) impedir o pagamento de prêmios para portadores de cartões já resgatados, ilegíveis, adulterados e/ou falsificados.

2. Garantir a atratividade dos jogos: os jogos devem ser atraentes para os apostadores. Também devem ser lucrativos para a Contratante, para a Contratada e para os pontos de venda participantes.

3. Disponibilizar mecanismos para acompanhamento preciso, pela Contratante, de todo o fluxo financeiro e operacional dos jogos: a operação de todo o sistema deve ser transparente para a Contratante, que deve ser provida de mecanismos livres de vícios para acompanhar a operação dos jogos por parte da Contratada.

4. Estabelecer requisitos de forma clara, mas, ao mesmo tempo, sem impor qualquer solução particular que possa direcionar a licitação para um ou outro fornecedor específico.

5. Estabelecer requisitos que permitam, de forma isenta, a escolha de empresa com experiência e qualidade comprovadas na implantação e operação dos jogos das Loterias Tradicionais, incluindo uso de recursos para a modernização e otimização do modelo de negócio atualmente utilizado pela Contratante. Poderão ser utilizados equipamentos de venda automática, por exemplo ITVMs, que atendam da melhor maneira os interesses da Contratante.

6. Garantir que os equipamentos a serem usados sejam de fácil utilização, com instruções claras e procedimentos operacionais bem definidos.

3. DISPOSIÇÕES GERAIS

3.1. Loteria Instantânea - Conceituação e Especificidades

A Loteria de Números, Sorteio Individual e Imediato consiste na premiação de números, letras ou símbolos encobertos em cartões especiais e de segurança comprovada, com garantia contra violações, propiciando o sorteio individual, direto e imediato pelo próprio apostador.

3.1.1. Sobre Plano de Jogo

3.1.1.1. Premiação do Plano de Jogo

O valor a ser distribuído como premiação bruta em cada Plano de Jogo deve ser de mínimo de 45% (quarenta e cinco por cento) sobre a arrecadação bruta de cada emissão de um Plano de Jogo, incluído o imposto de renda, calculado com base no preço de mercado do cartão, conforme previsto no Decreto Estadual nº 31.163, de 8 de maio de 1990.

3.1.1.2. Ciclo de vida de Plano de Jogo aprovado pela Contratante

Durante a execução do Contrato pela Contratada, para todo Plano de Jogo da Contratada aprovado pela Contratante, deverá ser seguido o ciclo de vida mostrado na Figura 1. Ele representa todas as situações que o Plano de Jogo pode assumir depois de liberado para produção, bem como as transições possíveis de situações e suas respectivas condições de guarda.

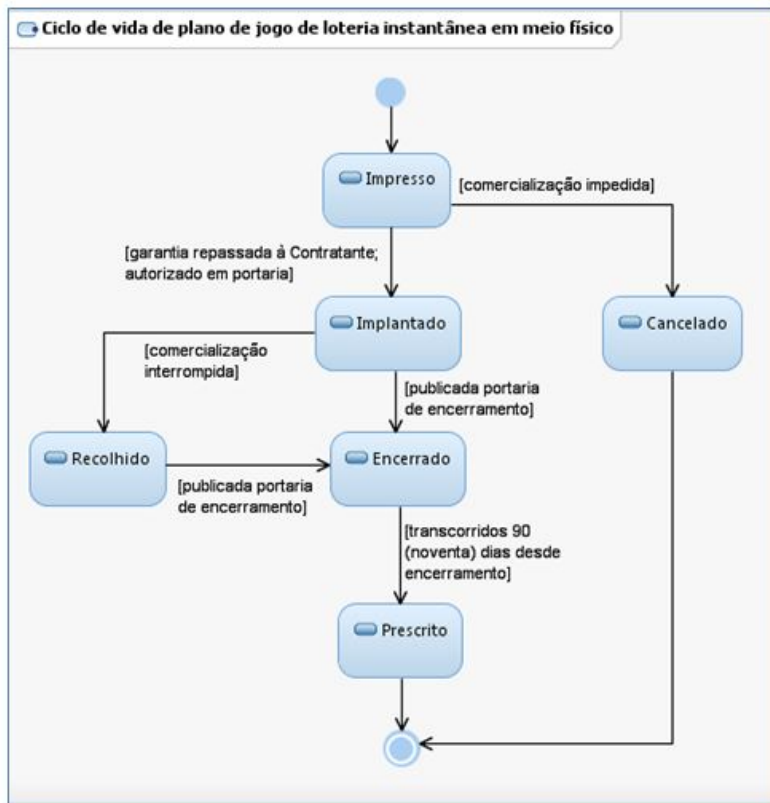


Figura 1: Ciclo de vida de Plano de Jogo aprovado pela Contratante

1. Impresso: Plano de Jogo aprovado pela Contratante, cujos cartões já estejam impressos, mas ainda não autorizado por portaria, a ser emitida pela Contratante.
2. Implantado: Plano de Jogo aprovado pela Contratante, cujos cartões já estejam impressos, e autorizado por portaria emitida pela Contratante, cuja garantia dos prêmios já tenha sido repassada à Contratante, também chamado de 'vigente'.
3. Cancelado: Plano de Jogo aprovado pela Contratante e impresso, mas que não pôde ser implantado por eventuais razões técnicas, comerciais, regulatórias, jurídicas, entre outras.
4. Recolhido: Plano de Jogo aprovado pela Contratante, impresso e implantado, mas cuja comercialização tenha sido interrompida. Seus cartões que não tenham sido vendidos devem ser recolhidos pela Contratada.
5. Encerrado: Plano de Jogo cuja portaria de encerramento já tenha sido publicada.
6. Prescrito: Plano de Jogo cuja validade tenha expirado, decorridos 90 (noventa) dias do seu encerramento.

3.1.1.2.1. Do prazo de validade do Plano de Jogo

O prazo de validade de cada Plano de Jogo (i.e., tempo de vigência desde sua implantação em portaria até sua prescrição) será definido em sua portaria de implantação respectiva, em comum acordo entre Contratante e Contratada, respeitando-se as quantidades de cartões de cada Plano de Jogo, sua resistência ao tempo, metas anuais e vigência contratual. Esse prazo de garantia será estabelecido na portaria de implantação de Plano de Jogo, não sendo inferior ao mínimo de 18 (dezoito) meses.

3.1.1.2.2. Sobre o encerramento de Plano de Jogo implantado

Cada Plano de Jogo implantado será encerrado por meio de portaria específica tomando-se como base o "Percentual de encerramento de Plano de Jogo", estabelecido em comum acordo entre as partes e conforme portaria de implantação do Plano de Jogo.

3.1.1.2.3. **Sobre a prescrição de Plano de Jogo implantado**

Cada Plano de Jogo prescreverá 90 dias a contar da data de publicação da portaria de encerramento.

3.1.2. **Sobre o cartão de Loteria Instantânea**

3.1.2.1. **Conteúdo**

Um cartão de Loteria Instantânea típico deverá conter as seguintes informações:

1. Número de identificação de Plano de Jogo (por exemplo, 'plano NNN');
2. Número de identificação de série de Plano de Jogo;
3. Mecânica de jogo;
4. Painel de jogo (i.e., área raspável);
5. Número de validação do cartão, que deve estar oculto dentro de painel de jogo ou em campo próprio a ser definido em leiaute de cartão;
6. Arte e leiaute do cartão;
7. Identificação da Contratante;
8. Identificação da Contratada;
9. Preço de venda de cartão ao apostador;
10. Número de identificação de cartão;
11. Plano de Jogo, incluindo grade de premiação (critérios de premiação);
12. Informações de resgate de premiação;
13. Campo para identificação manual de ganhador;
14. Logomarca da Contratante;
15. Logomarca da Contratada;
16. Hipóteses de invalidade do cartão, por violação do segredo, perda, extravio, adulteração, falsificação ou qualquer modalidade de quebra de sigilo ou segurança respectiva;
17. Prazo de validade de cada cartão ou da decadência ou da prescrição de direito ao prêmio;
18. Referência à Lei 8.069/90 (limitação de acesso a menor de 18 anos).

