

باسمه تعالی



# راهنمای فعالیت ناشرین مجاز بازی‌های رایانه‌ای در سال ۹۵

بنیاد ملی پژوهش‌های ورزشی و تفریحی

**مقدمه:** بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برنامه‌های سال ۹۵ در حوزه نشر را به منظور اطلاع فعالان این حوزه از روال‌ها و فرآیندهای اداری تدوین و در راستای حمایت از هنر، صنعت بازی‌های رایانه‌ای ابلاغ می‌نماید. این روال و فرآیندها برای سال ۹۵ به عنوان سیاست‌های حوزه نشر فیزیکی بازی‌های رایانه‌ای چراغ راه فعالان این حوزه از صنعت خواهد بود و تغییرات کلی را شامل نخواهد شد. با برنامه‌ریزی‌های صورت گرفته، همه فرآیندها و تعاملات فی‌مابین بنیاد، ناشرین و ویرایشگران برای درخواست‌های بررسی بازی، درخواست ویرایش و ... به صورت کاملاً مکانیزه از طریق سامانه [www.ircgid.ir](http://www.ircgid.ir) انجام خواهد شد.

با توجه به درخواست‌های مکرر ناشران برای در اختیار گرفتن امتیاز تکثیر و تولید عناوین بازی در بازه‌های مختلف به صورت انحصاری، در سال ۱۳۹۵ صدور مجوز بازی‌های رایانه‌ای به صورت اولویت‌دار به عنوان یکی از سیاست‌های اصلی حوزه نشر در دستور کار قرار خواهد داشت که در ادامه جزئیات اجرای طرح به صورت مشروح آمده است.

همچنین با توجه به زیان‌ده بودن تیم‌های بازی‌سازی داخلی به واسطه توجیه ناپذیر بودن تولید بازی‌های رایانه‌ای بومی بدلائل زیر:

- ۱- عدم امکان رقابت کیفی محصولات
- ۲- جنگ نابرابر قیمت بازی‌های رایانه‌ای خارجی روز با تولیدات بومی
- ۳- هزینه‌های سرسام‌آور شرکت‌های بازی‌سازی
- ۴- عدم حمایت سازمان یافته نهادهای فرهنگی متولی صنعت
- ۵- و ...

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در راستای حمایت از تولید ملی و کار و سرمایه ایرانی و پشتیبانی از بازیگران صنعت تولید بازی‌های رایانه‌ای بومی، در صورت بدست آوردن حقوق مادی و معنوی بازی‌های رایانه‌ای بین‌المللی توسط اشخاص حقوقی طی قراردادهای رسمی با ناشرین بین‌المللی، این امکان را فراهم خواهد نمود تا در صورت تایید محتوای بازی‌های وارداتی، اینگونه محصولات به صورت انحصاری در اختیار شخص واردکننده برای مدت مشخص با رعایت قوانین و مقررات مربوطه قرار گیرد.

