

**LOTERIA DE LA PROVINCIA DE CORDOBA S.E.  
PLIEGO DE ESPECIFICACIONES TÉCNICAS**

**1 – DEL OBJETO**

**1.1 OBJETO DEL LLAMADO**

La Lotería de la Provincia de Córdoba S.E. llama a Licitación Pública Nacional e Internacional para el otorgamiento de hasta diez (10) licencias para la organización, explotación y el desarrollo de la actividad de juego “en línea”, en sus distintas modalidades, a través de medios electrónicos, informáticos, de telecomunicación o cualquier otro procedimiento interactivo, que se desarrollen, en el ámbito de la Provincia de Córdoba.

**2 - DISPOSICIONES GENERALES**

- 2.1** El presente Pliego de Especificaciones Técnicas indica las particularidades que deberá tener en cuenta el oferente en su presentación y que deberá formar parte del contenido del Sobre N° 2 indicado en el Pliego de Condiciones Generales de la presente Licitación. El mismo debe contener el Proyecto Técnico que detalle los aspectos fundamentales del sistema técnico para el desarrollo de actividades de juego y, en particular, los componentes de la unidad central de juegos y del sistema de reportes y control.

La infraestructura técnica de las Licenciatarias de Juegos en Línea garantizará la supervisión por parte de la Lotería de la Provincia de Córdoba S.E. de las operaciones de juego realizadas, la obtención de los registros generados durante su desarrollo y la generación y puesta a disposición de cualquier otra información que sea considerada relevante.

A estos efectos se establecen las especificaciones para el almacenamiento de los registros de operaciones de juego y su trazabilidad, en el formato y de conformidad con el procedimiento establecido por la Lotería de la Provincia de Córdoba S.E. Asimismo, se detallan los requerimientos de seguridad de los sistemas de información utilizados para el juego, tanto física como lógica, así como los de organización y gestión de los mismos.

**3 – REQUISITOS TECNICOS. PROYECTO TÉCNICO.**

El documento del proyecto técnico presentado en Sobre N° 2 deberá contener como mínimo:

**3.1 Sistema técnico**

El sistema Técnico debe contener:

- 3.1.1 Diagramas técnicos y de alto nivel del sistema de juego completo.
- 3.1.2 Descripción técnica y de alto nivel del sistema completo del licenciatario.
- 3.1.3 Relación técnica e interoperabilidad entre los proveedores del sistema de juego.

- 3.1.4 Descripción técnica y de alto nivel de la integración de los diferentes proveedores del sistema de juego.
- 3.1.5 Diagrama organizacional y descripción de las principales funciones de backoffice y de soporte a la operativa del licenciataria, indicando cuáles son gestionadas directamente por el licenciataria y cuáles se gestionan a través de cada uno de los proveedores.
- 3.1.6 Relación de los centros de proceso de datos (CPD) utilizados directamente por el licenciataria, indicando la ubicación física (dirección, ciudad, país), el nombre del proveedor de infraestructura de CPD y una descripción técnica y general de las funcionalidades que se soportan.
- 3.1.7 Relación de los centros de proceso de datos (CPD) utilizados por cada uno de los proveedores de servicios de juego, indicando también en este caso la ubicación física (dirección, ciudad, país) y el nombre del proveedor de infraestructura de CPD y una descripción general de las funcionalidades que se soportan.
- 3.1.8 Principales áreas de gestión de la seguridad, indicando cuáles son responsabilidad del licenciataria y cuáles son gestionadas por cada uno de los proveedores.
- 3.1.9 Descripción técnica y de alto nivel de la gestión de la seguridad y las medidas implementadas.
- 3.1.10 Descripción de las medidas para garantizar la seguridad, confidencialidad e integridad de las comunicaciones con el participante y los proveedores. Las comunicaciones citadas refieren a todos los enlaces de comunicación utilizados por el licenciataria para brindar el servicio. Estas incluyen las comunicaciones B2B, B2C y las internas al licenciataria.
- 3.1.11 Descripción de los diferentes canales y plataformas (web, app, etc.) previstos para la participación del juego. Se harán constar y se describirán detalladamente los terminales físicos accesorios de cualquier tipo provistos por el licenciataria si correspondiese.
- 3.1.12 Comportamiento de la plataforma ante caídas del sistema. Se indicarán los principales valores con que se ha proyectado el sistema técnico recogidos en el plan de continuidad de negocio, en particular:
  - ❖ El DRP (Disaster Recovery Plan): El licenciataria deberá asegurar el respaldo (backup) de la totalidad de los datos con la implementación de un DRP (Disaster Recovery Plan). La política de respaldo y recuperación de la RBD debe estar alineada con la política general de backup de la infraestructura física y lógica del Sistema de Juego y su plan de continuidad; así como debidamente documentada en sus procesos y responsables. Periódicamente, con frecuencia mínima anual, el licenciataria debe ejecutar un conjunto de pruebas de simulación de desastre y recuperación para verificar el correcto desempeño del sistema de recuperación. Los resultados de estas pruebas deben documentarse y conservarse.
  - ❖ El RPO (Recovery Point Objective) que indicará el tiempo máximo de posible pérdida de datos ante un desastre, expresado en minutos, horas o días, para el registro de usuario, la cuenta de juego y los datos del software de juego.

- ❖ El RTO (Recovery Time Objective) que indicará el tiempo máximo hasta recuperar el servicio, expresado en minutos, horas o días, para el registro de usuario, la cuenta de juego y para el software de juego.

### **3.2 Elementos relacionados al registro de usuario, cuenta de juego, medios de pago y juego responsable:**

- 3.2.1 Descripción de procedimientos y mecanismos a utilizar para verificar los datos del participante e identificar al mismo. Esta verificación deberá convalidarse de acuerdo a los requerimientos establecidos en la normativa vigente. Asimismo, deberán establecerse los procedimientos y mecanismos para conocer la ubicación del dispositivo final del participante. Los servicios de verificación de datos e identificación del participante deben contratarse, convenio mediante, con el Registro Nacional de las Personas (RENAPER). En cuanto a los procedimientos y mecanismos a establecer por el oferente para conocer la ubicación del dispositivo final del participante, deberán identificarla a nivel de localidad. La precisión respecto a la distancia debe ser presentada en la propuesta del proyecto técnico
- 3.2.2 Descripción de procedimientos y mecanismos a utilizar para garantizar que las conexiones realizadas desde la Provincia de Córdoba, o por participantes registrados en esta jurisdicción, hacia el sitio web del licenciatario, sean redirigidas a la zona especial designada para tal fin según lo establece la normativa vigente y así mismo, detectar y evitar conexiones que utilicen tecnologías de red para ocultar la ubicación del dispositivo final del jugador.
- 3.2.3 Mecanismos de limitación a la participación. Procedimientos y mecanismos para limitar la participación del usuario, así como para realizar la autoexclusión definitiva.
- 3.2.4 Medidas de juego responsable. Se indicará en este apartado qué medidas de juego responsable estarán incluidas de forma automatizada en el sistema técnico de juego, la que deberá ajustarse a la Política de Juego Responsable para juego en línea de Lotería de la Provincia de Córdoba S.E.
- 3.2.5 Obligaciones de información al participante. Se confirmará en este apartado que la plataforma proyectada cumplirá las obligaciones de información al participante según lo establece la normativa vigente.
- 3.2.6 Relación de medios de pago aceptados. Descripción de las formas de pago por la participación en el juego y de abono de los premios. Se indicará si el licenciatario gestiona directamente la relación con cada medio de pago, o bien utiliza un intermediario, en cuyo caso se incluirán los datos detallados del mismo (nacionalidad, razón social, número de identificación fiscal o equivalente) así como si la relación comercial con el intermediario la mantiene directamente, a través de otra empresa del grupo o alguno de los proveedores de servicios de juego.
- 3.2.7 Procedimientos para la detección de delitos contra la salud pública, de falsedad, de asociación ilícita, de contrabando, lavado de dinero, contra el patrimonio y contra el orden socioeconómico, contra la Administración Pública y la Seguridad Social, así como por cualquier infracción penal derivada de la gestión o explotación de juegos para los que no hubieran sido habilitados.
- 3.2.8 Descripción del sistema de reclamos.