3.1.2.1.1. As informações de cada Plano de Jogo, incluindo a grade de premiação (critérios de premiação), hipóteses de invalidade do cartão, por violação do segredo, perda, extravio, adulteração, falsificação ou qualquer modalidade de quebra de sigilo ou segurança respectiva, e o prazo de validade de cada cartão ou a decadência ou a prescrição de direito a prêmio' devem obrigatoriamente estar posicionadas no verso do cartão, conforme art. 43 do Decreto Estadual nº 31.163, de 8 de maio de 1990.

3.1.2.2. **Ciclo de vida de cartão**

Durante a execução do contrato pela Contratada, será considerado o ciclo de vida mostrado na Figura 2 para todo cartão de Loteria Instantânea. Ele representa todas as situações que um cartão pode assumir, bem como as transições de situação possíveis e suas respectivas condições de guarda.

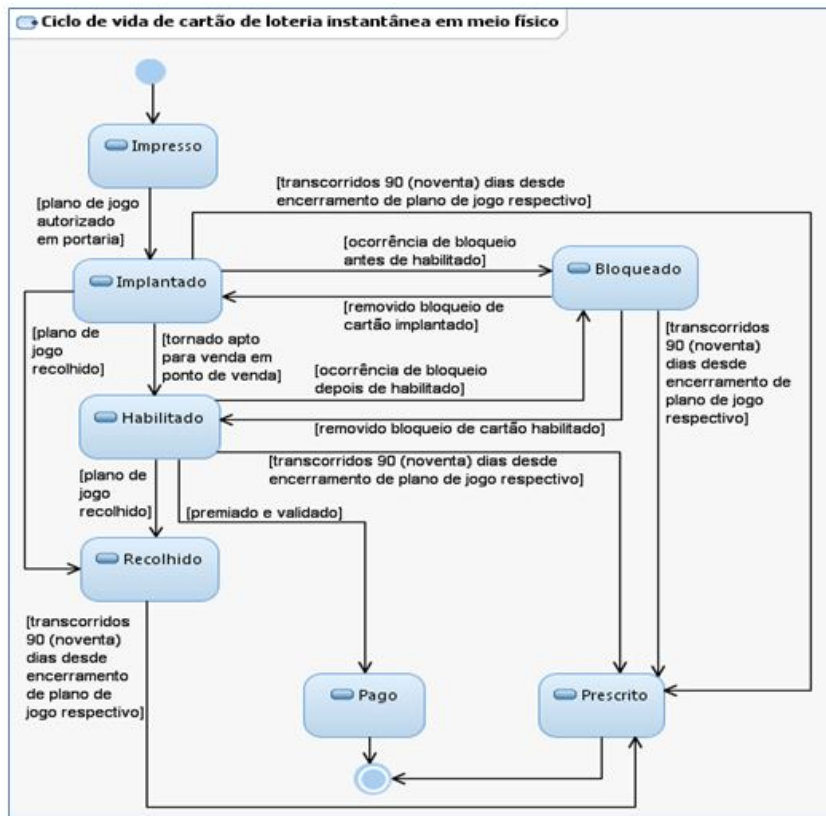


Figura 2: Ciclo de vida de cartão de Loteria Instantânea

1. Impresso: cartão impresso e estocado em centro de distribuição da Contratada, referente ao Plano de Jogo em situação homônima.
2. Implantado: cartão impresso e estocado em centro de distribuição da Contratada, referente ao Plano de Jogo em situação homônima. Esta situação é a única que permite a execução de procedimento de habilitação de lote de cartões de Loteria Instantânea.
3. Habilitado: cartão de Plano de Jogo implantado, tornado apto para a venda e entregue pela Contratada em ponto de venda. Esta situação é a única que permite a execução de procedimento de validação de cartão e, conseqüentemente, seu pagamento. ITVMs somente poderão ser abastecidos com lotes de cartões nesta situação. Destaca-se que o concessionário poderá inovar esse processo, desenvolvendo a implantação de uma solução tecnológica para que o agente realize a habilitação.
4. Recolhido: cartão que não tenha sido habilitado – esteja ele em centro de distribuição ou em ponto de venda – de Plano de Jogo em situação homônima.
5. Pago: cartão de Plano de Jogo implantado, cujo prêmio tenha sido entregue ao ganhador.
6. Prescrito: cartão referente ao Plano de Jogo em situação homônima.
7. Bloqueado: essa situação serve para indicar ocorrências em que o lote de cartões não deva ser habilitado nem eventuais prêmios de seus cartões serem pagos a seu portador. Exemplos de ocorrências incluem: furto, dano, extravio, etc. O bloqueio pode ser revertido pela Contratada, dependendo das circunstâncias, por exemplo, depois de extraviado e bloqueado no sistema, o lote de cartões é encontrado não violado pela Contratada.

4. POLÍTICAS E REGRAS PARA OPERAÇÃO DOS JOGOS

4.1. Rateio da Arrecadação Bruta do Plano de Jogo (Valor Bruto Emitido Por Plano)

O rateio sobre Valor Bruto Emitido de cada Plano de Jogo se dará conforme a Figura 3:

