



第 0001/IC-DPICC/CP/2023 號公開招標
氹仔益隆炮竹廠舊址 3 號空間之租賃
問題集

至各投標者／公司：

根據“氹仔益隆炮竹廠舊址 3 號空間之租賃”公開招標的《招標方案》第 18.1 點及 18.2 點的規定，現回覆投標者／公司的提問：

問題 1：關於租賃氹仔益隆炮竹廠舊址 3 號空間之尺寸圖紙。

回答 1：請見《問題集》附圖 1。

問題 2：關於炮竹元素是有限定裝修或外賣包裝嗎？還是兩樣都需要有炮竹元素呢？炮竹元素是由我們自己定義嗎？

回答 2：關於是次公開招標標的中所指“具備澳門炮竹業元素”的部份，沒有限定所在範圍，投標者／公司可因應其營運方案規劃制定。

問題 3：我們有看到租賃空間外面有些桌椅也是可以供客人使用嗎？

回答 3：益隆炮竹廠訪客均可使用。

問題 4：如果投標中會多久交場，有免租期供我們裝修和添置設備嗎？

回答 4：合同生效當日交場，根據《承投規則》第 10.2 項規定，租賃合同生效日起計，承租人享有首三個月免租佈置優惠。

問題 5：租賃空間外面的草地是否會修整和定期修整，因為太高會有很多蚊蟲？

回答 5：文化局會定期修整。

問題 6：如果突然無法營業需通知貴局，如沒通知是否會罰款？

回答 6：會。根據《承投規則》第 16.2 項規定，未經文化局預先許可之情況下停止營運，首十天每日科處伍佰澳門元（MOP500.00）；緊接之第十一天起每日科處壹仟澳門元（MOP1,000.00）。

問題 7：來去水的方向是否可以提供？

回答 7：請見《問題集》附圖 2 及附圖 3。

問題 8：是否可以直接在電箱拉線接電，裝修期間是否會開電箱房，方便裝修。

回答 8：承租人可使用租賃地點內電箱拉線接電。租賃地點外的電箱房不會開放使用。



澳門特別行政區政府
Governo da Região Administrativa Especial de Macau
文化局
Instituto Cultural

問題 9： 可否提供地點詳細尺寸圖則？

回答 9： 請見《問題集》附圖 1。

問題 10： 可否提供來去水結構圖？

回答 10： 請見《問題集》附圖 2 及附圖 3。

問題 11： 木結構維修是由哪方負責？

回答 11： 由文化局負責，根據《承投規則》第 9.21 點的規定，租賃地點的缺陷之維修，既有之機電、消防及供排水系統的維修，均由文化局負責。

問題 12： 第一期是否已完工？可否提供園區內其他空間之用途及功能？

回答 12： 現階段工程已完工。目前園內已開放的部份包括全長約 400 米的遊徑、展覽館及文創禮物店。

問題 13： 可否提供第二期預計動工的時間？預計開放時間？及未來有什麼規劃？是否也會招攬多以輕食為主的特色咖啡店？

回答 13： 文化局將逐步利用園區空間，增設親子遊樂設施，提供兒童體驗活動，並計劃招攬演出項目進駐。請密切留意文化局最新消息，以便獲取有關上述規劃的開放時間以及其他招攬營運的消息。