## فصل اول: تعاریف

- **موسسه یا شرکت ناشر یا ویرایش بازی‌های رایانه‌ای:** به افراد حقوقی گفته می‌شود که با احراز شرایط و انجام تشریفات اداری، مجوز مربوطه را جهت تولید، تکثیر، ترجمه و توزیع و یا ویرایش بازی‌های رایانه‌ای را از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دریافت کرده باشند.
- **پروانه نشر:** موافقت‌نامه‌ای است که پس از طی مراحل اداری و انجام کار کارشناسی بر روی عناوین بازی-های رایانه‌ای مورد درخواست موسسات برای انتشار، توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، برای موسسه/ شرکت متقاضی صادر می‌شود.
- **طرح ولت یا بسته‌بندی بازی:** به مجموعه‌ای از فعالیت‌های گرافیکی گفته می‌شود که ناشر بازی با استفاده از عکس یا عکس‌های بازی و رعایت دستورالعمل و استانداردهای مربوطه نسبت به طراحی آن اقدام کرده و با اخذ تاییدیه‌های لازم برای چاپ بر روی پاکت بازی به چاپخانه ارائه می‌نماید.
- **هولوگرام یا شناسه:** برچسب امنیتی و واحدی است که به عنوان یکی از نشانه‌های مجاز بودن بازی شناخته شده و ناشرین بازی‌های رایانه‌ای قبل از عرضه بازی بر اساس دستورالعمل مربوطه احصاء و با نظارت بنیاد بر روی بسته‌بندی بازی الصاق می‌نمایند.
- **کوپن یا بیجک:** مقدار معینی اعتبار مجازی است که ناشرین بازی‌های رایانه‌ای از طریق سرمایه‌گذاری مستقیم یا غیر مستقیم در صنعت تولید بازی‌های رایانه‌ای ایرانی کسب کرده و جهت نشر بازی‌های خارجی استفاده می‌نمایند. ارزش ریالی کوپن با توجه به شرایط حاکم بر بازار برای و سهم فروش بازی‌های خارجی تعیین می‌گردد.
- **فهرست پیشنهادی ماهانه بازی‌ها:** فهرستی از بازی‌ها است که تاریخ انتشار بین‌المللی مشخصی داشته و توسط مدیریت اسرای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، از منابع معتبر استخراج شده و برای برگزاری مزایده‌های ماهیانه، بر اساس فصل دوم این شیوه‌نامه در سامانه قرار می‌گیرد.
- **سامانه مزایده:** سامانه‌ای بر بستر اینترنت به نشانی [www.ircgid.ir](http://www.ircgid.ir) است که کاربران با استفاده از پنل مدیریتی خود می‌توانند نسبت به شرکت در مزایده، فعالیت‌های جاری، درخواست بررسی و صدور مجوز بازی اقدام نمایند.
- **سرمایه‌گذاری در نشر یا تولید بازی‌های ایرانی:** هرگونه هزینه‌کرد نقدی توسط ناشرین مجاز در خرید حق توزیع و یا خرید قطعی تعداد نسخه تولید شده بازی ایرانی از تولید کننده که بصورت قرارداد توزیع منعقد می‌گردد و یا هزینه‌کرد در تمام یا بخشی از فرآیند ساخت بازی که طی قرارداد سرمایه‌گذاری در تولید اعلام می‌گردد، که از این راه تولید کننده بازی ایرانی منتفع شود را شامل می‌گردد.

## فصل دوم: نحوه فعالیت ناشرین

- موسسه/ شرکت برای تکثیر هر عنوان بازی (ایرانی یا غیر ایرانی) باید ابتدا پروانه آن را بصورت مجزا از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دریافت و در اختیار کارخانجات تکثیر لوح فشرده قرار دهد.
  - موسسه/ شرکت در قبال حمایت مالی از هر بازی ایرانی و یا خرید هولوگرام بازی امتیاز بیجک یا کوپن دریافت و برای دریافت مجوز بازی‌های خارجی مصرف خواهند کرد. این میزان برای سال ۹۵ برای سرمایه-گذاری در تولید و تکثیر بازی ایرانی به ازای هر پنج میلیون ریال یک امتیاز کوپن مشروط به تکثیر و الصاق ۷۵/ هفتاد و پنج قطعه هولوگرام برای بازی حمایت شده و به ازاء خرید هر دوازده میلیون ریال هولوگرام یک کوپن خواهد بود.
- تبصره ۱:** برای هر ۵/ پنج هزار نسخه تیراژ از هر بازی که برای آن پروانه نشر صادر می‌شود ۱/ یک کوپن محاسبه خواهد شد.
- تبصره ۲:** در صورتی که درخواست هولوگرام موسسه برای بازی مورد مزایده بیش از سقف تیراژ مجاز باشد، برای هر ۱ تا ۵/ پنج هزار هولوگرام درخواستی مازاد، یک کوپن دیگر نیز از حساب کاربری ناشر کسر خواهد شد.
- تبصره ۳:** تمدید مجوز بازی‌ها، در صورتی که به سقف تیراژ ۵/ پنج هزار نسخه نرسیده باشد، کوپن از حساب کاربری ناشر کسر نخواهد شد.
- تبصره ۴:** صدور مجوز بازی‌های XBOX تا تیراژ ۵/ پنج هزار نسخه شامل کسر کوپن نشده و در صورت افزایش تیراژ به بیش از ۵/ پنج هزار نسخه، مطابق تبصره ۲ از فصل دوم این شیوه‌نامه از بانک کوپن ناشر، کوپن کسر خواهد شد.