### **3.3 Sistema de Juego:**

Incluirá al menos al software de juego y al generador de números aleatorios.

- 3.3.1 Descripción del papel del licenciatarario en cuanto a la relación con el participante u otros licenciatararios. Por ejemplo, si ofrecerá sus servicios a participantes, coorganizará redes de licenciatarario, u otras opciones.
- 3.3.2 Descripción general de la oferta de juego.
- 3.3.3 Diagrama técnico y de alto nivel.
- 3.3.4 Descripción funcional.
- 3.3.5 Descripción del generador de números aleatorios utilizado en los juegos.
- 3.3.6 Descripción de los principales proveedores indicando el nombre del producto y versión. En caso de corresponder se incluirán los proveedores de feeds de eventos. En el caso de juegos coorganizados en red por diferentes licenciatararios, se describirán las diferentes funciones y responsabilidades de cada uno.
- 3.3.7 Relación de juegos, modalidades y variantes. Para describir los juegos se incluirá siempre el nombre del juego según el fabricante, y en caso de que se hubiera decidido, también el nombre comercial que utilizará el licenciatarario.
- 3.3.8 Se indicará junto a cada nombre del juego según el fabricante, el nombre de la variante según la regulación básica correspondiente.
- 3.3.9 Para cada uno de los juegos, modalidades y variantes, se incluirá una descripción de las reglas del juego y, en particular, de la mecánica del juego vinculada a la obtención de premios. Esta descripción deberá explicar los elementos fundamentales que forman parte del juego (número de barajas, número de jugadores, etc.), las reglas generales que determinan el desarrollo del juego y la mecánica de creación de premios y obtención de los mismos.
- 3.3.10 Se deberán indicar las particularidades de cada juego. Por ejemplo, si incluye pozos progresivos, integración con otros proveedores, porcentaje de retorno configurable por el licenciatarario, juego automático, jugadores virtuales, bonus o evoluciones metamórficas, limitaciones configurables por el participante, juego en vivo, utilización de componente físico, partidas multi-jugador y otras.
- 3.3.11 Se establece que los bonos o créditos otorgados por el licenciatarario con respecto a la totalidad de los juegos ofrecidos, no podrán superar el quince por ciento (15%) del net win o utilidad bruta anual. El límite establecido precedentemente, podrá ser modificado por Lotería de la Provincia de Córdoba S.E., de corresponder.
- 3.3.12 Para cada uno de los juegos, modalidades y variantes, se incluirá una demo sobre el juego, es decir, una versión demostrativa del juego. Esta podrá ser un vídeo, sucesión de imágenes o presentación que permita identificar de una manera general los aspectos gráficos fundamentales y la mecánica general de este. Respecto al requerimiento citado precedentemente, el aspirante deberá proveer una demo de, al menos, cada tipo de juego (a saber: Máquinas Electrónicas de Juegos de Azar, Juegos de Casino: Punto y Banca, Black Jack, Ruleta Americana, Ruleta Francesa, Craps, Póker, Baccarat, Loterías, Apuestas sobre juegos virtuales, Apuestas hípicas, Apuestas sobre eventos reales, deportivos y no deportivos), quedando a criterio del aspirante la selección de la variante a presentar. Las opciones para presentar las versiones demo pueden ser las siguientes:

- DVD
  - Acceso a ubicación remota, de la cual se pueda descargar el contenido solicitado. En este caso, se deberá presentar en el proyecto técnico el listado de las demos junto al hash MD5/SHA-1 correspondiente con el fin de verificar integridad del mismo.
- 3.3.13 Medidas para mitigar el riesgo de que algunos jugadores pudieran obtener ventajas sobre otros jugadores al apostar con información sobre un resultado cierto o tras un suceso que altere de manera fundamental las probabilidades de la apuesta.
  - 3.3.14 La documentación presentada debe proporcionar una visión completa del sistema técnico de juego que ha de ser único.
  - 3.3.15 En el caso en que el sistema técnico de juego integre servicios de juego proporcionados por terceros proveedores, la información podrá dividirse y presentarse organizado por proveedores de servicios de juego si ello facilita la organización y la claridad en la información presentada.
  - 3.3.16 Informe preliminar emitido por una o varias entidades certificantes reconocidas internacionalmente y en el que se certifique, en base al proyecto técnico presentado, que el sistema técnico de juegos reúne los requisitos establecidos en la Ley N° 10.793 y normativas complementarias. Las entidades certificantes deberán contar con al menos cinco (5) años de experiencia demostrable y aportar mínimo diez (10) constancias de certificaciones emitidas a clientes en las cuales se acrediten procesos de realización de pruebas o ensayos referentes a juego en línea o juegos de azar. La entidad certificante deberá detallar en el Informe preliminar para cada apartado y/o artículo de la normativa aplicada, la referencia al proyecto técnico donde se da cumplimiento.

### **3.4 Réplica de base de datos y sistemas de reportes y control:**

- 3.4.1 Diagrama Técnico y de alto nivel de la réplica de base de datos y su relación con la plataforma.
- 3.4.2 Descripción funcional y arquitectónica.
- 3.4.3 Descripción de los canales de comunicación entre la plataforma y la RBD.
- 3.4.4 Descripción de alto nivel de la gestión de la seguridad y de las principales medidas de seguridad.
- 3.4.5 Descripción de las medidas para garantizar la seguridad, confidencialidad e integridad de las comunicaciones.
- 3.4.6 Plan de contingencia.
- 3.4.7 Descripción del sistema de reportes en línea y/o formato y contenido de los mismos de acuerdo a los requisitos establecidos en la normativa vigente.

## **4 - ACLARACIONES DE CARÁCTER GENERAL**

- 4.1 El oferente, a los fines de integrar la documentación exigida, deberá dar estricto cumplimiento como mínimo a lo establecido en el Reglamento Técnico para la Explotación del Juego en Línea y en la Política de Juego Responsable para juego en línea de la Lotería de la Provincia de Córdoba S.E, que integran el presente Pliego de

Especificaciones Técnicas. El oferente deberá garantizar que los elementos incluidos en su propuesta sean de última generación y que no se encuentren en proceso de discontinuación al momento de la oferta, lo mismo se aplicará al momento de la adjudicación, garantizando el oferente el uso de elementos de última tecnología, con iguales o mayores prestaciones que las establecidas en los mencionados documentos.

- 4.2 La totalidad de la documentación referida precedentemente, deberá ser presentada en original o copia certificada por Escribano Público, en formato físico y digital. Si el Escribano fuera de extraña jurisdicción, deberá ser legalizada por el Colegio de Escribanos correspondiente.
- 4.3 La documentación expedida en el extranjero, deberá ser autenticada en legal forma en el país de origen, con la apostilla correspondiente – en el caso de países firmantes de la Convención suprimiendo la exigencia de legalización de los documentos públicos extranjeros adoptada por la Conferencia de la Haya de Derecho Internacional Privado – o mediante legalización del Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto.
- 4.4 La documentación expedida en idioma extranjero, deberá ser traducida al idioma nacional por Traductor Público Matriculado debidamente legalizada.
- 4.5 En caso de tratarse de Unión Transitoria, deberán de igual forma presentar la totalidad de la documentación exigida, las Personas Jurídicas que la integran y sus miembros, según el caso.

