

- **Futuro de DAX (DAX); e**
- **Futuro de Euro Stoxx 50 (ESX).**
  
- **O call será realizado de forma automática no horário estabelecido pela B3 e de acordo com os seguintes procedimentos abaixo.**
- **Os horários de negociação estão disponíveis para consulta no site B3, em [Horário de negociação - Derivativos](#).**

<b>I.</b>	O algoritmo aplicado no call será o de maximização da quantidade negociada e de geração dos negócios a um único preço (fixing).
<b>II.</b>	O início do call será anunciado pelo sistema de negociação por meio do canal de notícias.
<b>III.</b>	Todas as ofertas que permanecerem no livro de ofertas ao final da fase que antecede o call de fechamento não serão canceladas pela B3. As ofertas somente poderão ser canceladas três minutos antes do início da realização do call pelo participante;
<b>IV.</b>	Participarão do call todos os vencimentos autorizados à negociação, mesmo que não tenham posição em aberto;
<b>V.</b>	O cancelamento de ofertas será permitido mesmo que, no momento da solicitação do cancelamento, a oferta esteja participando da formação do preço teórico;
<b>VI.</b>	Serão permitidas alterações nas ofertas que estiverem participando da formação do preço teórico durante o call, desde que impliquem aumento da quantidade ofertada ou melhora do preço, ou seja, aumento do preço de uma oferta de compra ou redução do preço de uma oferta de venda;
<b>VII.</b>	Serão permitidas livres alterações de ofertas durante o call, desde que, no momento da solicitação da alteração, a oferta não esteja participando da formação do preço teórico;
<b>VIII.</b>	O tempo de duração do call será de 2 minutos, com prorrogação automática de 1 minuto, caso alguma das condições do call (preço, quantidade, quantidade atendida de uma oferta ou saldo) seja alterada nos últimos 30 segundos de sua realização; e
<b>IX.</b>	Serão admitidas 2 prorrogações automáticas, respeitando-se o tempo definido no item (VIII) para a primeira prorrogação e definindo-se o encerramento da segunda prorrogação de forma randômica.