

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

PRESENTACION

de

HIPER-Juego ®

El Gran Juego de la Compra

Comprar y Jugar

Nuevo Sistema de Marketing para la Mejora de Afluencia y Fidelización de Clientes a los Centros Comerciales, Tiendas y Comercios.

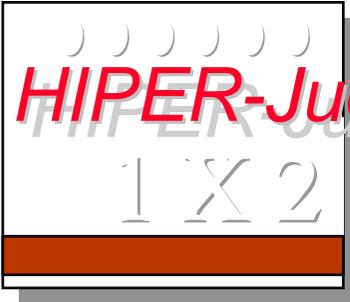
Ampliación y Mejoras al

CopyRight 1995-2000. Todos los Derechos Reservados
Registro de Propiedad Intelectual nº 35.137 y 13.546

HIPER-Juego ®

1 X 2

© CopyRight 1.995



HIPER-Juego

®

© CopyRight 1.995

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

INDICE

Empresa Promotora

Enunciado de HIPER-Juego

¿ **Dónde se Juega ?**

¿ **Quién Juega ?**

¿ **Qué Premia HIPER-Juego ?**

¿ **Cómo se Juega ?**

La Tarjeta HIPER-Juego

Premios y Sorteos de HIPER-Juego

⊙ Bases de HIPER-Juego. Sorteos nacionales y extranjeros

⊙ Bases de HIPER-Juego. Sorteos HIPER-Juego

⊙ Bases de HIPER-Juego. Sorteos del Centro Comercial

Gestión del Marketing de HIPER-Juego

Alta del Titular de HIPER-Juego

Ventajas del Marketing de HIPER-Juego

⊙ Aumento de Afluencia

⊙ Sistema Unico de Fidelización

⊙ Información precisa de Perfiles de Asistencia

⊙ Otras Ventajas

Costes de Implantación de HIPER-Juego



© CopyRight 1.995

®

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

Empresa Promotora de **HIPER-Juego**

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

- Posee todos los Derechos Reservados de Propiedad Intelectual, CopyRight 1.995 n° 35.137 de la Forma, Modalidad, Normas e Implantación de **HIPER-Juego**, así como de la marca registrada **HIPER-Juego** (R). Derechos inscritos y vigentes en todo el Mundo.
- Empresa Informática especializada en el Desarrollo e Implantación de Sistemas informáticos de Control de Presencia e implantación de sistemas por tarjeta magnética y códigos de barras.



© CopyRight 1.995

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

Enunciado de la fidelización de **HIPER-Juego**

- ❑ Obtención de participaciones gratuitas de Loterías nacionales y extranjeras por la acumulación de Puntos obtenidos por los vales de compra que realizan los Usuarios y Clientes en Centros Comerciales, Tiendas o Comercios Franquiciados por **HIPER-Juego**, a través de:
 - ❶ la Tarjeta **HIPER-Juego** de Identificación electrónica.
 - ❷ los Terminales Electrónicos o Puntos de Atención al Cliente **HIPER-Juego** que convierten los importes de las compras realizadas en Puntos **HIPER-Juego**.

- ❑ Los Puntos **HIPER-Juego** los obtiene el Titular de forma gratuita y por la mera Compra en la Tienda Franquiciada. Por medio de sus Puntos participa en tres tipos de premios:
 - ❶ Sorteos y Premios nacionales y extranjeros : Lotería Primitiva, Gordo de Primitiva , Quiniela de Fútbol (ESPAÑA), Lotería Americana (USA : PowerBall, Big Game...). Primitiva Francesa (Lotto), Lotería Inglesa, Alemana etc.
 - ❷ Sorteos de Premios en metalico realizados por la Sociedad Gestora de **HIPER-Juego** a todos los Titulares.
 - ❸ Sorteos de Premios de cualquier naturaleza realizados por un Centro Comercial a través de la Asistencia conocida de Titulares a su Centro.