Respecto de la documentación exigida precedentemente y cuya expedición y/o certificación requiera la intervención de Organismos Públicos, excepcionalmente podrá ser receptada por Lotería de la Provincia de Córdoba S.E. con la constancia de inicio de trámite, debiendo encontrarse cumplimentado el mismo a los efectos de su análisis por la Comisión Técnica Evaluadora

## **5 . CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL COMITÉ**

### **5.1 Grilla de puntajes.**

A los fines del otorgamiento del puntaje, se tendrán en cuenta los siguientes criterios de evaluación, pudiendo el Oferente presentar los avales pertenecientes al Grupo Empresario que integra, en caso de corresponder:

#### **5.1.1 *Licencias.***

En este punto se considerarán las licencias que el oferente posea como operador/licenciatario para comercializar, explotar y/o administrar el juego bajo la modalidad en línea en otras jurisdicciones del País u otros países en donde realice esta actividad. Se evaluarán aquellas licencias que se encuentren operativas al momento del presente llamado a licitación.

En los casos en que el oferente presente más de una (1) licencia, solo se tendrá en cuenta para la evaluación, una (1) por país. Si el oferente no cumpliera con dicha exigencia y presentase más de una (1) por país, el Comité de Evaluación desestimarán y descartará del análisis y evaluación a todas aquellas licencias que reúnan tal condición.

Las licencias propuestas, deberán haber sido otorgadas por la Autoridad del Juego Estatal que se trate, y contemplar los extremos que a continuación se detallan, los que serán analizados por el Comité de Evaluación con el fin de aceptarlas o rechazarlas y asignar el puntaje correspondiente, de conformidad a lo previsto en cada punto y a los efectos de respetar el espíritu de la Ley N° 10.793 así como la voluntad del legislador que diera motivo a su dictado. A los fines de evaluar el presente punto, se contabilizarán las licencias (multijuegos o singulares) que el licenciatarío efectivamente comercialice u opere al 31 de diciembre del año 2021, de manera individual por tipo juego, siempre que las mismas se encuentren debidamente acreditadas con la documentación acompañada. Asimismo, se contabilizará una (1) licencia por país, independientemente que el licenciatarío cuente con licencias en diferentes jurisdicciones (estados, departamentos, entre otros) que lo habiliten para operar diferentes juegos. De igual forma se contabilizarán las licencias cuando el licenciatarío posea diferentes tipos de licencias (B2B / B2C).

Para realizar dicha evaluación, el Comité de Evaluación, podrá tener en cuenta los siguientes aspectos, entre otros:

- 1) **Protección del jugador.** Estándares de regulación sobre el tratamiento de datos personales y financieros de los jugadores, respetando su derecho a la privacidad.
  - Evitar los riesgos de exponer datos ante terceros malintencionados, o que pudieran aprovecharse de esta información sin autorización teniendo en cuenta desde la comercialización de los datos para publicidad, hasta la suplantación de personalidad o el robo de capitales.
  - Estándares de seguridad respecto a la privacidad de los datos, los que resultan necesarios para minimizar el riesgo de ciber ataques.
- 2) **Juego limpio.** Estándares de regulación sobre desarrollo justo y transparente del juego.
  - Acciones tendientes a reforzar la comprobación de los sistemas de juego, para disminuir riesgo de fraude.
  - Verificar que todos los juegos funcionan de forma aleatoria, y que no pueden ser manipulados. Sistemas basados en generadores aleatorios o RNG.
  - Asegurar que el juego sea desarrollado de una manera justa y transparente.
- 3) **Protección de los fondos.** Estándares de regulación sobre el tratamiento de los fondos aportados por los jugadores.
  - Herramientas que tiendan a la protección de los fondos que hubieran sido depositados o ganados por los jugadores.
  - Plan de insolvencia.
  - Exigencia de brindar Información detallada y actualizada a los jugadores respecto a sus saldos.
  - Exigencia sobre la presentación de informes con el detalle de los activos y pasivos provenientes de fondos de jugadores.
- 4) **Responsabilidad del licenciatarío.** Estándares de regulación sobre acciones preventivas.
  - Responsabilidades asumidas por los licenciataríos, para evitar abusos o incluso comisión de delitos.

- 5) Innovación tecnológica.** Estándares de regulación sobre actualizaciones tecnológicas.
- Software diseñado para mantenerse al día con los desarrollos tecnológicos.
- 6) Publicidad.** Estándares de regulación sobre publicidad, promoción o patrocinio del juego o sus licenciarios.
- Antecedentes de sanciones por publicidad de juegos de azar ilegal.
  - Facultad del Ente regulador para establecer límites al contenido de los anuncios publicitarios de juegos de azar.
- 7) Juego responsable.** Estándares de regulación sobre Responsabilidad Social Empresaria y Juego Responsable
- Publicación de un código de Responsabilidad Social, o similar, tendiente a garantizar:
    - (1) Que el juego se realice de manera justa y transparente.
    - (2) Proteger a los niños y otras personas vulnerables, a través de acciones específicas, que eviten que éstos tengan acceso a oportunidades de juego inapropiadas o perjudiciales.
    - (3) Poner la ayuda a disposición de quienes están o pueden verse afectados por problemas relacionados con el juego.
 Dicha publicación, sumado a todas las revisiones de las mismas, y publicaciones complementarias; deberán tener la mayor difusión posible de manera de asegurar que aquellos a quienes estén dirigidos, tengan conocimiento de los mismos.

A los efectos de un correcto análisis y procesamiento de la documentación presentada, el Oferente deberá acompañar las licencias propuestas de conformidad los presentes Pliegos (ver punto 5.1.1).

**Cantidad de licencias que el oferente posea para comercializar, explotar o administrar el juego en línea de apuestas deportivas:** Se evaluará la cantidad de licencias que el Oferente opere a la fecha de publicación en el Boletín oficial del llamado a licitación para el otorgamiento de licencias de juego bajo la modalidad en línea, luego de realizado el análisis indicado en el punto 5.1.1.

En caso de tratarse de una Unión Transitoria, se evaluará el puntaje de cada Persona Jurídica que integre la misma, y el mayor puntaje de éstos será el asignado a la Unión Transitoria.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
1	Licencias	12	1. 1	Cantidad de licencias para comercializar, explotar o administrar el juego en línea de apuestas Deportivas	Más de 15	12
					Entre 10 y 15	6
					Entre 5 y 9	3
					Menos de 5	0



**Cantidad de licencias que el oferente posea para comercializar, explotar o administrar el juego en línea de casino (ruleta / naipes / póker) y juegos de slots:**

Se evaluará la cantidad de licencias que el Oferente opere a la fecha de publicación en el Boletín oficial del llamado a licitación para el otorgamiento de licencias de juego bajo la modalidad en línea.

En caso de tratarse de una Unión Transitoria, se evaluará el puntaje de cada Persona Jurídica que integre la misma, y el mayor puntaje de éstos será el asignado a la Unión Transitoria.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
1	Licencias	6	1. 2	Cantidad de licencias para comercializar, explotar o administrar el juego en line de Casino (Ruleta/Naipes-Poker) juegos de Slots	Más de 20	6
					Entre 15 y 20	3
					Entre 10 y menos de 15	1,5
					Menos de 10	0

**GRILLA TOTAL RUBRO N° 1:**

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
1	Licencias	18	1. 1	Cantidad de licencias para comercializar, explotar o administrar el juego en línea de apuestas deportivas	Más de 15	12
					Entre 10 y 15	6
					Entre 5 y 9	3
					Menos de 5	0
			1.2	Cantidad de licencias de Casino (Ruleta/Naipes-Poker)/ Juegos de Slots	Más de 20	6
					Entre 15 y 20	3
					Entre 10 y menos de 15	1,5
					Menos de 10	0

***Experiencia.***

En este punto se considerará la experiencia que el Oferente posea en el Juego de azar bajo la modalidad en línea y físico, según corresponda.

