

EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo eletrônico nº 8610.20__/0000__

ANEXO 10
MINUTA DO CONTRATO SPCINE

CONTRATO Nº __/20__/Spicine

**CONTRATO DE INVESTIMENTO NA PRODUÇÃO DE GAME BRASILEIRO
DENOMINADO “XXXXX”.**

As **PARTES**:

EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A., inscrita no CNPJ/MF sob o nº 21.278.214/0001-02, com sede na Rua Libero Badaró, 293, 7º andar, Conjunto 7C, Centro, São Paulo-SP, CEP 01009-907, neste ato devidamente representada na forma de seu estatuto social por seus diretores abaixo assinados, doravante denominada simplesmente **SPCINE**; e, do outro lado,

(QUALIFICAR), doravante denominada simplesmente **CONTRATADA**;

Considerando:

- a) O processo seletivo previsto no Edital nº 06/2020/Spicine – Programa de Investimento/2020: Produção de games 2020 – Seed Money (**EDITAL**), aprovado nos termos do processo eletrônico nº 8610.2020/0000845-9, em que a **CONTRATADA** sagrou-se contemplada, conforme o resultado da seleção publicado no Diário Oficial da Cidade em _____;
- b) Que a **CONTRATADA** detém ou adquirirá todos os direitos necessários para a produção e eventual comercialização do game denominado ____ (**GAME**);

Resolvem as **PARTES** celebrar o presente contrato (**CONTRATO**), que se regerá pelo **EDITAL**, pela legislação aplicável, em especial, no que couber, as Leis Federais nº 13.303/2016 e nº 10.406/2002 e, subsidiariamente e no que couber, a Lei Municipal nº 13.278/2002 e o Decreto Municipal nº 44.279/2003, bem como pelas cláusulas e condições que seguem.

1. CLÁUSULA PRIMEIRA – OBJETO

1.1. O objeto deste **CONTRATO** é disciplinar o investimento da **SPCINE** no desenvolvimento e produção do **GAME**, mediante aporte de recursos a fim de custear total ou parcialmente estas despesas, e a concessão

EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo eletrônico nº 8610.20__/0000__

de participação à **SPCINE** nas respectivas receitas de eventual comercialização, vendas e outros modos ou modelos de exploração econômica, incluindo microtransações relacionadas e conteúdos *freemium*.

1.2. Constitui ainda objeto deste **CONTRATO** a participação obrigatória da **CONTRATADA** nas ações de mentoria e capacitação do **PROJETO** que serão elaborados e realizados através de uma incubadora contratada pela **SPCINE**.

§1º A incubadora tem por propósito oferecer, por um tempo limitado, estrutura pedagógica, educativa, física e logística para o desenvolvimento do **PROJETO**, dispondo de uma equipe técnica para dar suporte e consultoria à **CONTRATADA** visando alcançar o melhor desenvolvimento possível do **GAME**.

§2º As ações da incubadora serão oportunamente definidas pela terceira contratada pela **SPCINE** após análise inicial do perfil e natureza dos projetos contemplados no **EDITAL**.

§3º Eventual ausência de participação da **CONTRATADA** nas ações da incubadora constitui falta contratual passível de sanção administrativa conforme **EDITAL**.

§4º A recusa de participação ou falta permanente da **CONTRATADA** nas ações da incubadora constituem inexecução completa do objeto contratual, com os consectários aplicáveis, como rescisão do **CONTRATO**, multa e necessidade de devolução do aporte financeiro.

1.2. A **CONTRATADA** assegurará a produção do **GAME** nos termos do projeto apresentado e aprovado de acordo com o **EDITAL (PROJETO)**, bem como a participação da **SPCINE** nas respectivas receitas e demais direitos previstos no **EDITAL** e neste **CONTRATO**.

1.3. O **EDITAL** e seus anexos são considerados parte integrante deste **CONTRATO**, independentemente de transcrição. O **PROJETO** também integra o presente, independente de transcrição.