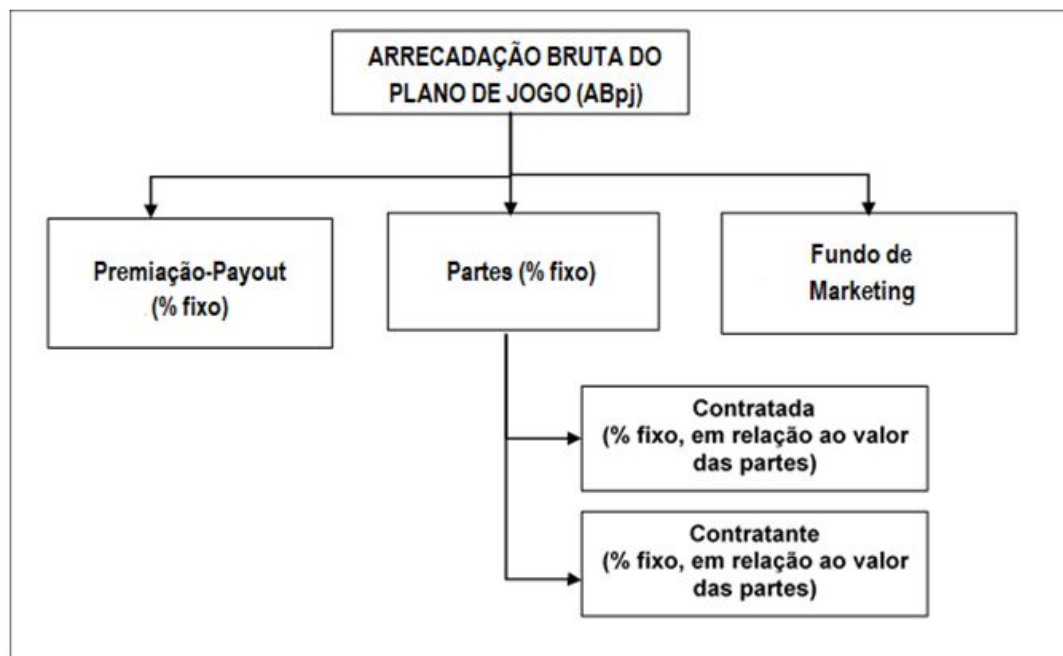


Figura 3: Rateio sobre valor bruto emitido por plano

4.1.1. Conceitos e Parametrizadores

- a) Arrecadação Bruta do Plano de Jogo (ABpj), o mesmo que Valor Bruto Emitido por Plano de Jogo;
- b) Arrecadação Bruta do Plano de Jogo (ABpj) = Total de cartões emitidos no Plano de Jogo x Preço de mercado do cartão;
- c) Arrecadação Líquida por Plano de Jogo (ALpj), o mesmo que Valor Líquido Emitido por Plano de Jogo;
- d) Arrecadação Líquida por Plano de Jogo (ALpj) = Valor Bruto Emitido Por Plano (ABpj) - % de Premiação do Plano de Jogo (Payout do plano) - % Fundo de Marketing;
- e) Valor da Premiação do Plano de Jogo = % de Premiação do Plano de Jogo x Arrecadação Bruta do Plano de Jogo (ABpj);
- f) Valor de Repasse Integral do Plano de Jogo = Arrecadação Líquida do Plano de Jogo (Valor Líquido Emitido) x % de repasse estabelecido no Contrato;
- g) Valor de repasse integral da Concedente = Valor de Repasse do Plano de Jogo implantado conforme Portaria;
- h) Valor de repasse de lote habilitado/vendido = Valor de repasse integral do plano implantado, dividido pelo total de lotes do Plano de Jogo.
- i) Fundo de Marketing: Entende-se por Fundo de Marketing procedimento contábil que registra os gastos da Contratada com ações de marketing e publicidade dos jogos e os respectivos relatórios de prestação de contas à Contratante.

4.2. Atribuições da contratada

4.2.1. Repasse

O repasse para a Contratante será correspondente ao percentual de repasse estabelecido no contrato. Durante o ciclo de vida do mesmo, a Contratada deverá garantir, para cada Plano de Jogo implantado, o repasse integral contido em cada Plano de Jogo, nos termos a seguir.

A Contratada deverá apurar o repasse dos lotes de cartões habilitados/vendidos nos pontos de venda mensalmente, e transferir-lo à Contratante, por meio de DAE-Documento de Arrecadação Estadual, até o 30^º (trigésimo) dia seguinte ao mês de habilitados/vendidos (ou, caso esse dia seja não útil, no primeiro dia útil seguinte). Para cada Plano de Jogo o sistema calculará o valor de repasse de lote habilitado/vendido por Plano de Jogo em cada mês (a contar da habilitação do lote), o valor de repasse por lote habilitado/vendido à Contratante será calculado da seguinte forma:

$$\text{Valor de Repasse por Lote Habilitado/Vendido} = \text{Valor de Repasse Integral do Plano de Jogo} / \text{Total de Lotes do Plano de Jogo}$$

Situação 1) Típica/Regular ao longo do ciclo de vida do Plano de Jogo

Que ocorrerá ao longo de quase todos os meses do ciclo de vida do Plano, exceto no mês de prescrição do Plano de Jogo. Se \sum de valores de repasses < Valor de Repasse do Integral do Plano de Jogo:

- Valor de repasse à Contratante = Valor de repasse de lotes habilitados/vendidos em pontos de venda, calculado com base no valor de repasse integral do Plano de Jogo/pelo total de lotes do Plano.

Situação 2)Específica/Prescrição ao fim do ciclo de vida do Plano de Jogo

Que ocorrerá no mês de prescrição do Plano de Jogo. Se total de valor de repasses dos lotes habilitados vendidos< Valor de repasse integral do Plano:

- Valor de repasse à Contratante = Saldo remanescente de valor de repasse integral do plano.

onde:

Saldo remanescente de repasse=Valor de repasse integral do Plano de Jogo - \sum repasses realizados em acertos anteriores ao Mês de prescrição do plano de jogo.

4.2.1.1. Para o 1º ano do contrato, excepcionalmente como carência instituída de modo a fortalecer os fluxos financeiros da Contratada na execução de sua operação no mercado, os repasses de lotes habilitados/vendidos mensalmente, serão realizados até 1ª quinzena do 3º mês de implantação de cada Plano de Jogo, a contar da data de publicação da portaria de implantação pela Contratante.

4.2.1.2. A partir do 2º ano e para todos os demais seguintes do contrato, fica definido que o critério de repasses e a periodicidade dos mesmos para cada Plano de Jogo elaborado pela Contratada e aprovado pela Contratante, será conforme o item 4.2.1.

4.2.2. **Apresentação do Plano de Negócio /Portfolio Inicial de Planos de Jogo**

Para o conjunto inicial de Planos de Jogo previstos no subitem 18.3- Plano de Negócio, do Projeto Básico, a proposta deverá contemplar os Planos de Jogo com a seguinte configuração mínima:

Proposta de Planos de Jogo					
Parâmetros para apresentação de proposta de planos iniciais					
Tipos de Plano	% de Premiação	% de Marketing	Emissão Mínima de Cartões por Plano	Valor Mínimo do cartão	% Repasse
Padrão	45%	5%	1.000.000	1,00	Contrato

4.2.3. **Apresentação de Projetos de Planos de Jogo na Vigência do Contrato**

Durante o período do contrato, os percentuais de premiação por Plano de Jogo, serão definidos para cada tipo de Plano de Jogo elaborado pela Contratada e aprovado pela Contratante, podendo ser alterados – quando de comum acordo entre as Partes – sendo que o percentual de premiação nunca será inferior a 45% (quarenta e cinco por cento), conforme art. 47, inciso I do Decreto Estadual nº 31.163/1990.

4.2.4. **Custos dos Planos de Jogo Implantados**

Todos os custos e despesas incidentes direta ou indiretamente sobre cartões de Loteria Instantânea impressos que porventura sejam cancelados (i.e., cujo Plano de Jogo respectivo esteja na situação 'Cancelado') serão de responsabilidade exclusiva da Contratada. Para Planos de Jogo nas situações 'Prescrito' e 'Recolhido', os cartões de Loteria Instantânea não comercializados serão inutilizados ou destruídos, após portaria baixada pela Contratante. Independentemente da ocorrência de recolhimento ou cancelamento de Plano de Jogo, as metas estimadas de arrecadação anual permanecem inalteradas.

4.2.5. **Prestação de contas dos Planos de Jogo Implantados**

4.2.5.1. **Sobre premiação não paga de cartões e seus prêmios**

O valor dos prêmios prescritos será apurado quando da prescrição de cada Plano de Jogo durante a execução do contrato. O saldo de prêmios prescritos de cada Plano de Jogo implantado deverá ser repassado à Contratante por meio de DAE-Documento de Arrecadação Estadual, até o 30º dia da prescrição (90 dias da publicação da portaria de encerramento).

4.2.5.2. **Sobre o resíduo de repasse integral de Plano de Jogo**

O valor dos resíduos de repasses integrais, de cada Plano de Jogo implantado, serão apurados quando da prescrição de cada Plano de Jogo durante a execução do contrato. O saldo de resíduos de repasses integrais de cada Plano de Jogo implantado e prescrito deverá ser repassado à Contratante por meio de DAE-Documento de Arrecadação Estadual, procedimento a ser estabelecido na portaria de implantação do Plano de Jogo.

4.2.5.3. **Imposto de renda**

A Contratada será responsável pelo recolhimento do Imposto de Renda sobre a premiação. Mensalmente, deverá enviar à Contratante:

- cópia da guia de recolhimento comprovando sua quitação;
- cópia de documento de identidade de cada ganhador;
- cópia de cartão premiado respectivo, frente e verso;
- cópia de comprovante de pagamento de prêmio.