**Experiencia del oferente en el juego de azar bajo la modalidad en línea:** Se evaluará la cantidad de años que el Oferente posea en el juego bajo la modalidad en línea de los últimos veinte (20) años, contados a partir de la fecha de publicación en el Boletín Oficial del llamado a licitación para el otorgamiento de licencias.

A tales efectos, se evaluará su experiencia en el mercado del juego en línea en los diferentes países en donde realice esta actividad, siempre que cuente con la habilitación otorgada por la Autoridad Estatal del Juego que se trate y haya sido considerada por Lotería

de la Provincia de Córdoba S.E. según lo definido en el apartado 5.1.1. desarrollado precedentemente.

En caso de tratarse de una Unión Transitoria, se evaluará el puntaje de cada Persona Jurídica que integre la misma, y el mayor puntaje de éstos será el asignado a la Unión Transitoria.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
		2	Experiencia	10	2.1	Experiencia en el Juego de Azar bajo la modalidad En Línea
Entre 10 y 15 años	5					
Entre 5 y 10 años	2,5					
Menos de 5 años	0					

**Experiencia del oferente en el juego de azar físico en la República Argentina.** Se evaluará la cantidad de años que el Oferente posea en el juego de azar físico de los últimos veinte (20) años, contados a partir de la fecha de publicación en el Boletín Oficial del llamado a licitación para el otorgamiento de licencias.

El presente Punto, se considerará sólo para el Oferente que revista el carácter de Persona Jurídica Nacional.

En caso de tratarse de una Unión Transitoria, se evaluará el puntaje de cada Persona Jurídica que integre la misma, y el mayor puntaje de éstos será el asignado a la Unión Transitoria.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
		2	Experiencia	5	2.2	Experiencia en el Juego de Azar Físico en la República Argentina
Entre 10 y 15 años	2,5					
Entre 5 y 10 años	1,25					
Menos de 5 años	0					

**GRILLA TOTAL RUBRO Nº 2:**

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
		2	Experiencia	15	2.1	Experiencia en el Juego bajo modalidad en línea
Entre 10 y 15 años	5					
Entre 5 y 10 años	2,5					
Menos de 5 años	0					
2.2	Experiencia en el Juego Azar físico en la República				Más de 15 años	5
					Entre 10 y 15 años	2,5
					Entre 5 y 10 años	1,25

				Argentina	Menos de 5 años	0
--	--	--	--	-----------	-----------------	---

### **Evaluación financiera.**

En este punto se considerarán los atributos de los estados contables anuales oficiales de cierre de ejercicio económico del Oferente. A tal efecto, se evaluarán los indicadores mencionados a continuación, cuyos valores de las fórmulas definidas se extraerán de los rubros correspondientes (Activo, Pasivo, Patrimonio Neto, etc.) de los Estados Contables del último ejercicio económico anual cerrado. Para el caso de la evolución de los índices económicos financieros, la misma se hará sobre los dos (2) últimos ejercicios económicos del Oferente, no pudiendo en este caso computarse los correspondientes al Grupo Empresario al que pertenezca.

En caso de tratarse de una Unión Transitoria, se evaluará el puntaje de cada Persona jurídica que integra la misma y el mayor puntaje de estos será asignado a la Unión Transitoria.

### **I. Patrimonio neto:**

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
3	Evaluación financiera	4	3.1	Patrimonio Neto	Más de U\$S200.000.000	4
					Entre U\$S160.000.000 y U\$S200.000.000	2
					Entre U\$S120.000.000 y menos de U\$S160.000.000	1
					Menos de U\$S120.000.000	0

### **II. Rentabilidad sobre el capital propio:**

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
3	Evaluación Financiera	1	3.2	Rentabilidad sobre el capital propio (ROE)	Más de 10%	1
					Entre 5% y 10%	0,5
					Menor a 5%	0

### **III. Pasivo total/ patrimonio neto:**

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
3	Evaluación Financiera	0,5	3.3	Pasivo total /Patrimonio Neto	Evolución decreciente	0,5
					Evolución fluctuante o creciente	0

**IV. Activo total/ pasivo total:**

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
3	Evaluación Financiera	0,5	3. 4	Activo Total / Pasivo Total	Evolución creciente	0,5
					Evolución fluctuante o decreciente	0

**V. Activo corriente / pasivo corriente:**

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
3	Evaluación Financiera	0,5	3. 5	Activo Corriente / Pasivo Corriente	Evolución creciente	0,5
					Evolución fluctuante o decreciente	0

**VI. Recaudación juego en línea:** Se evaluarán los ingresos totales de la actividad de juego en línea obtenidos por el Oferente, correspondientes al último ejercicio económico anual cerrado.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
3	Evaluación financiera	4	3. 6	Recaudación Juego On line	Aspirante con mayor recaudación	4
					Aspirante con segunda mayor recaudación	2
					Aspirante con tercera mayor recaudación	1
					Aspirante con cuarta mayor recaudación y en adelante	0

**VII. Ingreso por ventas totales correspondientes al desarrollo de juego de azar físico en la República Argentina.** Se evaluarán los ingresos que el Oferente perciba como operador/licenciatario en el desarrollo de juegos físicos en Salas de Juegos de Azar ubicadas en la República Argentina, durante el período comprendido entre el 1 de Enero del año 2021 y el 31 de Diciembre del año 2021, inclusive.

El presente Punto, se considerará sólo para el Oferente que revista el carácter de Persona Jurídica Nacional.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
					Más de \$800.000.000	1,5

3	Evaluación financiera	1,5	3.7	Ingresos por ventas totales correspondientes al desarrollo de Juego de Azar Físico en la República Argentina	Entre \$ 500.000.000 y menos de \$ 800.000.000	1
					Entre \$300.000.000 y menos de \$500.000.000	0,5
					Menos de \$300.000.000	0

### GRILLA TOTAL RUBRO N° 3

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
3	Evaluación financiera	12	3.1	Patrimonio Neto	Mas de U\$S 200.000.000	4
					Entre U\$S 160.000.000 y U\$S 200.000.000	2
					Entre U\$S 120.000.000 y menos de U\$S 160.000.000	1
					Menos de U\$S 120.000.000	0
			3.2	Rentabilidad sobre el capital propio (ROE)	Más de 10%	1
					Entre 5% y 10%	0,5
					Menor a 5%	0
			3.3	Pasivo total / Patrimonio Neto	Evolución decreciente	0,5
					Evolución fluctuante o creciente	0
			3.4	Activo Total / Pasivo Total	Evolución creciente	0,5
					Evolución fluctuante o decreciente	0
			3.5	Activo Corriente / Pasivo Corriente	Evolución creciente	0,5
					Evolución fluctuante o decreciente	0
			3.6	Recaudación Juego On Line	Aspirante con mayor recaudación	4
					Aspirante con segunda mayor recaudación	2
					Aspirante con tercera mayor recaudación	1
Aspirante con cuarta mayor recaudación y en adelante	0					

				Ingresos por ventas totales, correspondiente al desarrollo del juego de azar físico en la República Argentina	Más de \$800.000.000	1,5
			3.7		Entre \$500.000.000 y menos de \$800.000.000	1
					Entre \$300.000.000 y menos de \$500.000.000	0,5
					Menos de \$300.000.000	0

### **Análisis del producto.**

En este punto, a los efectos de analizar el producto, el Oferente deberá seleccionar hasta un máximo de siete (7) países en donde haya operado el juego bajo la modalidad en línea, durante el periodo comprendido entre el 1 de Enero del año 2021 y el 31 de Diciembre del año 2021, inclusive. A los fines de su cómputo, únicamente se tomarán en cuenta las licencias consideradas según el Punto 5.1.1 y cuyos datos hayan sido confirmados por la Autoridad del Juego Estatal que se trate.