## فصل سوم: نحوه دریافت مجوز از طریق مزایده

مزایده بازی‌های رایانه‌ای در سامانه در بازه زمانی ماهانه به شرح زیر برگزار می‌شود:

- ۱- فهرست بازی‌های قدیمی که تاکنون برای آن مجوزی از سوی بنیاد صادر نشده است به همراه بازی‌های جدید که تاریخ انتشار بین‌المللی ماهیانه دارند، ابتدای هر ماه توسط کاربر مدیریت اسرای بنیاد در سامانه قرار خواهند گرفت.
- ۲- ناشرین، از تاریخ پنجم تا هفتم هر ماه از طریق پنل کاربری خود مهلت دارند در سیستم رای‌گیری بازی‌های مورد مزایده شرکت کرده و تعداد ۲۰ عنوان بازی را انتخاب و برای آن‌ها رای ثبت نمایند. بازی‌هایی که بیشترین رای برای آن‌ها ثبت شده باشد، پس از تایید مدیر سازمان اسرا برای برگزاری مزایده، حداکثر تا تاریخ دهم هر ماه در سامانه قرار گرفته و برای ناشرین نمایش داده خواهد شد.

**تبصره:** در صورت عدم انتخاب بازی‌های مهم توسط ناشرین از طریق رای‌گیری سامانه، بنیاد می‌تواند به صلاحدید، مجوز بازی را به یک و یا چند موسسه/ شرکت به صورت عمومی و یا انحصاری واگذار نماید.

۳- نحوه و شرایط مزایده بازی‌ها بصورت اطلاعیه، قبل از برگزاری هر دوره مزایده، توسط بنیاد اعلام خواهد شد.

۴- روند برگزاری مزایده به صورت حضوری و با اطلاع‌رسانی قبلی در محل سالن جلسات بنیاد برگزار شده و مدیران عامل موسسات/ شرکت‌ها یا نماینده تام‌الاختیار ایشان در جلسات مزایده حاضر و از طریق پاکت‌هایی که در اختیار ایشان قرار می‌گیرد، پیشنهادهای خود را ارائه می‌نمایند. در پایان جلسه مزایده هر دوره، ناشرین از جزئیات پیشنهادهای ثبت شده مطلع خواهند شد.

۵- بالاترین پیشنهاد ثبت شده برای هر بازی، به عنوان برنده شناخته شده و پس از پایان هر دوره مزایده، با تنظیم صورتجلسه که به تایید همه حاضرین خواهد رسید، مزایده هر دوره مختومه خواهد شد.

**تبصره:** در صورتی که برای یک عنوان بازی دو یا چند پیشنهاد یکسان به عنوان بالاترین پیشنهاد ثبت شده باشد، مزایده جاری فقط برای دو یا چند ناشری که بالاترین پیشنهاد را ثبت کرده باشند، در همان جلسه مزایده دوباره تکرار خواهد شد.

۶- پس از پایان مزایده، بازی‌هایی که در این مرحله پیشنهادی برای آن ثبت نشده باشد، از فهرست بازی‌های مورد مزایده جاری حذف و به فهرست بازی‌های قدیمی اضافه خواهد شد.

۷- فهرست پیشنهادهای ثبت شده هر مزایده، در سامانه در دسترس ناشرین قرار می‌گیرد و ایشان می‌توانند پیشنهاد-های نهایی و برنده مزایده را در سامانه مشاهده نمایند.