1.4. A **CONTRATADA** deverá manter, durante a vigência deste **CONTRATO**, as condições de habilitação e qualificação previstas no **EDITAL**.

2. CLÁUSULA SEGUNDA – GAME

2.1. A **CONTRATADA** produzirá o **GAME** em estrita consonância com as características do **PROJETO** apresentado e selecionado no **EDITAL**, observadas as condições mínimas exigidas.

EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo eletrônico nº 8610.20__/0000__

2.2. As características do **GAME** referidas no **PROJETO** configuram obrigação vital deste **CONTRATO** e eventual alteração ou modificação de qualquer uma depende de prévia e expressa concordância da **SPCINE**, sob pena de caracterizar-se infração contratual grave passível de rescisão.

3. CLÁUSULA TERCEIRA – PRODUTO FINAL

3.1. A **CONTRATADA** deverá entregar à **SPCINE** o **GAME** produzido conforme aprovado no **PROJETO** no prazo de até 12 (doze) meses a contar do recebimento do aporte financeiro.

§1º Este prazo poderá ser prorrogado 01 (uma) vez por até 06 (seis) meses, a exclusivo critério da **SPCINE**, se devidamente justificado o pedido.

§2º Eventuais prorrogações de prazo prescindem de aditamento ao **CONTRATO**, bastando-se para tanto a aprovação expressa da **SPCINE**, respeitadas as formalidades processuais.

3.2. Deverão ser entregues relatórios parciais (criados e determinados pela **INCUBADORA**) de acordo com o fim de cada ciclo de qualificação ministrado pela **INCUBADORA** parceira.

3.3. Ao fim do prazo de produção, a **CONTRATADA** deverá entregar o **GAME** por e-mail para o endereço editais.spcine@gmail.com, com o assunto “Edital Produção 2020 – Game Digital Produto Final” e, caso tenha lançado o **GAME**, enviar também 01 (um) *Promo Code* ou *Download Keys* para cada uma das plataformas de distribuição.

3.4. O produto final deverá ser acompanhado dos materiais abaixo, para divulgação sem fins comerciais por parte da **SPCINE**:

I- Autorização de uso das imagens ou de aspectos isolados do produto final por seu autor ou detentor dos direitos autorais, para divulgação pela **SPCINE**.

II- Mínimo de 05 (cinco) fotos de divulgação em JPEG, 300 DPI.

III- Release (máximo 3200 caracteres).

IV- Minibiografia da **CONTRATADA** (máximo 3200 caracteres).

V- Proposta geral e interações básicas de jogo - “Resumo do Game” (máximo 3200 caracteres).

VI- High Concept do **GAME** (máximo 200 caracteres).

VII- Ficha técnica completa.

EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo eletrônico nº 8610.20__/0000__

3.5. A **CONTRATADA** é a única responsável pela obtenção de todos os recursos financeiros necessários para fazer frente ao **PROJETO** aprovado.

4. CLÁUSULA QUARTA – APORTE DA SPCINE

4.1. A **SPCINE** efetuará aporte no valor de R\$ XX,XX (por extenso), na forma de investimento, destinado à produção do **GAME**, que será pago em parcela única, através de depósito bancário em conta corrente de titularidade da **CONTRATADA**, aberta exclusivamente para este fim, a saber:

Banco:

Agência: XXXX

Conta Corrente: XXXXX

4.2. Os recursos aportados, enquanto não utilizados, poderão ser aplicados em cadernetas de poupança de instituição financeira oficial ou em fundo de aplicação financeira de curto prazo ou operação de mercado aberto lastreada em títulos da dívida pública, e os rendimentos decorrentes serão aplicados no projeto e deverão constar de demonstrativo específico, que integrará as prestações de contas.

5. CLÁUSULA QUINTA – APLICAÇÃO DAS MARCAS

5.1. A aplicação do crédito e logomarca da **SPCINE** e da Secretaria Municipal de Cultura deverá obedecer ao “Manual de Identidade Visual da **SPCINE**”, disponível no site da **SPCINE**.