En caso de que el Oferente opere el juego bajo la modalidad en línea en más de siete (7) países, y dada la posibilidad de que la Comité de Evaluación descarte alguno de ellos con motivo del criterio expuesto en el Punto 5.1.1, las restantes licencias serán ponderadas de conformidad al orden de prelación indicado por el Oferente, con el fin de completar la cantidad máxima permitida en el presente Punto y ser evaluadas por el referido Comité.

Por último, se tomará como válida la documentación acompañada por el Oferente que desarrolle su propia plataforma, siempre que dicho servicio funcione o haya estado en funcionamiento bajo alguna modalidad contractual con otro operador/licenciatarario, el cual cuente con la licencia habilitante expedida por la Autoridad del Juego Estatal que se trate, considerando los extremos citados en el Punto 5.1.1.

Para efectuar un análisis ordenado de la información brindada, y sin perjuicio del máximo de licencias establecido precedentemente, el Oferente deberá presentar la documentación que indique el número total de países en donde haya operado el juego bajo la modalidad en línea, para cada rubro a evaluar, acompañado de un detalle individual y preciso de cada uno de ellos.

La documentación referida precedentemente, tendrá el carácter de Declaración Jurada y deberá encontrarse validada por la Autoridad del Juego Estatal que se trate.

#### **I. Cantidad de eventos en vivo ofrecidos para todos los deportes (live/in-play all sports):**

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE			
			Cantidad de eventos en vivo ofrecidos para	Mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	6

4	Análisis del Producto	6	4.1	todos los deportes (live/in-play all sports)	Segunda mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	3
					Tercera mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	1,5
					Cuarta mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos y en adelante	0

**II. Cantidad de eventos en vivo ofrecidos para futbol (live/in-playfootball betting):**

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
4	Análisis del Producto	7	4.2	Cantidad de eventos en vivo ofrecidos para fútbol (live/in-play football betting)	Mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	7
					Segunda mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	3,5
					Tercera mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	1,75
					Cuarta mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos y en adelante.	0

**III. Cantidad de juegos de mesa ofrecidos para celular (mobile table games):**

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
4	Análisis del Producto	4	4.3	Cantidad de juegos de mesa ofrecidos para celular (mobile table games)	Mayor cantidad de juegos ofrecidos	4
					Segunda mayor cantidad de juegos ofrecidos	2
					Tercera mayor cantidad de juegos ofrecidos	1
					Cuarta mayor cantidad de juegos ofrecidos y en adelante.	0

**IV. Cantidad de juegos de slots ofrecidos para celular (mobile slot games):**

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
4	Análisis del Producto	4	4.4	Cantidad de juegos de slots ofrecidos para celular (mobile slot games)	Mayor cantidad de juegos ofrecidos	4
					Segunda mayor cantidad de juegos ofrecidos	2
					Tercera mayor cantidad de juegos ofrecidos	1
					Cuarta mayor cantidad de juegos ofrecidos y en adelante.	0

**V. Cantidad de jugadores activos de poker durante 2021:**

Se evaluará la cantidad de jugadores activos que posea la plataforma durante el año 2021. A tal fin se considerarán aquellos usuarios que hayan jugado al menos seis (6) veces en dicho año, debiendo presentar el correspondiente aval emitido por la Autoridad del Juego Estatal que se trate.

El Oferente deberá indicar el número total de jugadores activos de Poker que posea la plataforma, incluyendo la sumatoria de todos los países presentados, y acompañar el detalle de manera individual, los que serán evaluados cuando la licencia haya sido otorgada de conformidad a lo previsto en el Punto 5.1.1.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
4	Análisis del Producto	4	4.5	Cantidad de jugadores activos de póker	Mayor cantidad de jugadores activos	4
					Segunda mayor cantidad de jugadores activos	2
					Tercera mayor cantidad de jugadores activos	1
					Cuarta mayor cantidad de jugadores activos y en adelante.	0

**VI. Evolución de los ingresos totales provenientes del desarrollo del juego en línea:**

Se evaluará la evolución de los ingresos obtenidos por el Oferente en los últimos dos (2) años inmediatamente anteriores al presente llamado a licitación.



La evolución de los ingresos totales en el período analizado, se considerará de “alto crecimiento” siempre que se verifique que la variación entre cada año y el año siguiente ha sido siempre positiva e igual o mayor al quince por ciento (15 %).

La evolución de los ingresos totales en el período analizado, se considerará de “bajo crecimiento” siempre que se verifique que la variación entre cada año y el año siguiente ha sido siempre positiva, pero bastará con que en al menos uno de los períodos la variación respecto al año anterior sea menor al quince por ciento (15 %).

Si en el período analizado se observan variaciones entre cada año y el año siguiente, tanto positivas como negativas, se considerarán ingresos de “evolución fluctuante”.

En tanto, si en el período analizado se observan variaciones de cada año respecto al año anterior siempre negativas, se considerarán ingresos de “evolución decreciente”.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
4	Análisis del Producto	2	4.6	Evolución de los ingresos totales provenientes del desarrollo del juego en línea.	Alto Crecimiento	2
					Bajo Crecimiento	1
					Evolución Fluctuante	0,5
					Evolución Decreciente	0

#### VII. Evolución de los ingresos totales provenientes del desarrollo de apuestas deportivas en línea:

Se evaluará la evolución de los ingresos obtenidos por el Oferente en los últimos dos (2) años inmediatamente anteriores al llamado a licitación.

La evolución de los ingresos totales en el período analizado, se considerará de “alto crecimiento” siempre que se verifique que la variación entre cada año y el año siguiente ha sido siempre positiva e igual o mayor al quince por ciento (15 %).

La evolución de los ingresos mencionados, se considerará de “bajo crecimiento” siempre que se verifique que la variación entre cada año y el siguiente ha sido siempre positiva, pero bastará con que en al menos uno de los períodos, la variación respecto al año anterior sea menor al quince por ciento (15%).

Si en el período analizado se observan variaciones entre cada año y el año siguiente, tanto positivas como negativas, se considerarán ingresos de “evolución fluctuante”.

En tanto si en el período analizado se observan variaciones de cada año, respecto al año anterior siempre negativas, se considerarán ingresos de “evolución decreciente”.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
4	Análisis del	2	4.7	Evolución de los ingresos totales	Alto Crecimiento	2

	Producto			provenientes del desarrollo de apuestas deportivas en línea.	Bajo Crecimiento	1
					Evolución Fluctuante	0,5
					Evolución decreciente	0

### VIII. Evolución de los ingresos totales provenientes del desarrollo de juegos de casino en línea:

Se evaluará la evolución de los ingresos obtenidos por el Oferente en los últimos dos (2) años inmediatamente anteriores al llamado a licitación.

La evolución de los ingresos totales se considerará de “alto crecimiento” en el período analizado cuando se verifique que la variación entre cada año y el siguiente ha sido siempre positiva e igual o mayor al quince por ciento (15 %).

La evolución de los ingresos mencionados, se considerará de “bajo crecimiento” en el periodo analizado cuando se verifique que la variación entre cada año y el siguiente ha sido siempre positiva pero bastará con que en al menos uno de los períodos la variación respecto al año anterior sea menor al quince por ciento (15 %).