4.2.6. **Sobre a habilitação de lote de cartões**

A habilitação de lote de cartões, por meio do Procedimento de habilitação de lote de cartões de Loteria Instantânea, deverá ser realizada sempre por técnico da Contratada ou por profissional de ponto de venda, devidamente treinado pela Contratada.

4.2.7. **Do impedimento à venda de cartões de Loteria Instantânea para menores de idade**

A Contratada deve usar de todos os meios a seu alcance para impedir a venda de cartões de Loteria Instantânea a menores de 18 (dezoito) anos de idade em seus pontos de venda. Dentre as medidas a serem tomadas, incluem-se:

Exibir aviso em locais visíveis do ponto de venda, incluindo ITVMs, sobre a proibição de venda de cartões de Loteria Instantânea para menores de idade (i.e., menores de 18 anos).

Instruir colaboradores dos pontos de venda para não vender cartões a menores mesmo quando afirmado por tais menores que os cartões sejam para uso de seus pais ou de outros adultos.

Instruir colaboradores e proprietários dos pontos de venda que a comercialização de cartão para menores poderá resultar em quebra de contrato, e serão tomadas as respectivas medidas cabíveis pela Contratante junto à Contratada, e esta junto ao ponto de venda infrator.

4.2.8. **Da validação de cartões de Loteria Instantânea**

A Contratada deverá disponibilizar sistema que automatize o procedimento de validação e atualize as informações respectivas no sistema central, para uso pela Contratada e pontos de venda que estiverem informatizados, sem ônus para a Contratante e durante todo o período de vigência do contrato até a prescrição do último Plano de Jogo implantado. A utilização desse sistema poderá ocorrer seja no momento de pagamento de prêmio (i.e., pelo próprio ponto de venda informatizado que estiver fazendo o pagamento), seja posteriormente (pelo próprio ponto de venda informatizado que tiver feito o pagamento ou pela Contratada quando os pontos de venda não estiverem informatizados).

Toda execução de procedimento de validação e o consequente pagamento de prêmios serão de responsabilidade da Contratada. Problemas decorrentes de cartões validados indevidamente pelo sistema de validação serão de responsabilidade exclusiva da Contratada, não recaindo sobre a Contratante nenhum ônus.

4.2.9. **Regras de pagamento de premiação**

O pagamento de prêmios aos ganhadores será de responsabilidade da Contratada. Se um ganhador apresentar um cartão de Loteria Instantânea para validação e for verificado que o cartão validado esteja premiado, seu pagamento deverá proceder conforme as regras estabelecidas em cada Plano de Jogo, ficando desde já estabelecido que os pagamentos de prêmios em moeda deverão ser efetivados no prazo máximo de 2 (dois) dias úteis após a execução de procedimento de validação respectivo. O prazo para pagamento de prêmios em bens será definido de comum acordo entre Contratada e Contratante e estabelecido em portaria de implantação de Plano de Jogo.

Regras de pagamento:

- Validar os cartões em um sistema próprio;
- Confirmação da validade do cartão/prêmio na solução tecnológica instalada pela Contratada nos pontos de vendas;
- Inutilização do cartão após o pagamento do prêmio;
- Capturar os dados dos ganhadores cujos prêmios estejam acima do limite do imposto de renda;
- Estabelecer o limite financeiro de pagamento de prêmios nos pontos de vendas;
- Definir local para pagamento dos prêmios acima do limite do imposto de renda (sede da LEMG e/ou da Contratada).

4.2.10. **Da implantação de ITVMs durante a execução do contrato**

Durante a execução do contrato, a Contratada poderá ampliar sua rede de pontos de venda por meio de autoserviço de venda de cartões de Loteria Instantânea utilizando ITVMs. A instalação de ITVMs obedecerá ao planejamento a ser aprovado pela Contratante e todo ITVM deverá estar em conformidade com os requisitos técnicos aplicáveis a este tipo de equipamento, e devem ser implantados mediante projeto técnico a ser aprovado pela LEMG.

4.3. **Sobre a produção, estoque e distribuição de cartões**

4.3.1. **Especificações técnicas mínimas dos cartões de Loteria Instantânea**

4.3.1.1. **Generalidades**

A metodologia dos jogos consiste em diversos estilos tais como, três em seis, jogo da velha, número sorteado, combinação de símbolos e outros. A tipografia dos cartões deverá ser aprovada pela Contratante, bem como as características do papel a ser utilizado.

4.3.1.2. **Impressão**

O processo de impressão de cartões de Loteria Instantânea deverá obedecer às seguintes exigências:

1. Quanto ao conteúdo de cada cartão:

a) Plano de Jogo, regulamento, o número de seu lote de cartões com seu correspondente em código de barras, assinatura dos representantes legais da Contratante e local apropriado para tornar o cartão nominal.

b) Em caracteres legíveis e não removíveis, contém informações variadas sobre o jogo, selo da Contratante, nome do jogo, número do plano, motivos ilustrativos alusivos à modalidade e o preço. A área onde serão impressos os dados variáveis deverá conter, ainda, painel coberto por tinta raspável em cores opacas, onde:

- serão impressas linhas de segurança do tipo “BENDAY”;
- serão gravadas letras validadoras, número de validação aleatório e nunca repetido com seu correspondente em código de barras;
- serão gravadas as combinações de valores, símbolos ou caracteres que indicam o prêmio;
- deverá ter o fundo com impressão colorida e ser coberto por camada de verniz para otimizar as exigências técnicas do produto.

c) Os cartões deverão ser impressos em policromia, com tintas que não manchem com suor, água ou outras condições normais do meio ambiente.

d) Para evitar diferentes interpretações de leituras e dirimir as dúvidas possíveis, todos os símbolos e caracteres de premiação deverão ser legendados por palavras que os identifiquem, impressas simultaneamente com os mesmos, em tamanho e formato legíveis e que não sejam removíveis na raspagem.

2. A Contratada poderá se utilizar de impressões com características diferentes, desde que mantidos os requisitos de segurança e de inviolabilidade de cartão, comprovados em laudo técnico, e submetidas à Contratante para aprovação.

3. Não poderá existir entre os cartões premiados e não premiados característica alguma que permita ou propicie a identificação entre um e outro.

4. Deverá ser garantida a inexistência de cartões faltantes ou em duplicidade.

5. Normas adicionais de impressão:

a) Sobre as áreas raspáveis (painéis), após a camada protetora, deverá ser aplicada uma tinta opaca, de fácil remoção, porém resistente aos fatores de transporte e manuseio. Esta tinta deverá ser macia e uniforme ao tato, não podendo ser irritável à pele ou causar manchas em roupa.

b) Com a finalidade de se evitar dano aos painéis no ato da raspagem, bem como sua adulteração, à imagem variável do cartão deverá antepor-se um verniz especial ou produto similar, e sobrepor-se duas ou mais camadas de

tinta, camadas essas para serem raspadas e sobre elas, impressões de cunho artístico e/ou de segurança, feitas em mais de duas cores, compondo a arte do cartão.

c) As características dinâmicas da massa (incluindo sua raspabilidade) deverão permanecer garantidas por, no mínimo, todo o período de vigência de seu Plano de Jogo, desde que os cartões de Loteria Instantânea em meio físico fiquem acondicionados em sua embalagem original, sem que esta seja violada e resguardados de intempéres.