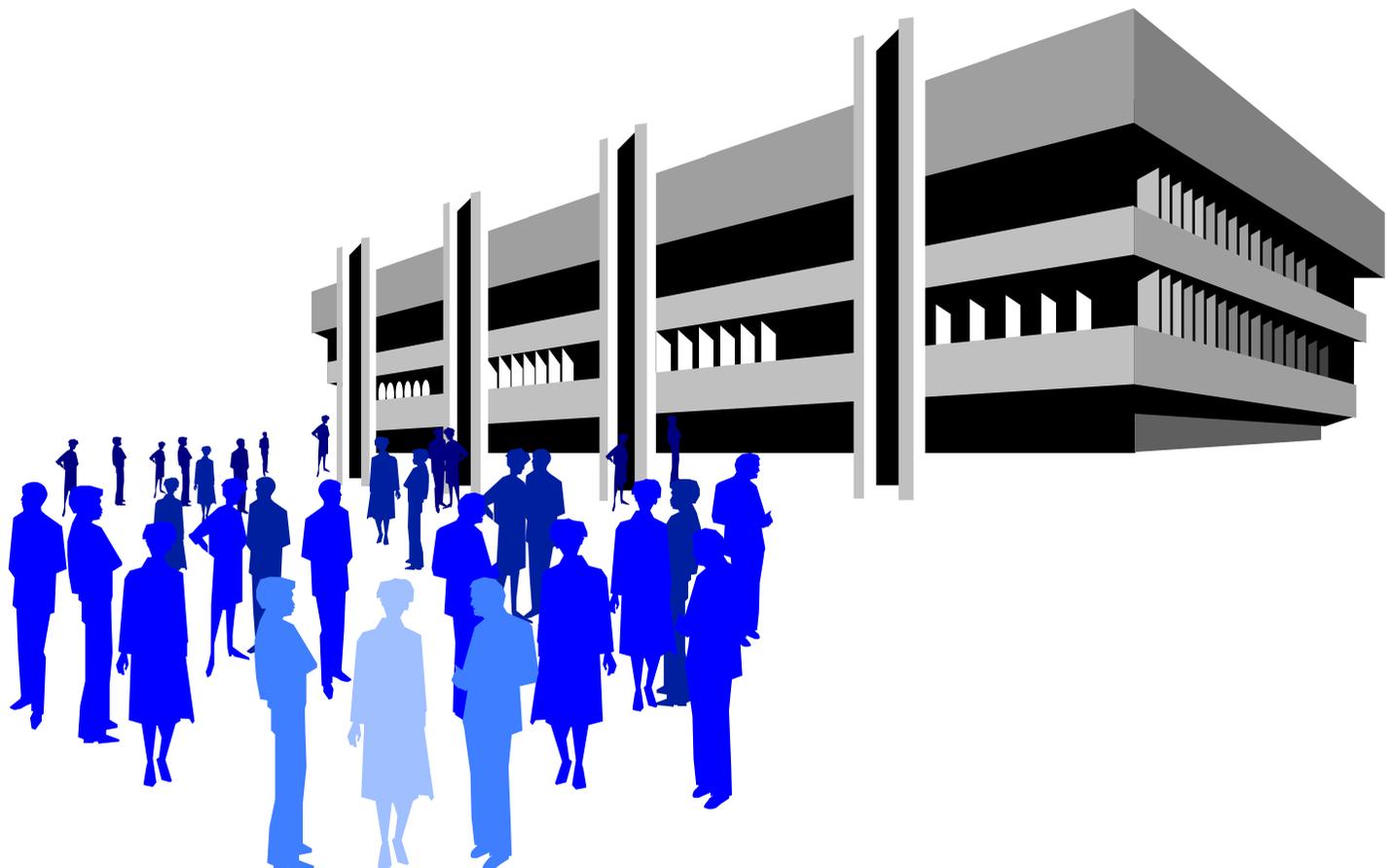
© CopyRight 1.995

®

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

¿ Dónde se Juega ?



- En los Centros Comerciales, Tiendas o Comercios que tengan suscrita la franquicia de instalación, utilización y publicidad del Juego **HIPER-Juego** con la Sociedad Gestora.
- Terminales y Tecnología **HIPER-Juego** instalados y funcionando en el Centro Comercial o Comercio.

HIPER-Juego

1 X 2

© CopyRight 1.995

®

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

¿ Quién Juega ?



- Cualquier persona, que asistiendo a un Centro Comercial o Comercio franquiciado, haya sido previamente inscrito o dado de Alta como Titular de **HIPER-Juego**, en cualquier Centro Comercial, Tienda o Comercio franquiciado.
- La inscripción en **HIPER-Juego** actualiza las Bases de Datos de la Sociedad Gestora con su Ficha Personal, asignación del código electrónico unitario y firma del Titular de la Aceptación de las Normas y Reglamento de **HIPER-Juego**.
- A partir de ese momento el Titular puede jugar en cualquier Centro Comercial franquiciado.