Si en el período analizado se observan variaciones entre cada año y el año siguiente, tanto positivas como negativas, se considerarán ingresos de “evolución fluctuante”.

En tanto si en el período analizado la variación de cada año, respecto al año anterior es siempre negativa, se considerarán ingresos de “evolución decreciente”.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
4	Análisis del Producto	2	4.8	Evolución de los ingresos totales provenientes del desarrollo de juegos de casino en línea.	Alto Crecimiento	2
					Bajo Crecimiento	1
					Evolución Fluctuante	0,5
					Evolución decreciente	0

### IX. Evolución de los ingresos totales provenientes del desarrollo del juego de Póker en línea:

Se evaluará la evolución de los ingresos obtenidos por el Oferente en los últimos dos (2) años inmediatamente anteriores al llamado a licitación.

La evolución de los ingresos totales se considerará de “alto crecimiento” en el período analizado cuando se verifique que la variación entre cada año y el siguiente ha sido siempre positiva e igual o mayor al quince por ciento (15 %).

La evolución de los ingresos mencionados, se considerará de “bajo crecimiento” en el periodo analizado cuando se verifique que la variación entre cada año y el siguiente ha sido siempre positiva pero bastará con que en al menos uno de los períodos la variación respecto al año anterior sea menor al quince por ciento (15 %).

Si en el período analizado se observan variaciones entre cada año y el año siguiente, tanto positivas como negativas, se considerarán ingresos de “evolución fluctuante”.

En tanto si en el período analizado la variación de cada año, respecto al año anterior es siempre negativa, se considerarán ingresos de “evolución decreciente”.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
4	Análisis del Producto	2	4.9	Evolución de los ingresos totales provenientes del desarrollo de juego de póker en línea.	Alto Crecimiento	2
					Bajo Crecimiento	1
					Evolución Fluctuante	0,5
					Evolución decreciente	0

#### GRILLA TOTAL RUBRO N° 4:

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
4	Análisis del Producto	33	4.1	Cantidad de eventos en vivo ofrecidos para todos los deportes (live/in-play all sports)	Mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	6
					Segunda mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	3
					Tercera mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	1,5
					Cuarta mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos y en adelante	0
			4.2	Cantidad de eventos en vivo ofrecidos para fútbol (live/in-play football betting)	Mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	7
					Segunda mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	3,5

				Tercera mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	1,75
				Cuarta mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos y en adelante	0
		4.3	Cantidad de juegos de mesa ofrecidos para celular(mobile table games)	Mayor cantidad de juegos ofrecidos	4
				Segunda mayor cantidad de juegos ofrecidos	2
				Tercera mayor cantidad de juegos ofrecidos	1
				Cuarta mayor cantidad de juegos ofrecidos y en adelante	0
		4.4	Cantidad de juegos de slots ofrecidos para celular (mobile slot games)	Mayor cantidad de juegos ofrecidos	4
				Segunda mayor cantidad de juegos ofrecidos	2
				Tercera mayor cantidad de juegos ofrecidos	1
				Cuarta mayor cantidad de juegos ofrecidos y en adelante	0
		4.5	Cantidad de jugadores activos de póker	Mayor cantidad de jugadores activos	4
				Segunda mayor cantidad de jugadores activos	2

					Tercera mayor cantidad de jugadores activos	1
					Cuarta mayor cantidad de jugadores activos y en adelante	0
			4.6	Evolución de los ingresos totales provenientes del desarrollo del juego en línea	Alto crecimiento	2
					Bajo Crecimiento	1
					Evolución fluctuante	0,5
					Evolución decreciente	0
			4.7	Evolución de los ingresos totales provenientes del desarrollo de apuestas deportivas en línea.	Alto crecimiento	2
					Bajo Crecimiento	1
					Evolución fluctuante	0,5
					Evolución decreciente	0
			4.8	Evolución de los ingresos totales provenientes del desarrollo de juegos de casino en línea.	Alto crecimiento	2
					Bajo Crecimiento	1
					Evolución fluctuante	0,5
					Evolución decreciente	0
			4.9	Evolución de los ingresos totales provenientes del desarrollo de juego de póker en línea.	Alto crecimiento	2
					Bajo Crecimiento	1
					Evolución fluctuante	0,5
					Evolución decreciente	0

***Prestaciones del sistema técnico.***

En este punto se considerarán los siguientes aspectos:

**I. Virtudes de la plataforma egaming:**

Se evaluará el desarrollo de prestaciones que contemplen los siguientes ítems:

- a) Protección del jugador;
- b) Atención del Jugador;

- c) Medidas de juego limpio;
- d) Protección de los fondos del cliente
- e) Medidas de juego responsable.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
5	Prestaciones del sistema técnico	1	5.1	Virtudes de la Plataforma egaming	Mayor puntaje de la evaluación de prestaciones de la plataforma	1
					Segundo mayor puntaje de la evaluación de prestaciones de la plataforma	0,5
					Tercer mayor puntaje de la evaluación de prestaciones de la plataforma y en adelante	0

**II. Diversidad de certificaciones otorgadas por laboratorios reconocidos:**

Se evaluará la cantidad de certificaciones presentadas, computándose por componente del sistema técnico (tipos de juegos, plataforma, sistema de control, etc.). Se computarán las certificaciones que hayan sido aceptadas por la Autoridad Estatal del Juego que otorgó la licencia, evaluándose cuando la licencia haya sido otorgada de conformidad a lo previsto en el Punto 5.1.1.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
5	Prestaciones del sistema técnico	1	5.2	Certificaciones otorgadas por laboratorios reconocidos	Mayor cantidad de certificaciones por componente	1
					Segunda mayor cantidad de certificaciones por componente	0,5
					Tercera mayor cantidad de certificaciones por componente y en adelante	0

**III. Plan de contingencias ante la interrupción del servicio:** Se evaluará el plan de comportamiento de la plataforma ante caídas del sistema, computándose el tiempo máximo de pérdida de datos y el tiempo mínimo de restablecimiento del servicio, expresado en minutos, horas, días (RPO /RTO) propuesto por el Oferente.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
5	Prestaciones del sistema técnico	1	5.3	Plan de contingencias ante	Mayor puntaje de la evaluación del plan presentado	1

				la interrupción del servicio	Segundo mayor puntaje de la evaluación del plan presentado	0,5
					Tercer mayor puntaje de la evaluación del plan presentado y en adelante	0

- IV. **Juego limpio:** Se evaluarán las acciones propuestas por el Oferente a los fines de asegurar que el juego se desarrolla de manera justa y transparente, así como las medidas tendientes a evitar su manipulación, verificando que los sistemas se basan en generadores aleatorios.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
5	Prestaciones del sistema técnico	1	5.4	Juego limpio	Mayor puntaje de la evaluación de acciones propuestas	1
					Segundo mayor puntaje de la evaluación de acciones propuestas	0,5
					Tercer mayor puntaje de la evaluación de acciones propuestas y en adelante	0

- V. **Seguridad de los datos:** Se evaluará el sistema de seguridad propuesto por el Oferente para proteger la privacidad de los datos y minimizar los posibles riesgos.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
5	Prestaciones del sistema técnico	1	5.5	Seguridad de los datos	Mayor puntaje de la evaluación del sistema de seguridad propuesto	1
					Segundo mayor puntaje de la evaluación del sistema de seguridad propuesto	0,5
					Tercer mayor puntaje de la evaluación del sistema de seguridad propuesto y en adelante	0

- VI. **Cantidad de usuarios activos que posee la plataforma propuesta:** Se evaluará la cantidad de usuarios activos que posea la plataforma durante el último año. A tal fin se considerarán aquellos usuarios que hayan jugado al menos doce (12) veces

en dicho año, debiendo presentar el correspondiente aval emitido por la Autoridad del Juego Estatal que se trate.