5.2. Os créditos da **SPCINE** e da Secretaria Municipal de Cultura como “**COPRODUTORA**” deverão ser inseridos no **GAME** na mesma forma e com destaque nunca inferior ao maior destaque conferido a qualquer outro eventual patrocinador, investidor, codesenvolvedor, distribuidor ou codistribuidor.

5.3. A **CONTRATADA** se compromete a inserir os créditos da **SPCINE** e da Secretaria Municipal de Cultura na forma do item **5.2.** em todas as modalidades, mídias e suportes de exibição a serem explorados.

5.4. A **CONTRATADA** deverá também inserir os créditos da **SPCINE** e da Secretaria Municipal de Cultura em todos os materiais de divulgação, comercialização, marketing, publicitários e promocionais do **GAME**, devendo tais créditos estar visíveis em todas as modalidades e suportes através dos quais os materiais de divulgação possam ser acessados, com destaque nunca inferior ao maior destaque conferido a qualquer outro eventual patrocinador, investidor, codesenvolvedor ou codistribuidor, e deverá mencionar em todos os releases e comunicados à imprensa o apoio da **SPCINE**.

EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo eletrônico nº 8610.20__/0000__

5.5. A **CONTRATADA** deverá submeter os créditos à aprovação da **SPCINE** no que diz respeito, exclusivamente, à reprodução da logomarca da própria **SPCINE**, que terá 10 (dez) dias a contar de seu inequívoco recebimento para aprovar sua aplicação, sob pena de aprovação automática.

5.6. A **SPCINE** deterá direitos de uso de imagem de fotos, trechos, fotogramas e quaisquer outros elementos audiovisuais relativos ao **GAME**, exclusivamente para fins de divulgação e prestação de contas de suas ações.

5.7. As marcas e logos deverão ser solicitadas pela **CONTRATADA** à **SPCINE**.

6. CLÁUSULA SEXTA – CONTRAPARTIDA

6.1. A **CONTRATADA** se compromete a participar de uma ação de formação proposta pela **SPCINE**. A eventual participação deverá ocorrer enquanto o **CONTRATO** estiver vigente, ou até 12 (doze) meses após o término de vigência deste.

6.2. A **CONTRATADA** se compromete a compartilhar o conhecimento adquirido nos meses de execução do **PROJETO**, como contatos, experiências, aprendizados, dificuldades etc., incluindo a **INCUBADORA**, através do formato que melhor lhe fizer jus, quais sejam, publicações em PDF, *web* vídeos, aulas, encontros, dentre outros, no período de 12 (doze) meses a partir da data de entrega do **GAME**.

6.3. A **CONTRATADA** se compromete a participar de ao menos um evento de grande porte da indústria de games e tecnologia com o **GAME** a ser produzido, no período de 12 (doze) meses a partir da data de entrega.

6.4. A **CONTRATADA** se compromete a preencher e entregar formulário de pesquisa que será desenvolvido pela **INCUBADORA** e **SPCINE** durante o processo de qualificação dos **PROJETOS**.

7. CLÁUSULA SÉTIMA – RECEITAS DA SPCINE

7.1. A **SPCINE**, como retorno ao investimento estabelecido no item **4.1.**, terá direito à participação na renda líquida derivada da comercialização e venda do **GAME**, apurada conforme cláusula **13** do **EDITAL**.

7.2. A **CONTRATADA** se compromete à apresentação dos respectivos relatórios de comercialização para apuração de receitas, na periodicidade e conforme cláusula **14** do **EDITAL** e **10** deste **CONTRATO**.

8. CLÁUSULA OITAVA – ABRANGÊNCIA

8.1. O presente **CONTRATO** é aplicável às receitas decorrentes da distribuição, comercialização, venda e outras modalidades de exploração econômica do **GAME** no Brasil e em qualquer outro país ou território, em qualquer segmento de mercado e qualquer mídia, meio ou plataforma, existentes ou que venha a ser criada.