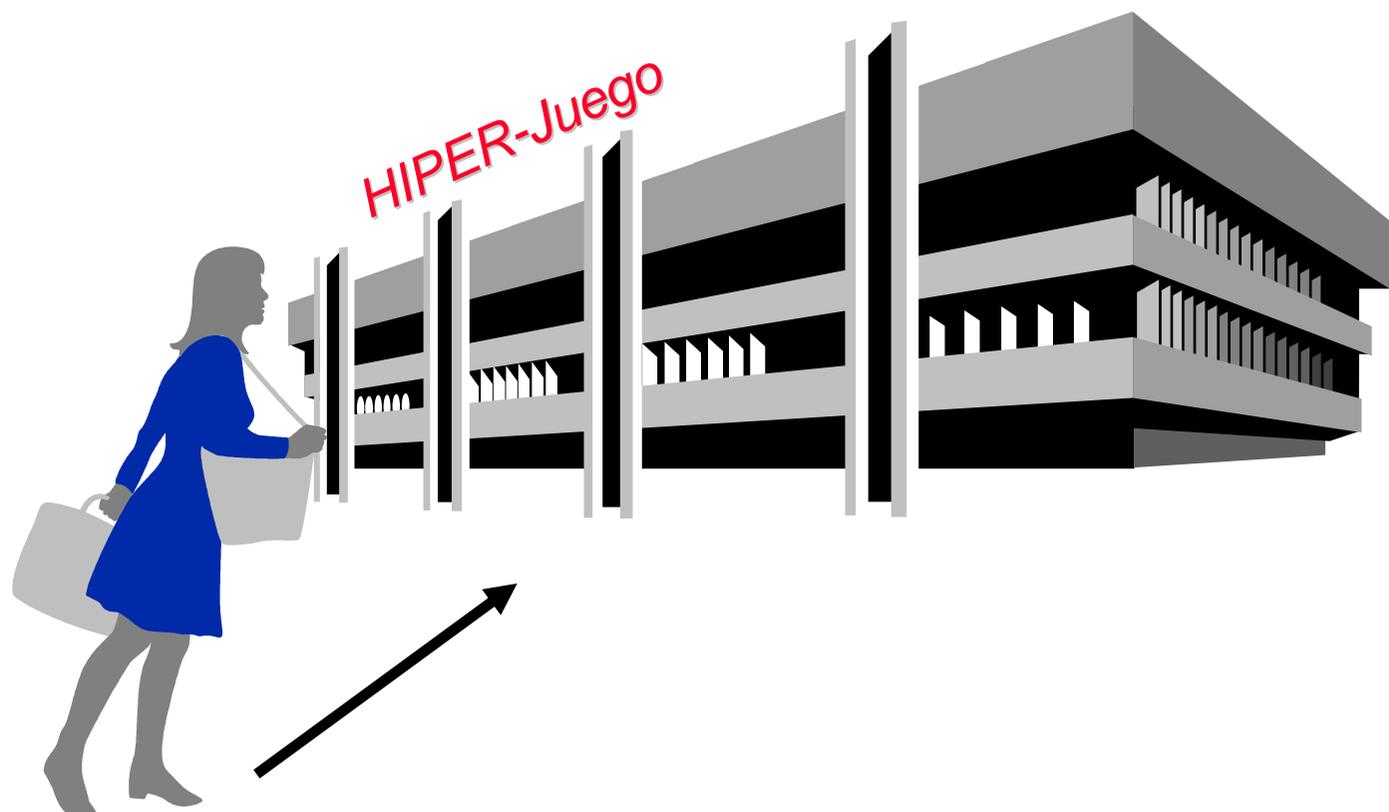


© CopyRight 1.995

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

¿ Qué premia **HIPER-Juego** ?



- **HIPER-Juego** Premia a una Persona por su **Asistencia y Compras** en un Centro Comercial, Tienda o Comercio franquiciado.
- La Asistencia es conocida por **HIPER-Juego** y el Centro Comercial a través de los **Marcajes de Presencia y Compra**, gratuitos, que realiza el Titular en el Centro Comercial con su **Tarjeta HIPER-Juego** en los **Terminales HIPER-Juego** de atención al cliente instalados específicamente en los lugares adecuados del Centro Comercial.

HIPER-Juego

®

1 X 2

© CopyRight 1.995

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

¿ Cómo se Juega ?

Centro Comercial, Tienda o Comercio
Franquiciado por **HIPER-Juego**



Titular de **HIPER-Juego**

Terminal **HIPER-Juego**

Tarjeta **HIPER-Juego**

- Todas las compras con su vale pertinente se convierten en puntos **HIPER-Juego** en el punto de atención al titular, según el escalado de conversión de compra en puntos de las Normas del Juego.
- Al presentar el vale de compra, personal de **HIPER-Juego** grabara los puntos al pasar la tarjeta del Titular dandole el justificante de puntos obtenidos por la compra.
- Por la mera **Asistencia y Compra** a un Centro Comercial o Comercio franquiciado por **HIPER-Juego**, el Titular obtiene puntos **HIPER-Juego**.
- Se le facilitara tras el marcaje (conversión compra en puntos) un comprobante, si lo desea, con Fecha ,Hora, Código de Tarjeta y Centro Comercial/Tienda
- Según las bases del Juego, **Cuanta Más Compra Más Puntos HIPER-Juego** , más probabilidad de premios.

HIPER-Juego

®

1 X 2

© CopyRight 1.995

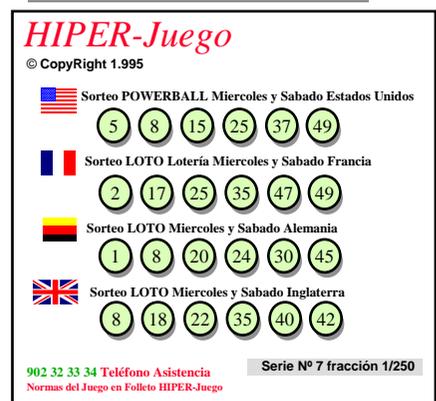
Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

La Tarjeta de **HIPER-Juego**



- Titular de la Tarjeta
- Número de Identificación
- Banda Magnética de Marcaje Electrónico



- Combinaciones de Lotería nacional y/o extranjera
- Fracción Base de premio 1/250
- Teléfono de Asistencia a Clientes
Aviso de normas publicadas

- Tarjeta unipersonal de banda magnética de uso exclusivo para **HIPER-Juego**. Lleva impresa datos del Titular y las apuestas de sorteos y premios nacionales y extranjeros **Primitiva, Gordo (España) Primitiva multiestatal americana (PowerBall, BigGame), Loto Francesa ...**
- La Tarjeta permite al Titular realizar marcajes de Presencia y Compra en los Centros franquiciados. Con los marcajes de Compra y en base a las Normas del Juego, publicadas en Acta Notarial, el Titular participa de forma gratuita a la expectativa de Premio en Loterías de tipo “6 bolas o primitivas” **NACIONALES y/o ESTRANJERAS.**