El Oferente deberá indicar el número total de usuarios activos que posea la plataforma, incluyendo la sumatoria de todos los países presentados, y acompañar el detalle de manera individual, los que serán evaluados cuando la licencia haya sido otorgada de conformidad a lo previsto en el Punto 5.1.1..

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
5	Prestaciones del sistema técnico	2	5.6	Cantidad de usuarios activos que posee la plataforma propuesta	Mayor cantidad de usuarios activos	2
					Segunda mayor cantidad de usuarios activos	1
					Tercera mayor cantidad de usuarios activos y en adelante	0

**VII. Sistema de atención a los usuarios y recepción de reclamos.** Se evaluarán las prestaciones del sistema propuesto, el acceso al mismo, la accesibilidad de la información y los procedimientos para su tratamiento. Asimismo, se evaluará el tiempo de respuesta y de soluciones propuestas por el Oferente.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
5	Prestaciones del sistema técnico	1	5.7	Sistema de atención a los usuarios y recepción de reclamos	Mayor puntaje de la evaluación del Sistema	1
					Segundo mayor puntaje de la evaluación del Sistema	0,5
					Tercer mayor puntaje de la evaluación del Sistema y en adelante	0

**VIII. Cantidad de años que tiene la plataforma propuesta:** Se evaluará la cantidad de años que tiene la plataforma operando en el mercado de juego en línea, evaluándose incluso cuando dicho servicio funcione o haya estado en funcionamiento bajo alguna modalidad contractual con otro operador/licenciatario, el cual cuente con la licencia habilitante expedida por la Autoridad del Juego Estatal que se trate, considerando los extremos citados en el Punto 5.1.1. Los títulos habilitantes declarados, deberán ser acompañados de un índice que ordene y exponga de forma clara el detalle y tipo de Licencia, jurisdicción y/o país al que pertenece y/o funciona, URL del sitio Web, año de inicio de actividad del sitio, juegos ofrecidos, entre otros.



RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
5	Prestaciones del sistema técnico	2	5.8	Cantidad de años de la plataforma propuesta	Mayor cantidad de años de la plataforma en el mercado	2
					Segunda mayor cantidad de años de la plataforma en el mercado	1
					Tercera mayor cantidad de años de la plataforma en el mercado y en adelante	0

### GRILLA TOTAL RUBRO N° 5:

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
5	Prestaciones del Sistema técnico	10	5.1	Virtudes de la Plataforma egaming	Mayor puntaje de evaluación de prestaciones de la plataforma	1
					Segundo mayor puntaje de evaluación de prestaciones de la plataforma	0,5
					Tercer mayor puntaje de evaluación de prestaciones de la plataforma y en adelante	0
			5.2	Certificaciones otorgadas por laboratorios reconocidos	Mayor cantidad de certificaciones por componente	1
					Segunda mayor cantidad de certificaciones por componente	0,5
					Tercera mayor cantidad de certificaciones por componente	0
			5.3	Plan de contingencias ante la interrupción del servicio	Mayor puntaje de evaluación del Plan presentado	1
					Segundo mayor puntaje del plan presentado	0,5
					Tercer mayor puntaje del plan presentado y en adelante	0

			5.4	Juego Limpio	Mayor puntaje de evaluación de acciones propuestas	1
					Segunda mayor puntaje de evaluación de acciones propuestas	0,5
					Tercera mayor puntaje de evaluación de acciones y en adelante	0
			5.5	Seguridad de los datos	Mayor puntaje de evaluación del sistema de seguridad propuesto	1
					Segundo mayor puntaje de evaluación del sistema de seguridad propuesto	0,5
					Tercer mayor puntaje de evaluación del sistema de seguridad propuesto y en adelante	0
			5.6	Cantidad de usuarios activos que posee la plataforma propuesta	Mayor cantidad de usuarios activos	2
					Segunda mayor cantidad de usuarios activos	1
					Tercera mayor cantidad de usuarios activos y en adelante	0
			5.7	Sistema de atención a los usuarios y recepción de reclamos	Mayor puntaje de evaluación del Sistema	1
					Segundo mayor puntaje de evaluación del Sistema	0,5
					Tercer mayor puntaje de evaluación del Sistema y en adelante	0
			5.8	Cantidad de años que tiene la plataforma propuesta	Mayor cantidad de años de plataforma en el mercado	2
					Segunda mayor cantidad de años de la plataforma en el mercado	1
					Tercera mayor cantidad de años de la plataforma en el mercado y en adelante	0

***Plan de juego responsable.***

En este punto se considerará la propuesta empresarial de Responsabilidad Social en materia de juego responsable.

Se evaluará el plan propuesto por el Oferente para la ejecución de acciones tendientes a abordar el juego compulsivo en toda su complejidad, a sensibilizar sobre los riesgos asociados al juego excesivo y las medidas proyectadas para paliar los efectos nocivos del mismo, así como también la promoción de hábitos saludables. En este último sentido la responsabilidad social comprende una preocupación constante por la prevención del juego compulsivo y el desarrollo de estrategias de asistencia cada vez más eficientes.

Se valorará, asimismo, la inclusión de proyectos de impacto social, priorizando aquellos vinculados a las adicciones en general y al juego compulsivo en particular.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
6	Plan de Juego Responsable	6	6.1	Plan propuesto sobre acciones preventivas y de sensibilización sobre los riesgos asociados al Juego excesivo	Mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto	6
					Segundo mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto	2,5
					Tercer mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto	1,25
					Cuarto mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto y en adelante	0

### ***Plan de prevención del fraude.***

En este punto se considerará el plan de prevención propuesto, que describa los procedimientos y medidas a implementar para la identificación de escenarios fraudulentos y su tratamiento, adaptado a la actividad que se pretende desarrollar y a la Ley N° 25.246 –o la que en un futuro la reemplace-, y demás legislación argentina vigente en la materia.

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
7	Plan de prevención del fraude	6	7.1	Plan propuesto sobre acciones de identificación de escenarios fraudulentos y su tratamiento, Ley N° 25.246	Mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto	6
					Segundo mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto	2,5
					Tercer mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto	1,25

					Cuarto mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto y en adelante	0
--	--	--	--	--	---	---

### GRILLA DE PUNTAJES

RUBRO	CONCEPTO	PUNTAJE				
1	Licencias	18	1.1	Cantidad de licencias para comercializar, explotar o administrar el juego en línea de apuestas deportivas.	Más de 15	12
					Entre 10 y 15	6
					Entre 5 y 9	3
					Menos de 5	0
		1.2	Cantidad de licencias para comercializar, explotar o administrar el juego en línea de Casino (Ruleta/ Naipes-Poker) / Juegos de Slots	Más de 20	6	
				Entre 15 y 20	3	
				Entre 10 y menos de 15	1,5	
				Menos de 10	0	
2	Experiencia	15	2.1	Experiencia en el Juego de Azar bajo la modalidad en Línea	Más de 15 años	10
					Entre 10 y 15 años	5
					Entre 5 y 10 años	2,5
					Menos de 5 años	0
		2.2	Experiencia en el Juego de Azar Físico en la República Argentina.	Más de 15 años	5	
				Entre 10 y 15 años	2,5	
				Entre 5 y 10 años	1,25	
				Menos de 5 años	0	
3	Evaluación Financiera	12	3.1	Patrimonio Neto	Mas de U\$S200.000.000	4
					Entre U\$S160.000.000 y U\$S200.000.000	2
					Entre U\$S120.000.000 y menos de U\$S160.000.000	1
					Menos de U\$S120.000.000	0
		3.2	Rentabilidad sobre el capital	Más de 10%	1	
				Entre 5% y 10%	0,5	