6. Cada etapa do processo de impressão (por exemplo, dados variáveis, camadas protetoras, etc.) deverá ocorrer sem interrupções e interferências manuais, em um processo industrial automatizado, de forma que, ao serem inseridos os cartões no equipamento de impressão, não seja possível qualquer visualização dos dados variáveis que estejam sendo impressos e que, ao término da última etapa de impressão, já estejam prontos para embalagem.

7. Toda a área industrial dedicada à produção de cartões deve ser isolada do meio externo, por entrada com controle total de acessos, monitorada por equipamentos de segurança e dotada de meios de gravação de imagens.

As exigências de segurança previstas nesta Subseção poderão ser substituídas por itens de características distintas, desde que garantam igual ou superior segurança aos cartões de Loteria Instantânea que sejam submetidos à aprovação prévia da Contratante e estejam de acordo com as melhores práticas mundiais. Nesse caso, preferencialmente a segurança do modelo submetido à aprovação da Contratante deverá ser acompanhada de laudo técnico que respalde a segurança do modelo proposto.

4.3.1.3. **Dados variáveis**

Os dados variáveis dos cartões de Loteria Instantânea deverão ser impressos randomicamente, por meio de sistema computadorizado, sem impacto. A formatação dos arquivos de emissão de cartões deverá ser feita no mesmo local onde os cartões serão produzidos. A Contratada deverá garantir à Contratante a confidência dos processos de geração dos arquivos.

4.3.1.4. **Validação**

O software de emissão determinará a distribuição aleatória (randômica) dos prêmios, em conformidade com o Plano de Jogo. Por ocasião da emissão dos cartões, um segundo software obterá os números de validação, aleatórios e nunca repetidos, a serem utilizados como códigos de validação. Os cartões deverão conter um número único de validação com seu correspondente em código de barras. Outros métodos de validação poderão ser convencionados entre a Contratada e a Contratante, desde que asseguradas a qualidade, a agilidade e a segurança da conferência dos cartões premiados. Independentemente do método de validação a ser adotado, a Contratada deverá viabilizá-lo através do sistema de jogos implantado.

4.3.1.5. **Características de inviolabilidade**

Para garantir a inviolabilidade dos cartões, a Contratada deverá confeccioná-los de forma a não serem reprovados em qualquer dos testes a seguir:

1. visualização por delaminação do papel suporte;
2. visualização com lente magnética;
3. visualização sob luz refletida;
4. visualização sob luz transmitida;
5. visualização por raios-X;
6. visualização sob luz rasante;
7. visualização após imersão em água;
8. visualização após imersão em óleo de cozinha.

4.3.1.6. **Segurança**

4.3.1.6.1. Os cartões não deverão conter qualquer identificação que permita a escolha de cartões premiados antes da retirada da cobertura da área raspável. Adicionalmente, cartões não poderão estar sujeitos à identificação de premiados em virtude, ou por meio, dos seguintes fatores:

- a) Características físicas ou virtuais;
- b) Técnicas de revelação por terceiros;
- c) Deficiência na distribuição de prêmios;
- d) Registro gerado em computador, no processo de impressão.

4.3.1.6.2. Os cartões deverão conter, para efeito de assegurar sua correta habilitação e venda, no mínimo as seguintes informações, bem como seus correspondentes em códigos de barras:

- a) Número do Plano de Jogo;
- b) Número de lote de cartões a que pertence o cartão;
- c) Número aleatório;
- d) Número de identificação do cartão;
- e) Dígito verificador.

4.3.1.6.3. Os cartões deverão conter números de validação aleatórios e nunca repetidos, podendo ser impressos na área raspável do cartão – painel de jogo – ou em campo próprio do cartão a ser definido de comum acordo com a Contratante, com seus

correspondentes em código de barras, que, conjuntamente com os números definidos no parágrafo acima, assegurem correta conferência e validação dos prêmios:

- a) Número do Plano de Jogo;
- b) Número aleatório;
- c) Dígito verificador.

4.3.1.7. Modelo de Working paper de Plano de Jogo e especificações mínimas dos dados variáveis que compõem o plano de jogo e os cartões

Nessa Subseção é apresentado o modelo contendo as informações mínimas necessárias para o preenchimento, exibição e impressão de Working paper de Plano de Jogo, a ser enviado por meio do SEI-MG. Esse modelo, de comum acordo entre a Contratante e a Contratada, poderá sofrer adaptações e atualizações conforme as configurações dos Planos de Jogo a serem impressos e recursos de atualização tecnológica na impressão dos cartões e no sistema de controle.

1. Cabeçalho do documento

(LOGO DA CONTRATADA)	LOTERIA INSTANTÂNEA CONTRATO DENº :		
	DOCUMENTO DE PLANO DE JOGO (Working Paper)	Nº do Documento	Data

2. Descrição do jogo: Plano JJJJ - (Nome do Jogo).

3. Preço na face do cartão: Plano JJJJ - (Nome do Jogo): R\$ 0,00.

4. Quantidade total de cartões a serem impressos: Plano JJJJ - (Nome do Jogo): XXXXXX cartões.

5. Quantidade de séries a serem impressas (se for o caso): Plano JJJJ - (Nome do Jogo): X Séries (Ref: 1,2,3 ou A,B,C... etc) de XXXXXX cartões cada. Caberá a Contratada em acordo com a Contratante definir a quantidade de cartões a serem embalados por lote/pacote com a utilização de recursos inovadores para controle de estoques/vendas (exemplo: QR Code).

6. Instruções do jogo (como jogar/definição do cartão premiado): Plano JJJJ - (Nome do Jogo): XXXXXX Cartões:
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

7. Valores dos prêmios:

Plano JJJJ		
Faixas (Label)	Valores dos Prêmios	
XX	R\$	0,00
XX	R\$	0,00
XX	R\$	0,00

8. Programação mínima do software:

a) Plano de Jogo:

- I. Tipo de Plano: Padrão
- II. Prêmios do Plano = X% (premiação).

b) Imagem da planilha de jogo respectiva preenchida

c) Características de prêmios: Plano de prêmios para o jogo Nº JJJJ - (Nome do Jogo):

- I. Prêmios Pequenos (GLEPS): R\$ 0,00, R\$ 0,00
- II. Prêmios Médios: R\$ 0,00, R\$ 0,00
- III. Prêmios Altos: R\$ 0,00, R\$ 0,00
- IV. Informações complementares (se for o caso):

- Total de GLEPS;
- Total de cartões no lote;
- Sequência dos cartões no lote;
- etc.

d) Painel do Jogo/valores ou símbolos utilizados no Painel do Jogo (painel do jogo no cartão): Inserir imagem do conteúdo do Painel de Jogo.

9. Numeração mínima do cartão (Exemplo):

a) Cada cartão terá impresso em seu verso, um número de série do seguinte formato:

4 (quatro) dígitos para o número de jogo (JJJJ), 7 (sete) dígitos para o número aleatório (AAAAAAA) e 3 (três) dígitos para o número do cartão no lote (CCC):

JJJAAAAAAA-CCC

Onde:

J	Número do Jogo (Plano)
A	Número Aleatório
C	Número do Cartão no Lote

I. O número de validação será impresso também na forma de Códigos de Barras.

b) Número de validação: Na área raspável do bilhete, haverá um número de validação de 14 (catorze) dígitos, impressos no seguinte formato:

4 (quatro) dígitos para o número do jogo (JJJJ), mínimo de 9 (nove) dígitos para o número aleatório (AAAAAAA), (um) dígito verificador em Módulo 11 (D).

JJJAAAAAAA-D

Onde:

J	Número do Jogo (Plano)
A	Número Aleatório
D	Dígito Verificador

I. O número de validação será impresso também na forma de Códigos de Barras.

10. Regras do jogo: Plano XXX - (Nome do Jogo): Por exemplo: O jogador deverá raspar a área do cartão, se um dos seus números for igual ao número ganhador, o apostador ganha o prêmio indicado, etc.