© CopyRight 1.995

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

Premios y Sorteos de **HIPER-Juego**



→ **Marcajes de Presencia y Compra**

↓
— **Bases del Juego**



Puntos **HIPER-Juego**

- Con los Puntos **HIPER-Juego** se participa en 3 paquetes de sorteos y premios:

- 1 Cada Tarjeta lleva impresa varias combinaciones de “primitivas” nacionales y/o extranjeras a la que el Titular Juega y participa de forma continua. 250 Tarjetas llevan identica combinaci3n, por lo que es Fracci3n 1/250. Casi todos los dias hay alg3n Sorteo.
- 2 Sorteos de Premios en Met3lico por **HIPER-Juego** al C3digo de Tarjeta unitaria. Premio por la acumulaci3n de Puntos en cualquier Centro Comercial franquiciado.
- 3 Sorteos de Premios por un Centro Comercial en concreto. Premio por la Compra en dicho Centro.

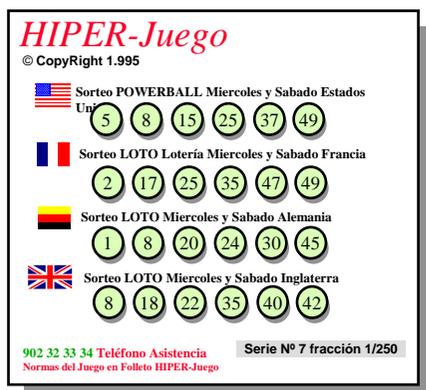


© CopyRight 1.995

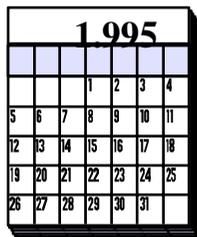
Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

1 Bases de **HIPER-Juego**. Sorteos nacionales

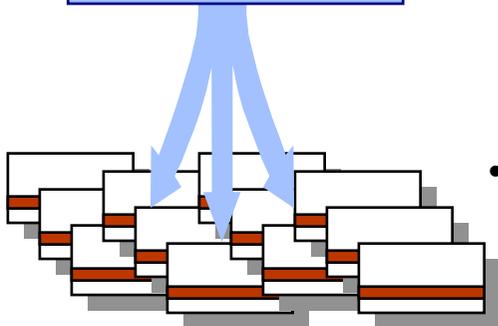
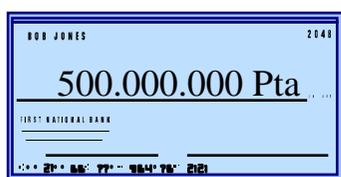


Premia la Regularidad de la Compra



DERECHO A PREMIO

- Una Tarjeta con combinación premiada en sorteo nacional o extranjero (Primitiva (ESP), PowerBall (USA), Loto (FRA)... tiene **Derecho a Premio** si existe al menos 1 Marcaje de Compra **HIPER-Juego** en cualquier Tienda franquiciada en los 7 días anteriores a la fecha del sorteo con premio.
- Por lo tanto debe haber existido al menos una compra y su conversión en Puntos Hiper-Juego en cualquier tienda franquiciada en los siete días anteriores a la fecha del sorteo premiado.
- A partir del séptimo día sin puntos Hiper-Juego el Titular carece de cualquier opción a tener derecho al reparto de un sorteo premiado.
- El Titular se encarga de comprar en las tiendas franquiciadas por Hiper-Juego para garantizarse el derecho a premio continuo.



Premia la Cantidad de la Compra



CANTIDAD DEL PREMIO

- Una vez verificado el **Derecho a Premio**, la **Cantidad** del mismo se resuelve por prorratio de **Puntos Acumulados** de cada una de las Tarjetas o Titulares.
- Los Puntos Acumulados y obtenidos por las Compras son los únicos que establecen la base del reparto del premio entre todos los titulares. A los premios en metálico se les aplicarán las Retenciones e Impuestos Legales vigentes y cualquier otra disposición legal vigente en el país de origen de la lotería con premio, así como cualquier otro en el país receptor del premio : España.
- Para el caso de loterías extranjeras la sociedad gestora se reserva un 5% del premio para gastos



© CopyRight 1.995

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

2 Bases de **HIPER-Juego**. Sorteos **HIPER-Juego**



DERECHO Y NIVEL PARTICIPACION SORTEO

- Cada Tarjeta tiene un Número único que Identifica al Titular de la Tarjeta.
- Periodicamente se publican sorteos de Premios en Metálico que se aplicarán a los marcajes de Presencia/ Compra realizados en un periodo de tiempo.
- Por ejemplo "Sorteo **HIPER-Juego** de 5.000.000 Ptas durante el mes de Febrero". Esto indica que participan los Titulares que hayan realizado marcajes de Presencia/ Compra **HIPER-Juego** durante el mes de Febrero en cualquiera de los Centros franquiciados.
- Cada punto **HIPER-Juego** equivale a una unidad de probabilidad en el sorteo, cuantos más puntos más probabilidad.
- A los premios en metálico se les aplicaran las Retenciones e Impuestos Legales vigentes.
- Se premia la Compra y se premia MAS la mayor Compra.