۸- ناشر برنده هر بازی در مزایده از طریق سامانه درخواست رده‌بندی بازی مورد مزایده را ثبت کرده و فرم ثبت بازی که دارای شرایط زیر است را چاپ و پس از امضاء، فرم مربوطه را به همراه سورس اصلی بازی برای مدیریت اسرا ارسال می‌کند.

- کد سیستمی بازی (توسط سیستم)
- اطلاعات مجوز درخواستی (توسط سیستم)
- اطلاعات کامل بازی (توسط سیستم)
- اطلاعات نسخه‌های ارسال شده از بازی (توسط ناشر)
- تاریخ ثبت و ارسال

۹- فرصت ارسال سورس بازی تا تاریخ **هفتم ماه** بعد خواهد بود. در صورتی که درخواست بررسی سورس از سوی ناشر برنده ارسال نگردد، به شرح زیر اقدام خواهد شد:

۱۱-۱- اگر بازی کرک و یا در سطح بین‌المللی منتشر نشده باشد، چنانچه درخواست رد بازی توسط بازی ثبت شود، پس از تایید صحت عدم انتشار و یا کرک نشدن بازی توسط بنیاد، همه کوپن بازی به ناشر عودت می‌شود و در غیر اینصورت، بازی به فهرست بازی‌های قدیمی اضافه شده و کوپن مورد مزایده نیز عودت نخواهد شد.

۱۱-۲- در صورتی که ناشر بخواهد بازی را علی‌رغم عدم انتشار بین‌المللی و یا کرک نشدن در انحصار خود نگه دارد، به مدت حداکثر ۱/ یک ماه دیگر به ناشر فرصت داده می‌شود تا سورس بازی را در انحصار خود نگه دارد که در این صورت تعداد عناوین بازی‌هایی اینچینی از تعداد ۲۰/ بیست عنوان بازی پیشنهادی انجمن برای مزایده آتی کسر خواهد شد و در ادامه مطابق بند "۱۱-۱" عمل خواهد شد.

### فصل چهارم: نحوه بررسی و اعلام رده‌بندی

مدیریت اسرا پس از دریافت درخواست رده بندی و سورس اصلی بازی، به شرح زیر فرآیند بررسی بازی را آغاز خواهد کرد:

- ۱- بلافاصله پس از تحویل نامه و سورس بازی به مدیریت اسرا، اطلاعات مربوطه را در سامانه بازی ثبت کرده تا از این طریق، وضعیت بازی مورد تقاضا برای ناشر قابل پیگیری شود.
- ۲- پس از دریافت درخواست بررسی هر بازی، حداکثر ظرف ۲/ دو روز کاری صحت اولیه درخواست توسط کاربر اسرا در سامانه ثبت شده و تاریخ شروع مراحل بررسی بازی را اعلام می‌شود.
- ۳- پس از انجام فرآیند بررسی بازی مورد تقاضا، نتیجه رده بندی را در سامانه به شرح زیر ثبت می‌شود.
  - ۱-۳- ممنوع: تمام نسخه‌های بازی واجد شرایط نشر در کشور نمی‌باشند.
  - ۲-۳- مجاز: بازی به همان صورتی که ارسال شده مورد تایید قرار گرفته و دارای رده بندی سنی می‌شود.
  - ۳-۳- مشروط: به نسخه‌هایی از بازی که موارد ویرایشی برای آن اعلام شده تا بر روی آن‌ها اعمال گردد، پس از اصلاح و ویرایش نسخه رده بندی سنی تعلق می‌گیرد.
- ۳-۱-۳- موارد ویرایشی از جنس عکس و متن در سامانه ثبت و بصورت آنلاین در دسترس ویرایشگران قرار می‌گیرند.

۳-۲- ویرایشگران جهت دریافت حامل‌های دیجیتالی (دیسک‌های نوری) حاوی موارد ویرایشی بازی، شامل فیلم‌های مربوط به بازی مورد نظر می‌توانند با هماهنگی به مدیریت اسرا مراجعه کنند.