11. Códigos de barras (exemplos): Os códigos de barras conterão as seguintes informações:

a) Número do Cartão (Localização no lote) Exemplo:

ID	Descrição	Qtd. dígitos
J	Número do Jogo (Plano)	4
A	Número Aleatório	7
C	Número de Cartão no Lote	3

b) Número de Validação (Localização no cartão): Exemplo:

ID	Descrição	Qtd. dígitos
J	Número do Jogo (Plano)	4
A	Número Aleatório	9
D	Dígito Verificador	1

12. Outros parâmetros de software (se for o caso)

a) Tipos de GLEPS (Exemplo)

Plano JJJJ		
Faixas (Label)	Tipos de Prêmios	
	Qtd (100%)	Valor
x	xx	xxx
xx	xxx	xxx
...

I. Explicar tabela(s). Por exemplo: A(s) tabelas acima demonstram a(s) quantidade(s) de prêmios GLEPS que serão garantidos para cada lote de cartões, ou “Não haverá variação de GLEPS, ou seja, os prêmios serão garantidos por quantidades”.

b) Letras validadoras (se for o caso):

PLANO JJJJ		
Faixa (Label)	Valor	Letra Validadora
x	x	x
xx	xx	x
...

13. Arte do cartão:

- Tamanho do cartão: largura e altura em centímetros;
- Orientação: Horizontal ou Vertical.
- Frente do cartão com sobreimpressão: inserir imagem de arte de frente do cartão com Painel de Jogo coberto.
- Frente do cartão sem sobreimpressão: inserir imagem de arte de frente do cartão com Painel de Jogo Visível/Sem cobertura.
- Verso do cartão: inserir imagem de arte de verso do cartão.

14. Amostras de cartões:

“Para a Sede da LEMG, deve ser enviado no mínimo 3 (tês) lotes de amostras de cada Plano de Jogo.

15. Ordem de fabricação/impressão dos Planos de Jogo:

“Aprovamos este documento de trabalho (Working paper) que contém os requisitos técnicos para produção pela Contratada, dos Planos de Jogo n°s: xxxx-(Nome do Jogo), composto(s) de xxxxxx (xxxxxx) de cartões, emitidos emx(x) séries , identificadas como séries x,y,z , contendo xxxxx (xxxx) cartões cada uma.

A Contratada está autorizada a imprimir os Planos de Jogo de n° (s) xxxx (Nome do Jogo) ..., em conformidade com este documento de trabalho (Working paper).”

Contratada		Loteria do Estado de Minas Gerais	
Data:	Assinatura:	Data:	Assinatura:

4.3.1.8. Instalações e infraestrutura

Nas instalações utilizadas para produção, manuseio e armazenamento de cartões de Loteria Instantânea, deverão ser observadas as seguintes condições mínimas, de total responsabilidade da Contratada:

- Guarda: A empresa deverá possuir em suas instalações uma sala-cofre dotada de mobiliário e equipamento apropriado de segurança, de forma a garantir a preservação e salvaguarda dos cartões.
- Segurança: vigilância patrimonial e operacional 24 (vinte e quatro) horas por dia, com sistema de alarme contra intrusão e central de monitoração.

Dentre outros recursos de segurança, deverá haver, ainda, o monitoramento de todo o ambiente, inclusive da parte externa de acesso às dependências, por meio de circuito fechado de televisão (CFTV), durante todo o período da execução dos serviços, que possibilite a filmagem e gravação do ambiente de produção, manuseio, armazenagem e distribuição dos cartões.

Na fase de homologação da solução/implantação do sistema de jogos e durante a vigência do contrato, a Contratante poderá efetuar auditorias e vistorias nas instalações da Contratada, sempre que desejar, podendo ser por meio de servidores da Contratante ou de terceiros autorizados por ela.

4.3.1.9. Apresentação de laudo e amostras

A Contratada deverá apresentar laudo de análise técnica comprovando o atendimento às especificações técnicas estabelecidas neste documento. Deverá ser confeccionada uma amostra de no mínimo 3 (três) lotes de cartões, em conformidade com as especificações técnicas definidas neste documento, para apresentação na fase de classificação da proposta de remuneração da Contratante, conforme previsto no Projeto Básico Anexo I.

4.3.1.10. Apresentação de amostras durante a execução contractual

Para cada emissão, a Contratada deverá fornecer amostras de 3 (três) lotes de cartões, com controle numérico próprio, desvinculado da numeração constante do reparte da emissão, com aposição no verso dos cartões da expressão "AMOSTRA" em letras grandes e em negrito.

5. REQUISITOS TÉCNICOS DO SISTEMA

Esta Subseção descreve características dos requisitos gerais, funcionais e não funcionais, que o sistema de jogos da Contratada deverá oferecer.

5.1. Requisitos funcionais

As funcionalidades que atualizem e/ou referenciem a situação dos cartões de Loteria Instantânea, deverão demonstrar a situação de Plano de Jogo aprovado, obedecendo aos ciclos de vida descritos.

5.1.1. Suporte a Oferta de múltiplos jogos em operação simultânea

O sistema de jogos da Contratada deverá suportar múltiplos jogos que podem ser oferecidos simultaneamente em um mesmo ponto de venda.

5.1.1.1. Funcionalidades de gestão dos jogos

Todas as funcionalidades de geração de relatórios e de monitoramento de informações sobre a operação dos jogos das Loterias Tradicionais, enumeradas abaixo, deverão estar disponíveis para acesso pela LEMG remotamente, em meio informatizado disponibilizado pela Concessionária.