Marcajes de
Presencia

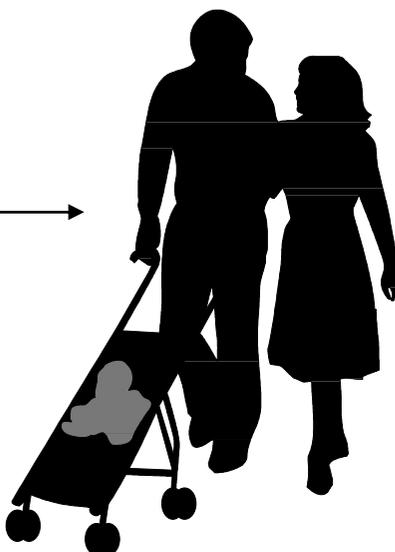
HIPER-Juego

Marcajes
realizados en todos los
Centros franquiciados

SORTEO



← Acta Notarial



Publicidad **HIPER-Juego**
Premio Sorteado



© CopyRight 1.995

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

3 Bases de **HIPER-Juego**. Sorteos de Centro



DERECHO Y NIVEL PARTICIPACION SORTEO

- Cada Tarjeta tiene un Número único que Identifica al Titular de la Tarjeta.
- Periodicamente cualquier Centro Comercial franquiciado, en sus propias campañas, publica sorteos de Premios de cualquier naturaleza que se aplicarán a los marcajes de Presencia/Compra realizados en un periodo de tiempo y solo en su Centro Comercial concreto
- Por ejemplo "Sorteo **HIPER-Juego** de un coche durante el mes de Febrero en el Centro Comercial "La Esperanza"". Esto indica que participan solo los Titulares que hayan realizado marcajes de Compra **HIPER-Juego** durante el mes de Febrero en el Centro Comercial "La Esperanza" .
- Cada punto **HIPER-Juego** equivale a una unidad de probabilidad en el sorteo, cuantos más puntos más probabilidad.
- Se premia la Compra y se premia MAS la mayor Compra.



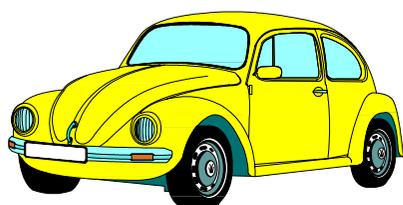
Marcajes de Presencia

• HIPER-Juego

Marcajes realizados en UN Centro concreto

SORTEO

Acta Notarial ↓



Publicidad HIPER-Juego
Premio Sorteado



HIPER-Juego

1X2

© CopyRight 1.995

®

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

Gestión del Marketing de **HIPER-Juego**



Centro Franquiciado:

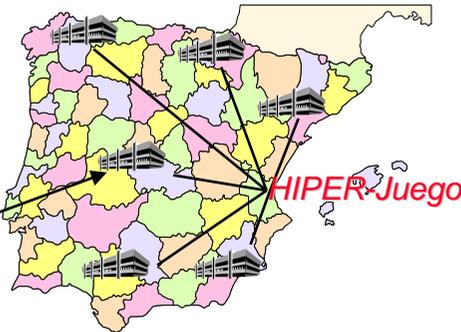
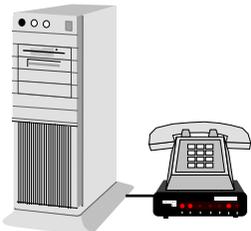
- Terminales **HIPER-Juego**
- Ordenador Colector
- Módem - Línea RTC

Marcajes del Titular:

- Centro Franquiciado
- Vales de Compra
- Conversión Compra/ Puntos

Alta de Titular:

- Ficha Informática
- Tarjeta **HIPER-Juego**
- Folleto de Reglamento
- Teléfono de Asistencia



**Red Telemática de
HIPER-Juego**

Sociedad Gestora **HIPER-Juego**

- Gestión de Sorteos
- Diseño de Premios
- Publicidad y Marketing directo
- Mantenimiento Red de Marcajes
- Telemática
- Asistencia a Centro Comercial
- Asistencia a Titulares de Tarjeta
- Centro de Cálculo y Estadística
- Informes de Marketing a Centros



HIPER-Juego

1 X 2

© CopyRight 1.995

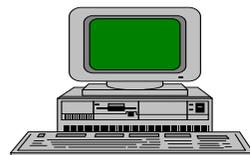
Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

Alta del Titular de **HIPER-Juego**

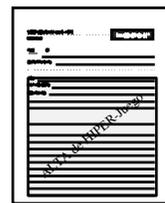
Ficha Informática

Nombre
Dirección
Teléfono
Fecha de Nacimiento
D.N.I. (si menor, un familiar)



Justificante de Alta

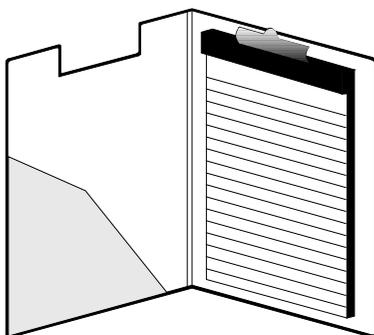
Comprobante firmado de Alta:
Número de Identificación Asignado
Firma de aceptación Normas del Juego
Fecha y Hora de Alta



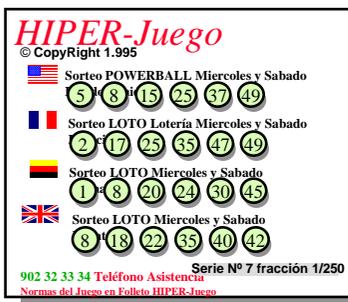
1 Tarjeta **HIPER-Juego**
Personalizada en el acto :
Titular, Código, Apuestas...