9. CLÁUSULA NONA – DA VIGÊNCIA

9.1. Este **CONTRATO** entra em vigor a partir de sua assinatura e continuará em vigor pelo prazo de 05 (cinco) anos a contar do lançamento comercial do **GAME**, sem prejuízo das obrigações ora previstas que, por sua natureza ou conforme expressamente estabelecido, devam sobreviver ao término do **CONTRATO**.

9.2. O presente **CONTRATO** poderá ser antecipadamente rescindido nas hipóteses especificamente previstas neste instrumento e no **EDITAL**.

10. CLÁUSULA DEZ – RELATÓRIOS DE COMERCIALIZAÇÃO

10.1. Após o lançamento comercial do **GAME**, a **CONTRATADA** deverá apresentar à **SPCINE** os relatórios de comercialização, obedecida a seguinte cronologia:

I- Trimestralmente, até o 12º (décimo segundo) mês.

II- A partir de então, semestralmente, até o 24º (vigésimo quarto) mês.

III- A partir de então, anualmente, até o término da vigência do **CONTRATO**.

§1º Os relatórios de comercialização deverão contemplar o período correspondente de acordo com a periodicidade acima e o prazo será contado em meses, a partir do lançamento da **GAME**.

§2º Os relatórios de comercialização deverão ser apresentados em até 15 (quinze) dias após o último dia do período contemplado.

§3º Na hipótese de não haver resultado de exploração comercial no período, deve ser enviado um relatório simplificado de comercialização que poderá, também, ser solicitado a qualquer momento pela **SPCINE**.

10.2. Os relatórios de comercialização devem conter:

I- Relatório Financeiro (*Financial Report*) de cada plataforma de distribuição ou equivalente onde o **GAME** esteja disponível, comprovando o rendimento do mesmo (ainda sem a incidência dos dedutíveis).

II- Caso a **CONTRATADA** tenha recebido pagamento de uma plataforma de distribuição ou equivalente pelo **GAME** naquele período, deve ser apresentado também o comprovante deste pagamento, bem como o valor da renda líquida recebida. Em hipótese de as plataformas de distribuição ou equivalentes realizarem o pagamento simultâneo de diferentes games da

EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo eletrônico nº 8610.20__/0000__

CONTRATADA em um único depósito, a **CONTRATADA** deve identificar de maneira individualizada a renda percebida pelo **GAME**.

Parágrafo único. Os relatórios devem ser encaminhados através de correspondência eletrônica para o endereço editais.spicine@gmail.com.

10.3. Os relatórios de comercialização deverão discriminar, entre outros, os valores faturados e recebidos por mídia, por licenciamento, por plataforma, as comissões pagas, bem como indicar os valores que caibam a todos os detentores de direitos, comissões, recuperação ou participações.

11. CLÁUSULA ONZE – PAGAMENTOS DEVIDOS À SPCINE

11.1. A fim de que a **CONTRATADA** possa efetuar os pagamentos mencionados neste **CONTRATO**, a **SPCINE** deverá emitir a documentação necessária, conforme a legislação aplicável, em até 10 (dez) dias após o recebimento dos respectivos relatórios de comercialização.

§1º Na ausência de tal documentação, a **CONTRATADA** poderá suspender e/ou interromper os pagamentos devidos mediante aviso prévio e por escrito à **SPCINE**, afastando a incidência de mora contratual e sem que qualquer valor adicional seja devido em decorrência de tal suspensão/interrupção, independentemente do tempo que durar, até que a falta seja sanada. Para tanto, a **CONTRATADA** deve imediatamente informar quanto ao não recebimento dos documentos e ou informações necessárias, a fim de que a **SPCINE** possa corrigir eventuais falhas em tempo hábil para o pagamento tempestivo.