問題 14： 現有的檯凳可更換嗎？如租賃期屆滿，須返還原來的檯凳嗎？

回答 14： 可以。根據《承投規則》第 11.1 點規定，承租人必須在合同完結或解除日後十四個日曆天返還文化局所提供的設施與物品。

問題 15： 請問咖啡店工作人員要在園區晚上點關閉前離開，還是可以在園區關閉後再收鋪離開？

回答 15： 工作人員可以在園區關閉後才離開。

問題 16： 可否提供整個租賃範圍的圖則？

回答 16： 請見《問題集》附圖 1。

問題 17： 益隆炮竹廠是否寵物友善？

回答 17： 現時益隆炮竹廠園區未有“寵物友善”之相關配套及設施。

問題 18： 益隆炮竹廠洗水盤位置可以作改動嗎？

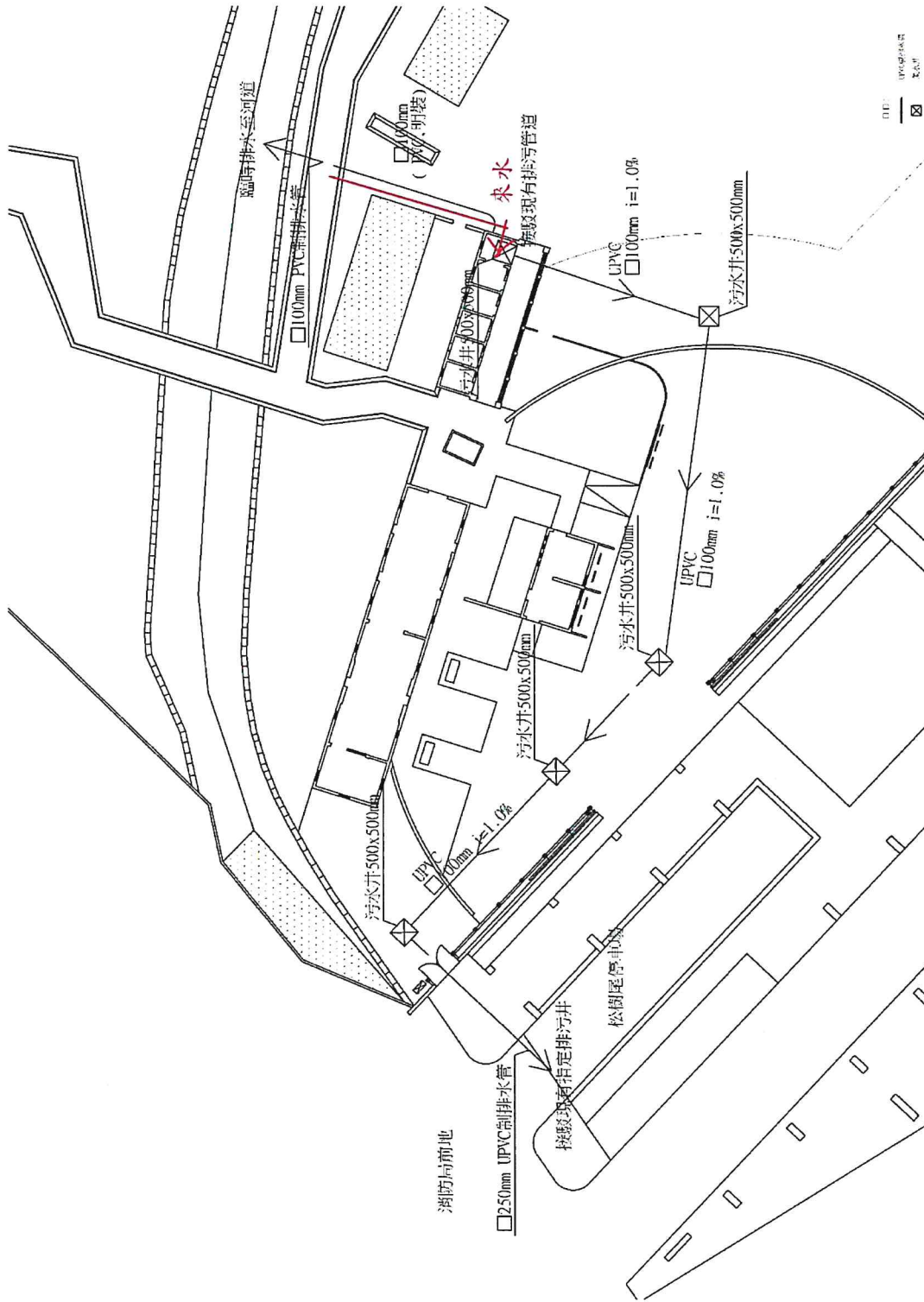
回答 18： 可以，承租人需按照《承投規則》第 9.2 點的規定，承租人於租賃地點內的所有基本佈置不得影響建築物的基本結構，且任何裝修工程須按照《承投規則》第 9.8 點的規定；同時承租人須以同等的材料及質量進行還原，不論因任何原因，承租人必須在合同終止或解除日起計十四個日曆天內對租賃地點的內部及外部恢復原狀、撤離及返還租賃地點及文化局所提供的設施與物品，並負責相關費用。