2 Carpeta **HIPER-Juego**
Explicación del Juego
Reglas del Juego
Modos de Asistencia...



3 Teléfono de Asistencia
Asistencia permanente a
Titulares de Tarjetas:
Premios, Sorteos, Apuestas,
Incidencias...
Centros franquiciados





HIPER-Juego

© CopyRight 1.995

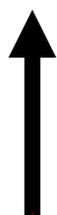
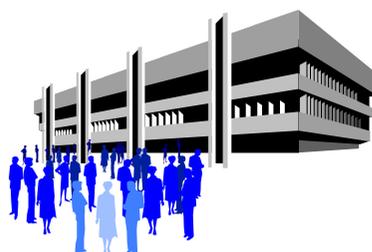
Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

Ventajas del Marketing de **HIPER-Juego**

1 Aumento de la **AFLUENCIA**

HIPER-Juego



**Impacto
sociológico**

En amplias zonas de **intersección de población** ,entre Centros Comerciales y Tiendas, **HIPER-Juego** apoya y estimula la decisión de asistir a las Tiendas franquiciadas.

**Mejora
Afluencia**

En **igualdad de condiciones** entre Tiendas Comerciales (ofertas), la incentivación de **HIPER-Juego** apoya y estimula la decisión de asistir a la Tienda franquiciada.

10-20%

La expectativa de mejora de Afluencia en el Centro Comercial franquiciado se situa entre el 10-20 % tras Campaña Publicitaria inicial.