§2º Caso qualquer relatório de comercialização previsto não seja disponibilizado na data ou na forma prevista, a **SPCINE** poderá emitir os documentos de cobrança por estimativa, considerando relatórios anteriores e outras informações de mercado, sem prejuízo da cobrança de penalidades previstas abaixo e valores residuais que venham a ser verificados.

11.2. Os valores devidos à **SPCINE** deverão ser pagos pela **CONTRATADA** em até 30 (trinta) dias a contar da entrega do devido documento fiscal pela **SPCINE**.

Parágrafo único. O atraso no pagamento dos valores devidos à **SPCINE** por prazo superior a 45 (quarenta e cinco) dias implicará em multa de 02% (dois por cento) e juros de 0,5% (zero vírgula cinco por cento) ao mês, além de correção monetária pelo IPCA-E, contados a partir do primeiro dia do inadimplemento.

EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo eletrônico nº 8610.20__/0000__

11.3. Os pagamentos efetuados à **SPCINE** pela **CONTRATADA** ou representante por ela autorizado deverão ser depositados na conta bancária indicada pela **SPCINE**.

11.4. A **SPCINE** poderá, por seus funcionários ou por firma especializada por si contratada, examinar ou promover auditoria na escrituração contábil e em outros documentos da **CONTRATADA** que se refiram e deem suporte à distribuição, comercialização, venda e outras modalidades de exploração econômica do **GAME** e aos pagamentos a que a **SPCINE** tiver direito por força deste **CONTRATO**, desde que efetue comunicação prévia com antecedência de 10 (dez) dias.

§1º Caso a **SPCINE** identifique, como resultado da auditoria, irregularidades nos pagamentos referentes às suas participações nas receitas do **GAME**, poderá notificar a **CONTRATADA** para que esta realize o pagamento imediato dos valores eventualmente devidos.

§2º Se o impacto de eventuais irregularidades for inferior a 05% (cinco por cento) do valor dos pagamentos aos quais a **SPCINE** teria direito a receber, deverá a **CONTRATADA** efetuar o pagamento da diferença no prazo de até 05 (cinco) dias úteis após o recebimento do laudo final do auditor.

§3º Se o impacto das irregularidades for superior a 05% (cinco por cento) do valor dos pagamentos aos quais a **SPCINE** teria direito a receber, seja por erro material ou não, a **CONTRATADA** arcará com os custos da auditoria contratada e pagará multa de 10% (dez por cento) sobre a diferença devida, devendo efetuar o pagamento da diferença e da multa no prazo de até 05 (cinco) dias úteis após o recebimento do laudo final do auditor.

11.5. A **CONTRATADA** deverá remeter à **SPCINE** os comprovantes dos pagamentos efetuados a fim de facilitar a identificação da origem dos depósitos efetuados em sua conta.

11.6. Caso exista receita complementar apurada por outras distribuidoras, publishers, agentes de venda ou quaisquer representantes comerciais que vierem a ser contratados para exercer a exploração comercial do **GAME**, ficará a cargo da **CONTRATADA** informar à **SPCINE** as receitas obtidas.

12. CLÁUSULA DOZE – RESPONSABILIDADES DA CONTRATADA RELATIVAS À PRODUÇÃO DO GAME

12.1. A **CONTRATADA** será, para a **SPCINE**, a principal responsável pelos aspectos de produção e desenvolvimento do **GAME** e pelas obrigações de qualquer natureza perante terceiros relacionadas a tal produção, inclusive as indicadas neste **CONTRATO** e, neste sentido, exime a **SPCINE** de qualquer responsabilidade.

EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo eletrônico nº 8610.20__/0000__

12.2. A **CONTRATADA** é a única e exclusiva responsável pela regulação e obtenção das autorizações de uso, contratos, cessões e/ou licenças de quaisquer direitos autorais, conexos e de imagem relacionadas à realização do **GAME**, garantindo que possui o direito de celebrar o presente **CONTRATO** e que a respectiva celebração não viola direitos de terceiros e que obteve ou obterá, até o lançamento comercial do **GAME**:

I- Todos os contratos, licenças, autorizações e cessões dos que participaram, de qualquer forma, da produção do **GAME**.