Nº	Descrição	Forma de verificação
1.	<p>Emissão de relatório de pontos de venda ativos e positivados.</p> <p>Filtros aplicáveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • por município (de um a todos; selecionados a partir de lista gerada pelo próprio sistema); • por bairro (de um a todos os bairros de município selecionado; selecionados a partir de lista gerada pelo próprio sistema). <p>Ordenação padrão: ascendente, de código do ponto de venda, conforme positivado e cadastrado pela Contratada.</p> <p>Conteúdo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dados cadastrais de ponto de venda: razão social, CNPJ, endereço, nome fantasia, etc.; • Quantidade e identificação de ITVMs instalados em cada ponto de venda. 	<p>Declaração na proposta. Testes de aceitação.</p>
2.	<p>Emissão de relatório de distribuição de lotes de cartões em pontos de venda, para um dado período a ser informado por usuário.</p> <p>Filtros aplicáveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • período (i.e., data de início e data de término) a ser pesquisado; • município de ponto de venda (de um a todos; selecionáveis a partir de lista gerada pelo próprio sistema); • pontos de venda (de um a todos os pontos de venda de municípios selecionados; selecionáveis a partir de lista gerada pelo próprio sistema). <p>Ordenação padrão:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ponto de venda: ascendente de nome fantasia; Plano de Jogo: ascendente de número de Plano de Jogo. <p>Conteúdo:</p>	<p>Declaração na proposta. Testes de aceitação.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Identificação de ponto de venda, contendo: razão social, CNPJ, nome fantasia, endereço completo (rua, número, município); <ul style="list-style-type: none"> ◦ Para cada Plano de Jogo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Número e nome do Plano de Jogo; ▪ Quantidade de lotes de cartões recebidos pelo ponto de venda no período. 	
3.	<p>Emissão de relatório de extrato de planos de jogo.</p> <p>Filtros aplicáveis: situações que Plano de Jogo possa assumir e quaisquer de suas combinações; selecionáveis a partir de lista gerada pelo próprio sistema).</p> <p>Ordenação padrão: ascendente, de número identificador de Plano de Jogo.</p> <p>Conteúdo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para cada Plano de Jogo: <ul style="list-style-type: none"> ◦ nome do jogo; ◦ número identificador do plano; ◦ número da portaria de implantação do plano; ◦ data de implantação do plano (i.e., data de publicação de portaria); ◦ data prevista para encerramento do plano; ◦ data prevista para prescrição do plano; ◦ situação do plano; ◦ quantidade de cartões emitidos do plano; ◦ quantidade de cartões habilitados do plano; ◦ quantidade de cartões vendidos por lote habilitado; ◦ valor de repasse de cada lote habilitado/vendido; ◦ quantidade de cartões vendidos no plano; ◦ valor do repasse de cartões vendidos em um período de apuração; ◦ valor total de prêmios prescritos do plano (somente deve ser mostrada essa informação quando situação de Plano de Jogo for 'Prescrito'). ◦ Discriminar as seguintes informações sobre a grade de prêmios de Plano de Jogo: <ul style="list-style-type: none"> ▪ identificação da faixa de prêmio; ▪ quantidade prevista por faixa de prêmio; ▪ quantidade paga por faixa de prêmio; ▪ percentual em prêmios pagos: razão entre quantidade prevista por faixa de prêmio e quantidade paga por faixa de prêmio; ▪ resíduo por faixa de prêmio. 	Declaração na proposta. Testes de aceitação.
4.	<p>Emissão de relatório de retenções de Imposto de Renda sobre prêmios pagos. Nesse relatório, somente serão mostrados prêmios passíveis de retenção de imposto de renda, conforme regulamento vigente à época.</p> <p>Filtros aplicáveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificação de Plano de Jogo; • Período, com data de início e de fim (com capacidade de consulta às informações por todo o período de vigência do contrato). <p>Ordenação padrão: ascendente, de CPF de ganhador de prêmio.</p> <p>Conteúdo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nome de ganhador de prêmio; • CPF de ganhador de prêmio; • Valor líquido de prêmio pago; • Valor de Imposto de Renda retido sobre valor de prêmio pago; • Data de pagamento de prêmio a ganhador. <p>Obs.: Os parâmetros para cálculo do imposto de renda devem ser parametrizáveis, por Plano de Jogo.</p>	Declaração na proposta. Testes de aceitação.
5.	<p>Emissão de relatório de repasse periódico.</p> <p>Filtros aplicáveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificação de Plano de Jogo (de um a todos; selecionáveis a partir de lista gerada pelo próprio sistema); • mês a ser pesquisado; • tipo de Plano de Jogo, combinações; selecionáveis a partir de lista gerada pelo próprio sistema; 	Declaração na proposta. Testes de aceitação.

	<ul style="list-style-type: none"> • situação de Plano de Jogo, e quaisquer de suas combinações; selecionáveis a partir de lista gerada pelo próprio sistema. <p>Ordenação padrão: ascendente, de número identificador de Plano de Jogo.</p> <p>Conteúdo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para cada Plano de Jogo: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Identificação de Plano de Jogo; ◦ Vigência do plano (em meses); ◦ Meses remanescentes de vigência; ◦ Saldo remanescente de repasse de todo o Plano de Jogo, desde o mês informado no filtro, inclusive, até o final do plano; ◦ Valor Bruto Emitido do mês; ◦ Valor Líquido Emitido do mês ◦ Valor mensal devido; ◦ Valor estimado de repasse mensal à Contratante; ◦ Valor de repasse à Contratante; ◦ Complemento acumulado de repasse: do primeiro mês até o mês informado no filtro, somatório do resultado abaixo para cada mês: <ul style="list-style-type: none"> ▪ se Valor mensal devido < Valor estimado de repasse mensal e Saldo remanescente de repasse > Valor estimado de repasse mensal; ▪ então será igual à diferença entre Valor estimado de repasse mensal e Valor mensal devido; ▪ caso contrário, zero. • Total de Valores de repasse à Contratante para todos os Planos de Jogo selecionados pelos filtros. 	
6.	<p>Emissão de relatório de cartões de Planos de Jogo impressos.</p> <p>Filtros aplicáveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificação de Plano de Jogo (de um a todos); • tipo de Plano de Jogo, e quaisquer de suas combinações; selecionáveis a partir de lista gerada pelo próprio sistema; • situação de Plano de Jogo, e quaisquer de suas combinações. Selecionáveis a partir de lista gerada pelo próprio sistema. <p>Ordenação padrão: ascendente, de número identificador do Plano de Jogo.</p> <p>Conteúdo: para cada Plano de Jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Número do Plano; • Nome do Plano; • Preço de venda de cartão ao apostador; • Quantidade de cartões emitidos do Plano; • Valor total de emissão do Plano (i.e., produto entre preço e quantidade); • Premiação do Plano, na forma percentual; • Valor de prêmios do Plano; • Situação do Plano. 	Declaração na proposta. Testes de aceitação.
7.	<p>Emissão de relatório de prêmios pagos.</p> <p>Filtros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificação de Plano de Jogo (de um a todos); • Período de validação, com data de início e de fim (com capacidade de consulta às informações por todo o período de vigência do contrato). <p>Ordenação padrão: ascendente, de número identificador do Plano de Jogo; descendente, de data de validação.</p> <p>Conteúdo: para cada Plano de Jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Número do Plano; • Nome do Plano; • Para cada cartão pago: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Data de habilitação de lote respectivo; ◦ Data de validação; ◦ Número de identificação de cartão; ◦ Número de validação de cartão; 	Declaração na proposta. Testes de aceitação.

	<ul style="list-style-type: none"> o Valor de face do prêmio pago. 	
8.	<p>Emissão de relatório de controle de garantia de premiação.</p> <p>Filtros: Não há.</p> <p>Ordenação padrão: ascendente, de número de Plano de Jogo.</p> <p>Conteúdo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valor da garantia (i.e., garantia oferecida pela Contratada); • Vigência da garantia: (i.e., data de início e data de fim de garantia); • Necessidade de garantia: (i.e., diferença entre Valor da garantia e a soma de todos os prêmios pagos de todos os Planos de Jogo); • Para cada Plano de Jogo implantado: <ul style="list-style-type: none"> o Número do Plano; o Valor do Plano (i.e., produto de valor de face de cartão e a quantidade de cartões emitidos); o Prêmios do Plano: Total; o Prêmios do Plano: Pagos; o Prêmios do Plano: Resíduo (i.e., diferença entre 'Prêmios do Plano: Total' e 'Prêmios do Plano: Pagos'); o Saldo de garantia atualizado para cada Plano (i.e., diferença entre Necessidade de garantia e 'Prêmios do Plano: Resíduo'). 	Declaração na proposta. Testes de aceitação.
9	<p>A Contratante poderá solicitar a alteração dos relatórios estabelecidos neste Apêndice 2, e ainda a elaboração de novos relatórios, sem quaisquer ônus.</p> <p>A ferramenta de geração de relatórios adquirida pela Contratada deverá permitir a alteração de relatórios existentes para novas funcionalidades de gestão de jogos e atender às demandas da Contratante durante todo o período de vigência do contrato e por até 1 (um) ano após a prescrição do último Plano de Jogo em vigência, a Contratada.</p>	Declaração na Proposta

5.1.1.2. Funcionalidades de sistema de validação

Nº	Descrição	Forma de verificação
1.	Deve ser disponibilizado pela Contratada sistema que suporte o procedimento de validação de forma automatizada.	Declaração na proposta. Testes de aceitação.