### فصل پنجم: ویرایش

بازی‌هایی که از سوی مدیریت اسرا مشروط اعلام شده باشد، در سامانه و در فهرست بازی‌های ویرایشی ثبت شده و موارد ویرایشی هر بازی شده و در پنل کاربری ویرایشگران در دسترس قرار خواهد گرفت. ویرایشگران از طریق سامانه درخواست ویرایش هر عنوان بازی را به شرح زیر ثبت و در صورت انتخاب ناشر بازی مورد نظر را ویرایش خواهند شد:

۱- هر ویرایشگر در سامانه دارای امتیاز ۱۰/۵۵ است. این امتیاز تعداد درخواست‌هایی که ویرایشگر می‌تواند برای اخذ ویرایش بازی‌ها در سیستم ثبت کند را مشخص می‌کند. به ازای ثبت هر درخواست برای ویرایش بازی در صورت موجودی امتیاز، از امتیاز ویرایشگر یک عدد کاسته می‌شود.

۲- ثبت درخواست ویرایش بازی توسط ویرایشگر به شرح زیر امکان‌پذیر است:

۱-۲- مدت زمان برای انجام ویرایش (تعداد روزهای کاری و غیر کاری)

۲-۲- هزینه درخواستی برای ویرایش

۳- ثبت درخواست‌های ویرایش بصورت آنلاین از طریق رایانامه، پیامک و سامانه به اطلاع ناشری که در مزایده آن بازی برنده شده است خواهد رسید.

۱-۳- ۵/پنج روز بعد از اعلام موارد ویرایشی از طرف اسرا، ناشر می‌تواند در صورت عدم ثبت درخواست ویرایشگر برای بازی مورد نظر، برای بازی انصراف بدهد که در این صورت تمامی کوپن به وی عودت داده می‌شود و بازی به همراه درخواست‌های ثبت شده ویرایشگران به فهرست بازی‌های مزایده‌ای افزوده شده و مطابق روال مزایده اقدام خواهد شد.

**تبصره ۱:** در صورت ثبت درخواست ویرایشگر برای بازی در مدت فوق، چنانچه ناشر از انتخاب درخواست ثبت شده امتناع نماید و یا برای درخواست انصراف ثبت نماید، تعداد نصف کوپن مورد مزایده از ناشر کسر خواهد شد.

**تبصره ۲:** ناشری که در مرحله قبل بازی را رد کرده است حق شرکت در مزایده مجدد بازی مذکور را نخواهد داشت.

۲-۳- بازه‌ی ویرایش بازی به سه قسمت زیر تقسیم می‌شود:

- زمان ویرایش توسط ویرایشگر در بازه زمانی پیشنهادی ثبت شده (A): چنانچه پیش از پایان این مرحله، بازی مورد تایید مدیریت اسرا قرار گیرد و مطابق استاندارد ویرایش شده باشد، ویرایشگر ۲/ دو امتیاز مثبت دریافت خواهد کرد. **تبصره:** ویرایشگر می‌تواند تا ۷۲ ساعت پس از آغاز بازه ی A از ویرایش انصراف دهد که در این صورت ۱/ یک امتیاز از وی کاسته می‌شود و بازی دوباره به فهرست بازی‌های ویرایشی افزوده خواهد شد. در این مرحله ناشر نیز حق انصراف خواهد داشت و همه کوپن مورد مزایده به وی عودت داده خواهد شد.

- پایان زمان پیشنهادی ویرایشگر و شروع تحلیل مدیریت اسرا (۱/ یک روز کاری) (B): چنانچه در این مرحله بازی مورد تایید مدیریت اسرا قرار گیرد، ویرایشگر ۱/ یک امتیاز مثبت دریافت خواهد کرد.