				propio (ROE)	Menor a 5%	0
			3.3	Pasivo total / Patrimonio Neto	Evolución decreciente	0,5
					Evolución fluctuante o creciente	0
			3.4	Activo Total / Pasivo Total	Evolución creciente	0,5
					Evolución fluctuante o decreciente	0
			3.5	Activo Corriente / Pasivo Corriente	Evolución creciente	0,5
					Evolución fluctuante o decreciente	0
			3.6	Recaudación Juego en línea	Aspirante con mayor recaudación	4
					Aspirante con segunda mayor recaudación	2
					Aspirante con tercera Mayor recaudación	1
					Aspirante con cuarta Mayor recaudación y en adelante	0
			3.7	Ingresos por ventas totales, correspondiente al desarrollo del juego de azar físico en la República Argentina	Más de \$800.000.000	1,5
					Entre \$500.000.000 y menos de \$800.000.000	1
					Entre \$300.000.000 y menos de \$500.000.000	0,5
					Menos de \$300.000.000	0
4	Análisis del Producto	33	4.1	Cantidad de eventos en vivo ofrecidos para todos los deportes (live/in-play all sports)	Mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	6
					Segunda mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	3
					Tercera mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	1,5
					Cuarta mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos y en adelante	0
			4.2	Cantidad de eventos en vivo	Mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	7
					Segunda mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	3,5

			ofrecidos para fútbol (live/in-play football betting)	Tercera mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos	1,75
				Cuarta mayor cantidad de eventos en vivo ofrecidos y en adelante	0
		4.3	Cantidad de juegos de mesa ofrecidos para celular (mobile table games)	Mayor cantidad de juegos ofrecidos	4
				Segunda mayor cantidad de juegos ofrecidos	2
				Tercera mayor cantidad de juegos ofrecidos	1
				Cuarta mayor cantidad de juegos ofrecidos y en adelante	0
		4.4	Cantidad de juegos de slots ofrecidos para celular (mobile slot games)	Mayor cantidad de juegos ofrecidos	4
				Segunda mayor cantidad de juegos ofrecidos	2
				Tercera mayor cantidad de juegos ofrecidos	1
				Cuarta mayor cantidad de juegos ofrecidos y en adelante	0
		4.5	Cantidad de jugadores activos de póker	Mayor cantidad de jugadores activos	4
				Segunda mayor cantidad de jugadores activos	2
				Tercera mayor cantidad de jugadores activos	1
				Cuarta mayor cantidad de jugadores activos y en adelante	0
		4.6	Evolución de los ingresos totales provenientes del desarrollo del juego en line	Alto crecimiento	2
				Bajo Crecimiento	1
				Evolución fluctuante	0,5
				Evolución decreciente	0
		4.7	Evolución de los ingresos totales provenientes del desarrollo de apuestas	Alto crecimiento	2
				Bajo Crecimiento	1
				Evolución fluctuante	0,5

				deportivas en línea.	Evolución decreciente	0
			4.8	Evolución de los ingresos totales provenientes del desarrollo de juegos de casino en línea.	Alto crecimiento	2
					Bajo Crecimiento	1
					Evolución fluctuante	0,5
					Evolución decreciente	0
			4.9	Evolución de los ingresos totales provenientes del desarrollo de juego de póker en línea.	Alto crecimiento	2
					Bajo Crecimiento	1
					Evolución fluctuante	0,5
					Evolución decreciente	0
5	Evaluación de las prestaciones del sistema técnico	10	5.1	Virtudes de la Plataforma igaming	Mayor puntaje de la evaluación de prestaciones de la plataforma	1
					Segundo mayor puntaje de la evaluación de prestaciones de la plataforma	0,5
					Tercer mayor puntaje de la evaluación de prestaciones de la plataforma y en adelante	0
			5.2	Certificaciones otorgadas por laboratorios reconocidos	Mayor cantidad de certificaciones por componente	1
					Segunda mayor cantidad de certificaciones por componente	0,5
					Tercera mayor cantidad de certificaciones por componente y en adelante	0
			5.3	Plan de contingencias ante la interrupción del servicio	Mayor puntaje de la evaluación del plan presentado	1
					Segundo mayor puntaje de la evaluación del plan presentado	0,5
					Tercer mayor puntaje de la evaluación del plan	0

				presentado y en adelante		
			5.4	Juego limpio	Mayor puntaje de la evaluación de acciones propuestas	1
					Segundo mayor puntaje de la evaluación de acciones propuestas	0,5
					Tercer mayor puntaje de la evaluación de acciones propuestas y en adelante	0
			5.5	Seguridad de los datos.	Mayor puntaje de la evaluación del sistema de seguridad propuesto	1
					Segundo mayor puntaje de la evaluación del sistema de seguridad propuesto	0,5
					Tercer mayor puntaje de la evaluación del sistema de seguridad propuesto y en adelante	0
			5.6	Cantidad de usuarios activos que posee la plataforma propuesta	Mayor cantidad de usuarios activos	2
					Segunda Mayor cantidad de usuarios activos	1
					Tercera mayor cantidad de usuarios activos y en adelante	0
			5.7	Sistema de atención a los usuarios y recepción de reclamos	Mayor puntaje de la evaluación del Sistema	1
					Segundo mayor puntaje de la evaluación del Sistema	0,5
					Tercer mayor puntaje de la evaluación del sistema y en adelante	0
			5.8	Cantidad de años que tiene la plataforma propuesta	Mayor cantidad de años de la plataforma en el mercado	2
					Segunda mayor cantidad de años de la plataforma en el mercado	1



					Tercera mayor cantidad de años de la plataforma en el mercado y en adelante	0
6	Plan de Juego Responsable	6	6.1	Plan propuesto sobre acciones preventivas y de sensibilización sobre los riesgos asociados al juego excesivo	Mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto	6
					Segundo mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto	2,5
					Tercer mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto	1,25
					Cuarto mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto y en adelante	0
7	Plan de prevención del fraude	6	7.1	Plan propuesto sobre acciones de identificación de escenarios fraudulentos y su tratamiento, Ley Nº 25.246	Mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto	6
					Segundo mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto	2,5
					Tercer mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto	1,25
					Cuarto mayor puntaje de las evaluaciones del plan propuesto y en adelante	0

***Evaluación. Cuadro comparativo de propuestas.***

De la evaluación efectuada por el Comité de Evaluación, surgirá un cuadro comparativo de propuestas, que establecerá en forma clara el puntaje otorgado a cada una de ellas, el que podrá ir acompañado de las observaciones que el Comité crea necesario dejar asentado. Dicho puntaje será el resultado del análisis realizado de conformidad a la Grilla referida en el apartado 5, el que como máximo será de cien (100) puntos.

En caso de producirse un empate entre dos o más Oferentes de la licitación, el otorgamiento de la licencia corresponderá en primer lugar, a aquel que tuviera mayor patrimonio neto, en segundo lugar, a aquel que tuviera mayor experiencia demostrada en la actividad, en tercer lugar a aquel que tuviera una cantidad mayor de licencias extranjeras para el desarrollo de apuestas deportivas emitida por la Autoridad de Aplicación del juego que se trate, y en cuarto lugar, a aquel que posea mayor cantidad de usuarios activos en su plataforma.

De subsistir el empate, el otorgamiento se definirá mediante un sorteo público entre todos los Oferentes que hubieren obtenido el mismo puntaje, en presencia de las autoridades del Lotería de la Provincia de Córdoba S.E.

El presente pliego consta de 34 páginas, las que deberán ser presentadas en su totalidad debidamente suscriptas.