II- Todas as licenças para sincronização de obras musicais protegidas pelo direito autoral no **GAME**.

III- Todas as licenças de todos e quaisquer direitos autorais patrimoniais e conexos relacionados à produção do **GAME**.

12.3. A **CONTRATADA** declara que, quando aplicável, contratou profissionais nos termos da legislação trabalhista, eximindo a **SPCINE** de quaisquer reivindicações trabalhistas, previdenciárias e de acidentes do trabalho relativas à realização do **GAME**, em quaisquer territórios.

12.4. A **CONTRATADA** declara que providenciou e arcou ou providenciará e arcará, em seu próprio nome, com todas as despesas e custos de equipamentos, materiais, seguros, serviços técnicos e artísticos, correspondentes encargos fiscais, trabalhistas, previdenciários, autorais e quaisquer outros relacionados à produção do **GAME**.

12.5. A **CONTRATADA** exime a **SPCINE** de qualquer tipo de responsabilidade e deverá reembolsar a **SPCINE**, caso esta venha a ser cobrada ou condenada ao pagamento de quaisquer verbas relacionadas às responsabilidades indicadas neste **CONTRATO**.

12.6. Na hipótese de a **SPCINE** ser demandada judicial ou extrajudicialmente por eventual violação a direitos de terceiros decorrente da publicação, distribuição, comercialização ou exploração econômica ou não do **GAME**, a **CONTRATADA** se obriga a assumir a defesa dos interesses da **SPCINE** e a requerer a sua imediata exclusão do polo passivo da lide, obrigando-se a lhe indenizar, preferencialmente por meio extrajudicial, em caso de quaisquer prejuízos destas naturezas imputados à **SPCINE**. Neste caso, a **SPCINE** deverá notificar a **CONTRATADA**, por escrito, no prazo de 48 (quarenta e oito) horas, para que a esta tome todas as providências necessárias, arcando com os custos, bem como contratando profissionais de sua confiança.

13. CLÁUSULA TREZE – PRESTAÇÃO DE CONTAS

EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo eletrônico nº 8610.20__/0000__

13.1. A **CONTRATADA** deverá prestar contas da devida utilização do recurso da **SPCINE**, no prazo máximo de 30 (trinta) dias após a conclusão do **PROJETO**, observando as regras contidas no **EDITAL** e na Portaria de Prestação de Contas da **SPCINE** em vigor, disponível na página da internet da **SPCINE**.

13.2. Apenas serão admitidos documentos fiscais ou equivalentes que comprovem despesas realizadas no período entre a abertura das inscrições no **EDITAL** e o prazo final para apresentação da prestação de contas.

13.3. Os documentos fiscais ou equivalentes emitidos devem obrigatoriamente trazer na descrição dos serviços contratados:

I- O nome do **GAME**.

II- O serviço realizado.

III- O período em que foi executado.

13.4. As despesas executadas fora do cronograma aprovado ou em desacordo com os regulamentos e normas vigentes não serão aceitas para a prestação de contas. As despesas glosadas deverão ser custeadas com recursos próprios da **CONTRATADA** ou outros que não o recurso da **SPCINE** e o respectivo valor deverá ser remanejado ou devolvido à **SPCINE**.

13.5. Os comprovantes de despesas relacionadas à distribuição e comercialização do **GAME** deverão ser mantidos pela **CONTRATADA** à disposição da **SPCINE** pelo período de 05 (cinco) anos, contados a partir da publicação no Diário Oficial da Cidade de São Paulo da aprovação final da prestação de contas.

13.6. O emprego irregular dos recursos sujeita a **CONTRATADA** à responsabilidade civil, administrativa e criminal, nos termos da legislação civil, administrativa e penal em vigor, bem como às sanções do **CONTRATO**, cabendo à **SPCINE**, verificada qualquer irregularidade, adotar as correspondentes sanções legais e contratuais.