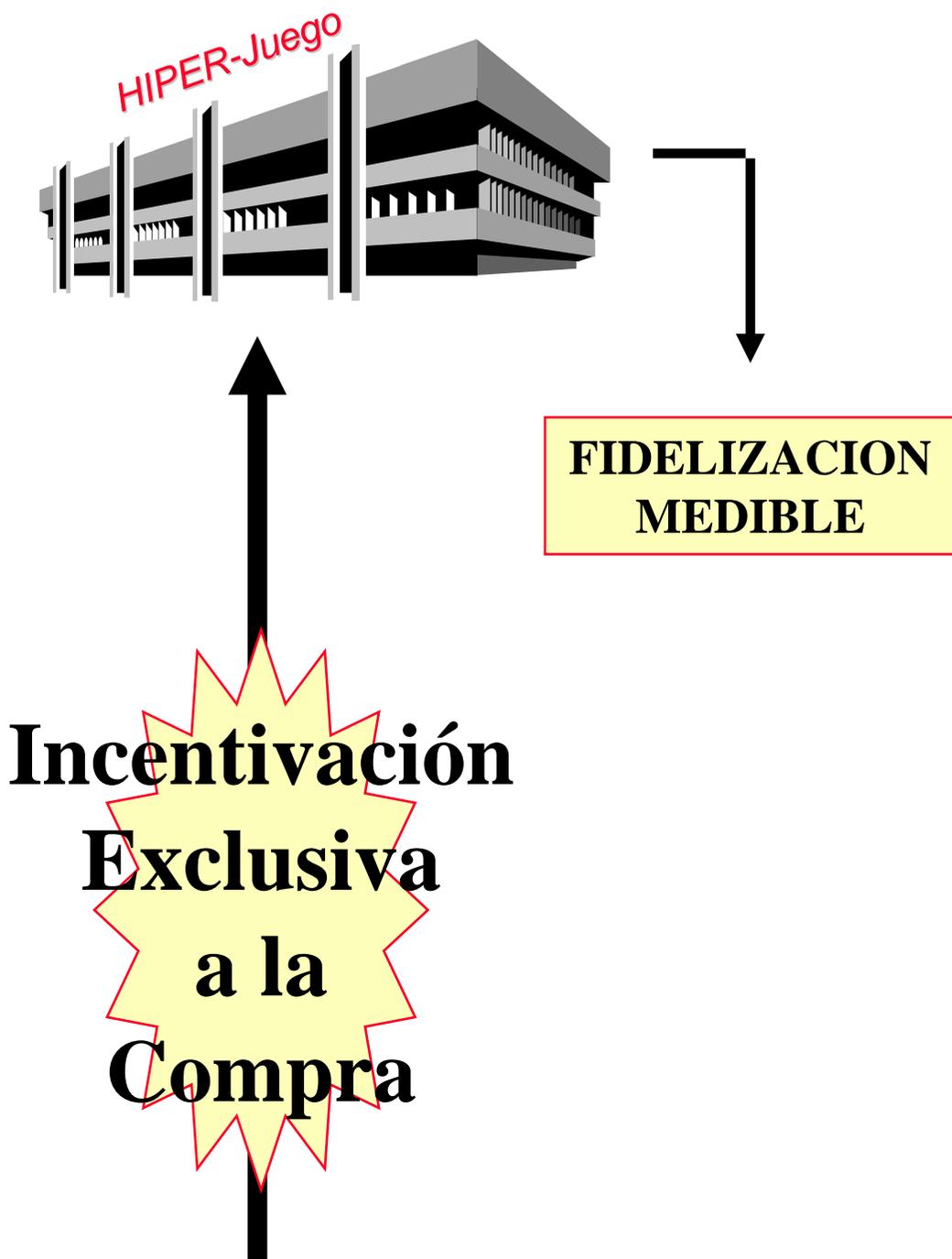
© CopyRight 1.995

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

Ventajas del Marketing de **HIPER-Juego**

② Sistema Unico de FIDELIZACION



HIPER-Juego

®

© CopyRight 1.995

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

Ventajas del Marketing de **HIPER-Juego**

③ Información precisa de Perfiles de Asistencia



Perfiles de Asistencia

Radio de Influencia

ESTADISTICA



**CENTRO
DE
CALCULO**

**Medidas
Cuantitativas
de
Compra**



HIPER-Juego

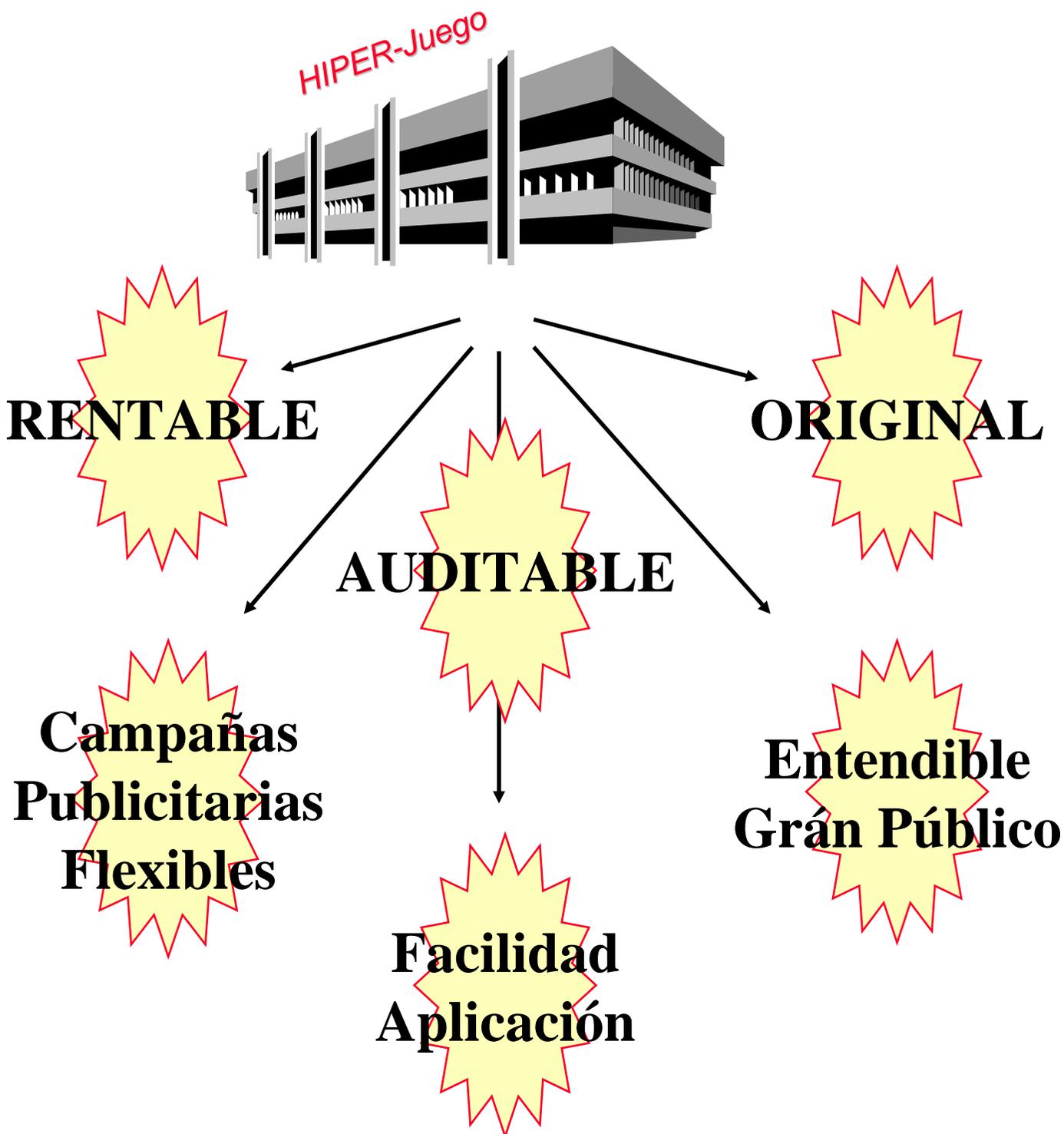
© CopyRight 1.995

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

Ventajas del Marketing de **HIPER-Juego**

④ Otras Ventajas





© CopyRight 1.995

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

COSTES DE IMPLANTACION

HIPER-Juego ®
El Gran Juego de la Compra

Comprar y Jugar

Nuevo sistema de Marketing para la mejora de Afluencia y Fidelización de Clientes a los Centros Comerciales, Tiendas y Comercios.

Ampliación y Mejoras al

**CopyRight 1995-2000 Todos los Derechos Reservados
Registro de Propiedad Intelectual nº 35.137 y 13.546**



© CopyRight 1.995

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

COSTES Fijos por Centro Comercial

❶ FRANQUICIA de *HIPER-Juego* [®]

500.000 Pta + IVA
Cuota Unica

Contempla:

Derechos de Instalación
Derechos de Utilización
Derechos de Publicidad

❷ INSTALACION

1.350.000 Pta + IVA

Contempla:

Ordenador Central y modem.
Lectores de códigos de barras y banda magnetica.
Maquina expedidora de Tarjetas PVC y banda

magnético.