**تبصره:** اگر به پایان بازه ی A+B برسیم و بازی از طرف اسرا تایید نشده باشد ویرایشگر ۲/ دو امتیاز منفی دریافت می‌کند.

- بازه‌ی فوریت (C) که بلافاصله پس از پایان بازه‌ی B و مدت آن ۵/ پنج روز می‌باشد: اگر در این بازه، بازی مورد تایید مدیریت اسرا قرار گیرد، ویرایشگر یک امتیاز مثبت دریافت خواهد کرد و چنانچه به هر دلیل بازه C به پایان برسد و بازی تایید نشده باشد ۲ امتیاز دیگر از ویرایشگر کاسته شده و در این مرحله ویرایشگر در بازه C حق انصراف ندارد. به ناشر حق انتخاب داده می‌شود تا:

۱-۳-۴- انصراف بدهد، تا کل کوپن به وی عودت شود و بازی آزاد شده و به لیست مزایده منتقل گردد، ناشر و ویرایشگر مذکور دیگر به این بازی دسترسی نخواهند داشت.

۲-۳-۴- حق انحصاری بازی را حفظ کند که در این صورت بازی به مدت ۱۰/ ۵۵ روز دیگر به لیست ویرایش افزوده می‌شود تا ناشر ویرایشگر دیگری را انتخاب کند، اما دیگر حق انصراف برای ناشر وجود ندارد و کل کوپن وی غیر قابل عودت می‌شود. از طرفی ویرایشگر مذکور نیز حق ویرایش این بازی را نخواهد داشت.

۵- چنانچه در هر مرحله ویرایشگر، سورس ویرایش شده‌ای را ارسال نماید که مورد تایید مدیریت اسرا قرار نگیرد، ۱/ یک امتیاز منفی برای ویرایشگر در نظر گرفته خواهد شد.

۶- ویرایشگران برای ارسال سورس ویرایش شده باید تعهدنامه انجام موارد ویرایشی که از طریق سامانه پس از اتمام ویرایش قابل مشاهده و پرینت است به همراه فیلم‌های تهیه شده از قبل و بعد از ویرایش را برای مدیریت اسرا ارسال نمایند.

۷- پس از بررسی فیلم‌ها و سورس‌های ویرایشی، در صورت تایید، نتیجه در سامانه توسط مدیریت اسرا ثبت خواهد کرد.

### فصل ششم: تسویه حساب ناشر با ویرایشگر

پس از تایید مدیریت اسرا، ناشر به مدت ۳/ سه روز وقت دارد تا با ویرایشگر تسویه حساب و آن را از طریق سامانه اعلام نماید. در سامانه برای ناشر تعهدنامه‌ای مبنی بر انجام تسویه حساب نمایش داده می‌شود که موظف است طی ۳/ سه روز کاری آن تعهدنامه را تایید و مدارک لازم را در سامانه آپلود کند. فرآیند تسویه حساب به سه بازه زیر تقسیم می‌گردد:

- فرصت ۷۲ ساعته برای تسویه حساب و اعلام از طریق سامانه (A)
- فرصت ۲۴ ساعته برای تایید تسویه حساب از طرف ویرایشگر (B)
- بازه ۳/ سه روز کاری بررسی صحت تسویه حساب توسط کارشناس بنیاد (C)

۱-۶- تسویه حساب ناشر با ویرایشگر:

- ناشر در بازه زمانی A موظف است با ویرایشگر تسویه حساب کند.



- در صورت عدم اعلام تسویه حساب از سوی ناشر پس از اتمام بازه A یک کوپن از ناشر کاسته می شود و پس از آن تا زمان اعلام تسویه حساب، هر ۷۲ ساعت یک کوپن دیگر از وی کاسته می شود.
- بازه زمانی B بلافاصله بعد از اعلام ناشر مبنی بر پرداخت آغاز می شود و از طریق رایانامه و پیامک و پنل سامانه به اطلاع ویرایشگر می رسد.
- ویرایشگر ۲۴ ساعت زمان دارد که تسویه حساب مالی با ناشر را تایید کند:
  - در صورت تایید، مجوز الکترونیکی در سامانه برای ناشر تولید و مرحله نهایی صدور مجوز آغاز خواهد شد.
  - اگر ویرایشگر در طی ۲۴ ساعت نظر خود را ثبت نکند سیستم آن را برابر با تایید تلقی و مرحله نهایی صدور مجوز آغاز خواهد شد.
  - اگر ویرایشگر تسویه حساب مالی ناشر را مردود اعلام کند: پرونده به کارشناس مورد نظر در بنیاد ارجاع داده می شود. کارشناس به مدت ۳ / سه روز کاری زمان دارد تا ضمن بررسی صحت اطلاعات ثبت شده، نتیجه را در سیستم ثبت کند. در صورت تایید ناشر توسط بنیاد، عملیات صدور مجوز الکترونیکی آغاز می شود و از ویرایشگر ۱ / یک امتیاز به عنوان جریمه کسر می شود، در صورتی که ویرایشگر توسط بنیاد تایید شود یک کوپن از ناشر به عنوان جریمه کسر می شود و فرایند تسویه حساب دوباره از اول با همان ترتیبی که در بالا ذکر شد آغاز می شود.