13.7. Em hipótese de conflito entre o disposto na Portaria de Prestação de Contas e neste **CONTRATO** ou no **EDITAL**, prevalecerá o disposto nestes.

14. CLÁUSULA QUATORZE – INADIMPLEMENTO, RESCISÃO E SANÇÕES

14.1. O inadimplemento, inexecução ou infração total ou parcial do **EDITAL**, do **CONTRATO** ou da legislação aplicável à espécie sujeitará a **CONTRATADA**, sem prejuízo de eventual indenização por perdas e danos apurados judicial ou administrativamente, às penalidades estabelecidas na legislação

EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo eletrônico nº 8610.20__/0000__

aplicável, em especial nos artigos 82 a 84 da Lei Federal nº 13.303/2016, bem como, conforme o caso, à rescisão do **CONTRATO** com a eventual necessidade de restituição integral ou parcial do recurso da **SPCINE**, devidamente corrigido desde a data da determinação até o efetivo pagamento.

14.2. As penalidades aplicáveis são aquelas previstas na cláusula 18 do **EDITAL**.

14.3. Todos os valores decorrentes de obrigações previstas no presente **CONTRATO**, se não satisfeitas nos respectivos vencimentos, poderão ser objeto de cobrança e/ou inscrição do CADIN Municipal e cobrados via execução, acrescidos, em qualquer hipótese, dos respectivos encargos e multas incidentes, obedecidas as formalidades legais.

14.4. Além das hipóteses previstas acima, as **PARTES** poderão rescindir o presente **CONTRATO** mediante o envio de uma notificação por escrito, nas seguintes hipóteses:

I- Se qualquer das **PARTES** violarem quaisquer de suas declarações, obrigações, garantias ou compromissos contidos no presente **CONTRATO** e tal violação não for sanada no prazo de 30 (trinta) dias contados da data em que receber notificação escrita da outra **PARTE** neste sentido.

II- Em caso de declaração de falência, recuperação judicial, dissolução ou liquidação judicial ou extrajudicial, requeridas ou homologadas pelas **PARTES**, caso impeditivas de realização do objeto.

14.5. Quaisquer valores que a **SPCINE** tenha recebido de acordo com as disposições do presente **CONTRATO** ou do **EDITAL** até a data da rescisão não serão descontados ou compensados com os valores eventualmente devidos conforme as disposições desta cláusula. Da mesma forma, continuarão a ser devidas à **SPCINE** quaisquer outras obrigações incorridas durante a vigência do **CONTRATO** e ainda não quitadas.

15. CLÁUSULA QUINZE – DISPOSIÇÕES GERAIS

15.1. As **PARTES** deverão observar todas as leis e regulamentos válidos ao cumprir as suas obrigações que constam do presente **CONTRATO**, e farão com que todos os seus empregados, colaboradores, agentes e quaisquer outras pessoas com quem contratarem o cumpram, sendo certo que o respectivo descumprimento por quaisquer tais indivíduos não eximirá as **PARTES** do cumprimento de suas obrigações.

15.2. Ressalvada a solidariedade expressa acima, este **CONTRATO** não estabelece entre as **PARTES** nenhuma forma de dependência, sociedade, associação, parceria ou responsabilidade solidária ou

EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo eletrônico nº 8610.20__/0000__

conjunta, como também não há qualquer grau de subordinação hierárquica ou de dependência econômica e, exceto se de outra forma expressamente contido no presente **CONTRATO**, nenhuma parte terá, tampouco declarará para terceiros que tem quaisquer poderes ou autoridade para agir em nome da outra.

15.3. Nenhuma das **PARTES** poderá ceder ou transferir os direitos e obrigações relativos ao presente **CONTRATO** sem a anuência prévia, expressa e por escrito da outra parte, excetuando-se a cessão ou transferência de direitos para empresas de um mesmo grupo econômico.

15.4. Este **CONTRATO** constitui o pleno entendimento entre as **PARTES** e toda e qualquer alteração deverá ser objeto de aditamento formalizado e assinado pelas **PARTES**.