5.1.2. Requisitos não funcionais

5.1.2.1. Requisitos de usabilidade

5.1.2.1.1. Usabilidade geral

Nº	Descrição	Forma de verificação
1.	Todos os textos – presentes em software e elementos físicos de todo o sistema de jogos – deverão estar em português do Brasil.	Declaração na proposta. Testes de aceitação.

5.1.2.2. Requisitos de segurança e de integridade

5.1.2.2.1. Segurança e integridade gerais

Nº	Descrição	Forma de verificação
1.	<p>A comunicação de dados entre todos os componentes do sistema de jogos deve ser feita com segurança, para garantir que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • todos os cartões habilitados sejam identificados no ato de sua habilitação e registrados no sistema central; • seja impedido o acesso a informações privilegiadas do sistema central que possam ser usadas para a compra irregular de cartões – por exemplo, cartões premiados de um jogo; 	Declaração na proposta. Testes de aceitação.

	<ul style="list-style-type: none"> • seja impedido o pagamento de prêmios para portadores de cartões de Loteria Instantânea falsificados. <p>Devem ser usados controles criptográficos para garantir a segurança de toda informação sendo comunicada entre os componentes do sistema de jogos ou armazenada neles (incluindo em ITVMs e banco de dados), para preservar a confidencialidade, integridade e disponibilidade de todas as informações do sistema de jogos.</p>	
2.	O sistema de jogos deve ter mecanismos que garantam que cada cartão de Loteria Instantânea premiado seja pago uma única vez.	Declaração na proposta. Testes de aceitação.
3.	<p>O Procedimento de habilitação de lote de cartões de Loteria Instantânea deve possuir controle transacional, devendo todo o procedimento ser tratado como uma única transação. Caso ocorra qualquer tipo de falha em algum dos passos do procedimento de habilitação, deve-se garantir que todo o procedimento seja cancelado e que os passos já realizados sejam desfeitos. Nenhum dado poderá ser gerado no banco de dados do sistema de jogos pela transação cancelada (ou, caso algum dado seja mantido no banco de dados, este deverá estar claramente identificado como parte de uma transação cancelada).</p> <p>O controle transacional deve garantir que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uma habilitação de lote de cartões somente seja efetivada quando houver garantia de que todos os cartões contidos nesse lote tenham sua situação atualizada para 'Habilitado'. • um cartão somente tenha sua situação alterada para 'Habilitado' caso haja garantia de que a habilitação de lote de cartões correspondente tenha sido adequadamente processada e registrada no sistema de jogos. 	Declaração na proposta. Testes de aceitação.
4.	O sistema de jogos não deve permitir a exclusão de registros de habilitação de lote de cartões realizada em qualquer de seus componentes, incluindo o banco de dados do sistema de jogos. Qualquer tentativa de exclusão ou alteração de registro, mesmo quando feita diretamente sobre o banco de dados do sistema, deve ficar armazenada em log, identificando o autor da tentativa, data e hora de sua realização e o comando executado.	Declaração na proposta. Testes de aceitação.
5.	Todas as informações relativas às habilitações de lotes de cartões, bem como validações de cartões devem ser armazenadas no sistema de gerenciamento de banco de dados no data center da Contratada e estarem disponíveis para geração de relatórios.	Declaração na proposta. Testes de aceitação.

5.1.2.2.2. Segurança e integridade de sistema de validação

Nº	Descrição	Forma de verificação
1.	O sistema de jogos não deve permitir a exclusão de registros de validação de cartão de Loteria Instantânea realizada em qualquer de seus componentes, incluindo o banco de dados do sistema de jogos. Qualquer tentativa de exclusão ou alteração de registro, mesmo quando feita diretamente sobre o banco de dados do sistema, deve ficar armazenada em log, identificando o autor da tentativa, data e hora de sua realização e o comando executado.	Declaração na proposta. Testes de aceitação.
2.	Todas as informações relativas às validações de cartões de Loteria Instantânea devem ser armazenadas no sistema de gerenciamento de banco de dados no data center da Contratada e estarem disponíveis para geração de relatórios.	Declaração na proposta. Testes de aceitação.
3.	O sistema deve proibir seu uso não autorizado mediante processo de entrada por contrassenhas. A senha, código de usuário ou entrada semelhante para fins de segurança não deve aparecer na tela, nem ser impressa.	Declaração na proposta. Testes de aceitação.

5.2. Infraestrutura tecnológica

5.2.1. Integração com ferramenta de geração de relatórios

Nº	Descrição	Forma de verificação
1.	A arquitetura do sistema deve permitir o acesso direto ao banco de dados pela ferramenta de geração de relatórios a ser disponibilizada pela Contratada e acessada pela Contratante.	Informar qual é o banco de dados utilizado e qual é a ferramenta de extração de relatórios, confirmando que esta ferramenta é capaz de definir e gerar relatórios sobre os dados do banco de dados em questão. Testes de aceitação.

2.	Ferramenta de geração de relatórios deve ter a capacidade de permitir a exportação informações referentes aos relatórios gerados por ela para os seguintes formatos: Microsoft Excel, Adobe Reader (PDF), Microsoft Access.	Declaração na proposta. Testes de aceitação.
----	---	--

5.3. Experiência

Nº	Descrição	Forma de verificação
1.	<p>Experiências bem-sucedidas na implantação e operação de jogos de Loteria Instantânea, conforme o objeto desse Projeto Básico, com as seguintes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Volume mínimo de cartões de Loteria Instantânea vendidos equivalente a 150.000.000 (cento e cinquenta milhões) de cartões em determinado ano, Operação de Loterias Oficiais Governamentais. • Implantação e operação de rede de distribuição e comercialização de cartões de Loteria Instantânea, por meio de pontos de venda positivados pela Contratada. • Desenvolvimento e implantação de um portfólio constituído de, no mínimo, 30 (trinta) títulos diferentes (temas) de jogos de Loteria Instantânea, em determinado ano. 	Atestado de capacidade técnica emitido por no mínimo 1 (um) e no máximo 3 (três) clientes da Contratada, comprovando experiências bem-sucedidas e em conformidade com as características solicitadas. Quando o atestado estiver em outro idioma que não o português do Brasil, também deve ser apresentada sua tradução juramentada para esse idioma.

5.4. Dos testes de aceitação com cartões

Serão utilizadas as informações contidas nos lotes de cartões da amostra apresentada, conforme solicitado no Projeto Básico -Anexo I e neste Apêndice, para a execução dos devidos testes de aceitação, na medida em que dependem de dados contidos em cartões ou lotes de cartões.

6. IMPLANTAÇÃO DE MÁQUINAS DE AUTOATENDIMENTO PARA VENDA DE CARTÕES (ITVM)

6.1. As máquinas de venda automática de autoatendimento (ITVM) poderão ser instaladas em locais de varejo a critério da Contratada e aprovação da Contratante, como ferramentas para fornecer conveniência ao jogador em áreas de varejo de alto tráfego, como uma força de venda, para ampliação da rede de pontos de venda já estabelecida.

6.2. A implantação de máquinas de autoatendimento para venda de cartões de Loteria Instantânea deverá ser precedida de aprovação da Contratante com base em projeto técnico da solução, elaborado pela Contratada.



Documento assinado eletronicamente por **Jacqueline Maria da Piedade Calixto, Servidor(a) Público(a)**, em 22/12/2021, às 10:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 47.222, de 26 de julho de 2017](#).



Documento assinado eletronicamente por **Antônio Celso Alves Pereira Filho, 1º Vice Diretor Geral**, em 22/12/2021, às 10:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 47.222, de 26 de julho de 2017](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.mg.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **39623878** e o código CRC **B27A7AEE**.