### فصل هفتم: صدور مجوز الکترونیکی

مجوز الکترونیکی تنها نسخه دیجیتالی مجوز می باشد و ارزش قانونی ندارد بلکه جهت اعلام شماره مجوز و چاپ برگه اصلی مجوز مورد استفاده قرار می گیرد. پس از پایان تسویه حساب مالی ناشر با ویرایشگر و یا در حالتی که بازی بصورت مستقیم رده گرفته باشد این مجوز بلافاصله توسط سامانه صادر می گردد و ناشر می تواند آن را در پنل خود مشاهده و چاپ کند. پس از صدور مجوز الکترونیکی مراحل ذیل در دستور کار قرار می گیرد:

۱- ارسال طرح ولت بازی: ناشر پس از دریافت شماره مجوز می تواند طرح ولت های مربوط به بازی را مطابق شرایط زیر آماده کند و جهت اخذ مجوز نهایی، طرح و مجموعه طرح های ولت مربوط به یک بازی را از طریق سامانه آپلود و ارسال کند.

۱-۱- بر روی ولت یا بسته بندی محصول رده بندی سنی بازی که در نسخه دیجیتالی پروانه قید شده باید درج شود.

**تبصره:** موسسه باید نشانه رده بندی سنی بازی های رایانه ای (ESRA) را به صورتی که در نسخه دیجیتالی پروانه قید شده بر روی ولت یا بسته بندی درج نماید.

- ۲-۱- در نام، مشخصات، پلت فرم و نسخه بازی هیچگونه دخل و تصرفی نباید انجام شود. در صورتی که نام بازی به صورت فارسی (ترجمه شده) بر روی ولت یا بسته‌بندی ثبت گردیده باید نام اصلی بازی نیز به زبان انگلیسی و به صورت کامل در کنار آن درج گردد.
- ۳-۱- امکانات سخت افزاری مورد نیاز جهت اجرای بازی باید به صورت خوانا بر روی بسته‌بندی یا جلد محصول ذکر گردد.
- ۴-۱- طرح ولت یا بسته‌بندی بازی باید در قالب Jpeg و با حجم حداکثر ۲mb طراحی و ارسال شود.
- ۵-۱- اسم و مشخصات موسسه شامل نام اصلی موسسه، نشانی اینترنتی، شماره تلفن پشتیبانی و شماره مجوز بازی باید به صورت خوانا بر روی ولت یا بسته‌بندی را به صورتی که در نسخه دیجیتالی پروانه قید شده درج شود.
- ۲- پس از ارسال طرح ولت، بنیاد دو روز کاری فرصت دارد تا در مورد طرح و یا طرح‌های ارسالی اظهار نظر کند، طرح‌های ارسال شده یا تایید یا رد خواهد شد که در اینصورت یکی از دو حالت زیر محتمل خواهد بود:
- ۱-۲- در صورت تایید شدن مراتب به کاربر نظارت جهت صدور فیزیکی برگه مجوز ارجاع و اطلاع‌رسانی به ناشر جهت مراجعه و اخذ برگه مجوز نشر بازی خواهد شد.
- ۲-۲- در صورت تایید نشدن هیچ یک از طرح‌ها، به ناشر اطلاع رسانی می‌شود تا یک طرح یا مجموعه طرح دیگر ارسال نماید و فرآیند تحلیل طرح ولت دوباره تکرار خواهد شد.
- ۳- طرح ولت‌های تایید شده، در پرونده بازی ثبت شده و ضمیمه الکترونیکی مجوز می‌باشند و برای مراجع ذیربط ارسال می‌شوند.
- ۴- در فرآیند ارسال طرح ولت‌ها، باید قیمت چاپ شده روی طرح ولت نیز توسط ناشر در سامانه ثبت شده و توسط مدیر نظارت کنترل گردد.
- ۵- پس از تایید طرح ولت و صدور مجوز نهایی مراتب به ناشر از طریق رایانامه و پیامک و سامانه اطلاع‌رسانی می‌شود.