15.5. A invalidade ou inexecutabilidade de qualquer dispositivo contido neste **CONTRATO** não terá qualquer implicação quanto à validade de qualquer outro dispositivo nele contido e, se qualquer dispositivo for considerado inválido ou ilícito de qualquer forma, este **CONTRATO** permanecerá em vigor e deverá ser interpretado como se os dispositivos inválidos ou ilícitos não existissem, aplicando-se o **EDITAL** e a legislação para suprir tais dispositivos.

15.6. A falha ou tolerância de qualquer uma das **PARTES** em requerer à outra o cumprimento de qualquer obrigação relativa a este **CONTRATO** não será considerada como uma renúncia a tal direito, devendo ser entendida como mera liberalidade, não produzindo o efeito de novação, modificação, renúncia ou perda do direito de vir a exigir o cumprimento da respectiva obrigação a qualquer tempo.

15.7. O presente **CONTRATO** obriga as **PARTES** por si, seus herdeiros, seus sucessores legais e cessionários.

15.8. Os títulos e cabeçalhos contidos neste **CONTRATO** servem apenas para fins de conveniência e sob nenhuma circunstância serão utilizados para definir, limitar ou descrever o alcance das disposições aqui contidas.

15.9. Caso seja detectada alguma falsidade nas informações e/ou documentos apresentados pela **CONTRATADA** ou pela **ANUENTE** (se existente) nos termos do **EDITAL**, no curso da contratação e na vigência deste **CONTRATO** causará sua imediata rescisão, sem prejuízo da aplicação das penalidades prevista em lei e neste **CONTRATO**.

15.10. A **SPCINE** fará publicar extrato do presente instrumento no Diário Oficial da Cidade de São Paulo.

EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo eletrônico nº 8610.20__/0000__

15.12. Para a execução deste **CONTRATO**, nenhuma das **PARTES** poderá oferecer, dar ou se comprometer a dar a quem quer que seja, ou aceitar ou se comprometer a aceitar de quem quer que seja, tanto por conta própria quanto por intermédio de outrem, qualquer pagamento, doação, compensação, vantagens financeiras ou não financeiras ou benefícios de qualquer espécie que constituam prática ilegal ou de corrupção, seja de forma direta ou indireta quanto ao objeto deste **CONTRATO**, ou de outra forma a ele não relacionada, devendo garantir, ainda, que seus prepostos e colaboradores ajam da mesma forma (Decreto Municipal nº 56.633/2015).

16. CLÁUSULA DEZESSEIS – FORO

16.1. Fica eleito o foro da cidade de São Paulo/SP, com expressa renúncia a qualquer outro, por mais privilegiado que seja, para dirimir quaisquer questões ou pendências oriundas do presente **CONTRATO**.

E, por estarem assim justas e contratadas, as **PARTES** obrigam-se ao fiel cumprimento de todas as cláusulas e condições deste **CONTRATO**, pelo que o assinam em duas vias (três, se existente a **ANUENTE**) de igual teor e forma na presença das 02 (duas) testemunhas adiante nomeadas e assinadas.

São Paulo, _____ de _____ de 201__.

EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A. - SPCINE

Por: _____

Nome: _____

Cargo: Diretora Presidente

Por: _____

Nome: _____

Cargo: Diretora Executiva

CONTRATADA

Por: _____

Nome: _____

Cargo: _____

TESTEMUNHAS:



EMPRESA DE CINEMA E AUDIOVISUAL DE SÃO PAULO S.A.

Processo eletrônico nº 8610.20__/0000__

Nome:

CPF:

Nome:

CPF:

ESTA FOLHA COM ASSINATURAS É A ÚLTIMA PÁGINA DO CONTRATO, SEM PREJUÍZO DE SEUS ANEXOS, TRANSCRITOS OU INTEGRANTES INDEPENDENTE DE TRANSCRIÇÃO.

MANUUTA