

Calculando Hollerith

Funcionários Comissionistas

O sistema possui os eventos e068 e e010, segue orientação abaixo de qual evento correto a ser utilizado:

image.png

e010 - Comissões (Salário+Comissão)

Para quem recebe o salário + comissão deverá ser utilizado o evento e010. No caso de funcionário será cadastrado normalmente como mensalista e o evento correto para ser utilizado para lançar o valor da comissão é o evento E010.

image.png

Para que as horas extras sejam calculadas em cima de salario base + a comissão é necessário criar outro evento de hora extra onde conseguimos incluir a comissão para o calculo. Assim a formula ficara a seguinte:

Exemplo Hora Extra 50%: $((\text{var46} + \text{e010}) / \text{var09}) * 1,5$ Onde var46 significa salário base, somando as comissões e010. Dividido pela var09 que significa o numero de horas mensais informado no cadastro, multiplicado por 50% em decimal 1,5 e por fim mutiplicará pela quantidade de horas lançadas no evento no lançamento por Funcionário antes de gerar o holerith.

Para férias e 13º, basta que o evento e010 esteja marcado para acumular e incorporar que na geração das férias e 13º este entrará como média na geração. Acesse **Manutenção > Eventos > Manutenção**:

image.png

e068 - Comissão (Comissionistas Puros)

O evento e068 somente deve ser utilizado para funcionários que são Comissionistas Puro, ou seja, que não possuem salário e recebem somente a Comissão. Será informado o percentual no cadastro, utilizando o holerith padrão comissionista e cadastrado o valor base em rotinas mensais para geração do holerith cruzando esses dados. (Base cadastrada x percentual informado no cadastro). Segue passo a passo abaixo:

image.png

1° Passo) Cadastro do Valor Base para Comissão

Para informar o valor da comissão acesse o menu **Movimentação > Rotinas Mensais > Valor base para Comissão**

image-1684929048611.png

Clique na opção "Novo" , informe o funcionário e o valor base da comissão do mês, essa função tem a finalidade de informar o valor da comissão para os funcionários que são comissionistas, ou seja não recebem salário fixo.

image-1684929063104.png

2° Passo) Criar o Holerith Padrão

Verifique se está sendo utilizado o Mensalista ou Mensalista sem IR no adiantamento, abra o mesmo no menu **Manutenção > Tabelas > Holerith Padrão** e anote os eventos para criar um novo Padrão utilizando os mesmos eventos, substituindo apenas o e001 pelo e068.

image.png

image.png



3° Passo) Informar percentual e Holerith Padrão COMISSÃO

Acesse o cadastro do funcionário vá na **aba Informações Contratuais, sub aba Informações para Cálculo**, defina que é comissionista e informe a porcentagem da comissão. Deve ser criado um hollerith padrão para comissionista sendo substituído o evento **e001- Salário Base** pelo evento **e068 - Comissão**, desta forma o sistema gerará o hollerith do funcionário, calculando o valor do salário automaticamente.

image-1684929070457.png


4° Passo) Gerar o Holerith normalmente

image.png

Lembrete: Se no cadastro do sindicato houver um valor informado para Piso Salarial, o valor calculado no evento e068 não poderá ser inferior ao valor do Piso Salarial.

Exemplo: Funcionário N°1, informado código do Sindicato 01, e no cadastro do Sindicato está informado um piso salarial de R\$ 10.000,00. Ao gerar o holerite mensal, caso o valor calculado para o evento e068 seja inferior ao piso salarial (10.000,00), o valor a ser pago no evento e068 deverá ser o valor do Piso Salarial.


Para verificar o Sindicato acesse no cadastro do funcionário a aba **Informações Contratuais > Sindicato/FGTS:**

 image.png or type unknown

Em seguida verifique se foi informado o Piso em **Manutenção > Sindicatos:**

 image.png or type unknown

Aba Inform. Gerais:

 image.png or type unknown

Veja também os Itens:

- [Gerando Holleriths de Funcionários](#)
- [Memória de Cálculo dos Eventos na Tela de Geração>Alteração do Hollerith](#)
- [Valor Base de Comissão \(Comissionista Puro\)](#)
- [Calculando Hollerith de Funcionários Comissionistas](#)

Revision #5

Created 10 June 2024 13:17:47 by SuporteVR

Updated 26 August 2024 12:09:17 by SuporteVR