## فصل هشتم: تکثیر و توزیع

- ۱- موسسه پس از دریافت پروانه بلامانع هر عنوان بازی، قبل از انتشار آن باید نسبت به درخواست هولوگرام هر عنوان بازی از طریق سامانه به شرح زیر اقدام نمایند. بدیهی است بازی‌هایی که فاقد هولوگرام فوق که نشانه‌های مجاز بودن بازی است، باشند به عنوان محصول غیر مجاز شناخته شده و از سطح بازار جمع‌آوری و با موسسه متخلف برابر با ضوابط قانونی برخورد خواهد شد.
- تبصره: موسسه بر اساس میزان حمایت از بازی‌هایی ایرانی که پیشتر حمایت کرده باشند و یا هولوگرام‌هایی که خریداری کرده باشند، در سامانه دارای بانک هولوگرام خواهد بود که پس از ثبت هر درخواست، تعداد هولوگرام ثبت درخواست شده از بانک فوق کسر و برای الصاق در نظر گرفته خواهد شد.

- ۱-۱- ارائه مدارک حمایت از بازی‌های ایرانی به معاونت اداری، مالی و پشتیبانی بنیاد برای تخصیص مقدار هولوگرام یا کوپن به ناشر در سامانه مطابق دستورالعمل مربوطه.
- ۲-۱- ثبت درخواست هولوگرام عناوین بازی‌های رایانه‌ای به تفکیک هر عنوان در پنل کاربری مربوطه.
- ۳-۱- هماهنگی با مدیریت واگذاری هولوگرام برای الصاق هولوگرام.
- ۴-۱- الصاق هولوگرام و تایید فرم مربوطه توسط بازرس بنیاد و تایید ناشر.
- ۵-۱- ورود اطلاعات فرم تایید شده توسط مدیریت واگذاری هولوگرام در سامانه.

**نکته:** تا زمان ورود اطلاعات مدیریت واگذاری هولوگرام در سامانه دسترسی ناشرین به درخواست جدید مقدور نمی‌باشد.

- ۲- بازی باید کاملاً بدون تغییرات عرضه شود. بازی‌هایی که به صورت Expansion ، AddOn ، Patch یا حتی ترجمه و فارسی سازی شده یک بازی نیز باشند باید جداگانه مجوز دریافت کنند.
- ۳- استانداردهای مورد نظر محصول نهایی به شرح زیر است:
  - ۱-۳- برای شناسایی لوح‌های فشرده موسسه، باید مشخصات اختصاری موسسه و نام لاتین بازی بر روی دایره داخلی و میانی لوح فشرده (Hub Info) ثبت گردد.
  - ۲-۳- موسسه برای انتشار هر عنوان بازی باید فقط از لوح‌های فشرده نقره‌ای (استمپر) استفاده کند. مجوز یک بازی فقط برای این نوع لوح‌های فشرده است. محصولاتی که دارای این شرایط نباشند مجوزشان فاقد اعتبار می‌باشد.
  - ۳-۳- نام موسسه و بازی به صورت خوانا بر روی لوح فشرده باید درج شود.
  - ۴-۳- موسسه باید پس از تکثیر هر عنوان بازی، دو نسخه کامل بازی با بسته‌بندی ارایه شده در بازار، برای بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ارسال نماید.