澳門特別行政區政府
 Governo da Região Administrativa Especial de Macau

文化局
 Instituto Cultural

丞仔益隆炮竹廠舊址 3 號空間 - 附圖 2

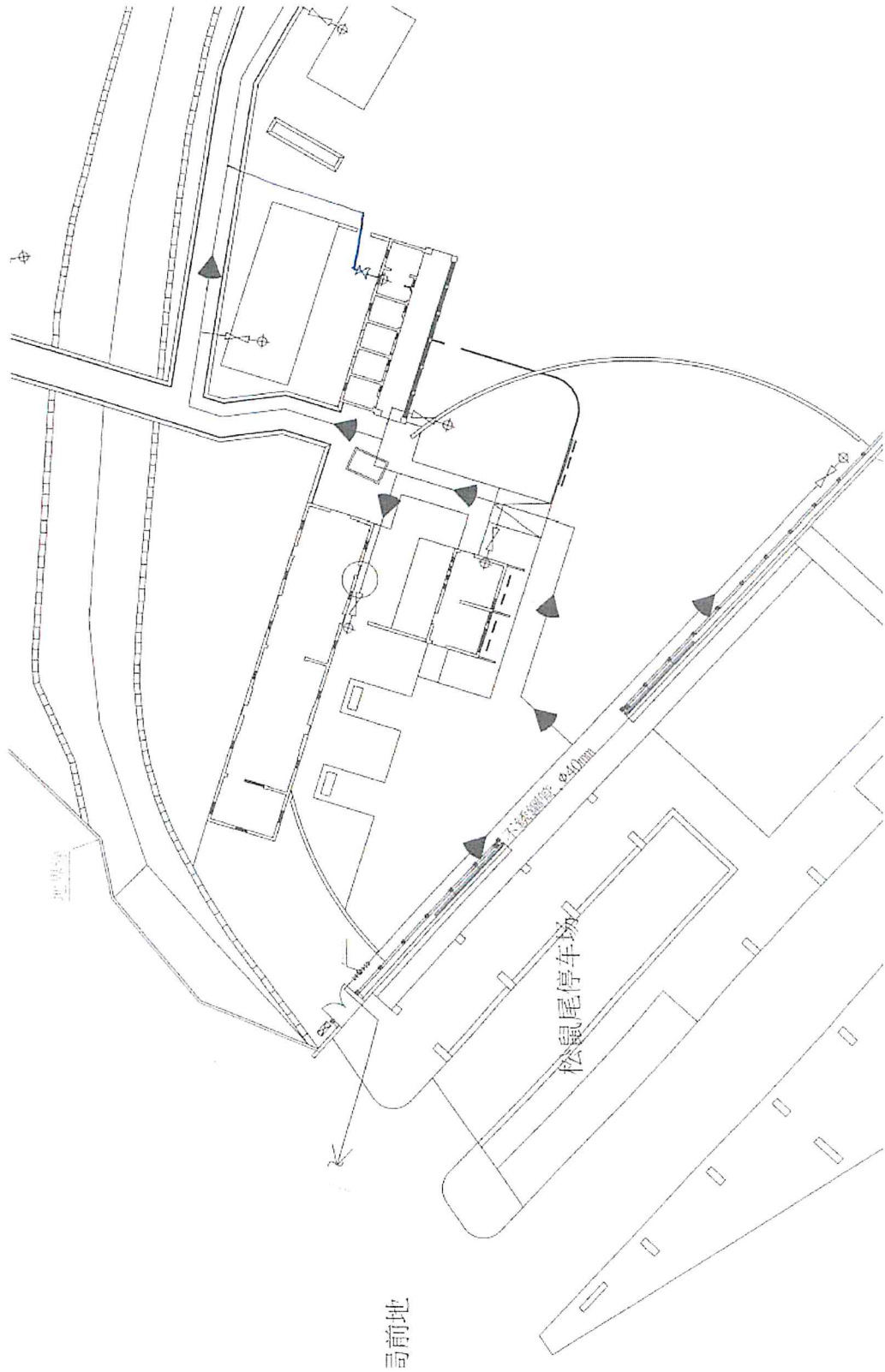


排水平面佈置圖



澳門特別行政區政府
Governo da Região Administrativa Especial de Macau
文化局
Instituto Cultural

氹仔益隆炮竹廠舊址 3 號空間 - 附圖 3



供水平面佈置圖