Aplicación Informática de Captura y Gestión.
Aplicacion Informática de Comunicación.
1 kiosco de grabacion de vales de compra x puntos.
Publicidad estática de Hiper-Juego e información

Internet.

Instalación e Implantación, folletos explicativos.



© CopyRight 1.995

®

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
 46111 ROCAFORT (Valencia)
 Tf: 96/131-22-10
 Fx: 96/131-21-99

COSTES de Fidelización por Tienda

Obtención de Puntos por Vales de Compra y Coste Fidelización

		% PUNTOS	% COSTE	PUNTOS	COSTE
10.000				1000	260
9.501	10.000	10,0%	1,5%	1000	150
9.001	9.500	9,5%	1,5%	903	145
8.501	9.000	9,0%	1,6%	810	140
8.001	8.500	8,5%	1,6%	723	135
7.501	8.000	8,0%	1,6%	640	130
7.001	7.500	7,5%	1,7%	563	125
6.001	6.500	7,0%	1,8%	455	117
5.501	6.000	6,5%	1,9%	390	115
5.001	5.500	6,0%	1,9%	330	105
4.501	5.000	5,5%	1,9%	275	95
4.001	4.500	5,0%	1,9%	225	86
3.501	4.000	4,5%	1,9%	180	76
3.001	3.500	4,0%	1,9%	140	67
2.501	3.000	3,5%	1,9%	105	57
2.001	2.500	3,0%	1,8%	75	45
1.501	2.000	2,5%	1,8%	50	35
1.001	1.500	2,0%	1,7%	30	25
501	1.000	1,5%	1,5%	15	15
250	500	1,0%	1,1%	5	6

No hay puntos por debajo de 250 Pta Vale de Compra.

Por encima de 10.000 Pta de compra los Puntos obtenido son 1000 y el Coste de fidelización queda constante en 260 Pta.



© CopyRight 1.995

®

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

COSTES Variables por Tienda

Contempla:

Todas las apuestas de sorteos nacionales y extranjeros en

Loterías Primitivas:

Primitiva y Gordo España

PowerBall y BigGame USA

Loto Francia

Loteria Inglaterra

Loteria Alemana

etc

Los costes de delegaciones en cada país de sorteos

Los Premios en Metálico de sorteos **HIPER-Juego**

Publicidad **HIPER-Juego de reclamo a Clientes**

Mantenimiento de todo el Sistema Tecnológico

Puesto de Trabajo en la grabacion de puntos

Puesto de Trabajo Servicio de Asistencia a Titulares

Servicio de Asistencia a las tiendas

Gestión completa del Sistema

Información Estadística a las tiendas

Información de Perfiles y Radio de Influencia

Exenta de pago la Tarjeta sin Vales de Compra



© CopyRight 1.995

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

COSTE Fijo del Titular de HIPER-Juego

1 Alta de Titular 300 Pta. IVA incluido

Cuota Unica cada 2 Años

Renovación de Titular y Tarjeta a los 2 Años

Se realiza en el puesto de atención de Hiperjuego

Su coste se prorroga según % de compra en cada tienda en el primer mes de actuación.

Contempla el Alta ó Renovación :

Derechos del Titular de HIPER-Juego

Tarjeta Magnética HIPER-Juego personalizada

Carpeta con las Normas y Reglamento de HIPER-Juego

Teléfono de Asistencia al Titular (Hot-Line)

Firma de Aceptación del Reglamento de HIPER-Juego

La Tarjeta Magnética caduca a los 24 meses (Renovación)

Cubre :

1.- Las apuestas de sorteos de la Tarjeta

2.- La participación en sorteos HIPER-Juego

**3.- La participación en sorteos por Asistencia a un Centro
Todo bajo las Normas y Reglamento del Juego**



© CopyRight 1.995

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.

c/ Jaime I el Conquistador,19
46111 ROCAFORT (Valencia)
Tf: 96/131-22-10
Fx: 96/131-21-99

PROCEDIMIENTOS RESUMIDOS

HIPER-Juego
El Gran Juego de la Compra

Comprar y Jugar

Nuevo sistema de Marketing para la mejora de Afluencia y Fidelización de Clientes a los Centros Comerciales, Tiendas y Comercios.

Ampliación y Mejoras al

CopyRight 1995 -2000 Todos los Derechos Reservados
Registro de Propiedad Intelectual nº 35.137 y 13.546

CARA DE LA TARJETA



Banda magnética = código con la siguiente máscara

XXXXXXXXNNLLLLL

XXXXXX → Código del titular
NN → Ordinal de la tarjeta/titular
LLLLL → Propósito general

REVERSO DE LA TARJETA



Valor de las apuestas en cada serie de 250 tarjetas = 1300 Pta.

2 apuestas en Martes y Viernes Lotería USA BigGame	\$2 300Pta
2 apuestas en Miércoles y Sábado Lotería USA PowerBall	\$2 300Pta
2 apuestas en Miércoles y Sábado Lotería Francesa Loto	8F 200Pta
2 apuestas en Miércoles y Sábado Lotería Inglesa	£2 500Pta

1.300 Pta

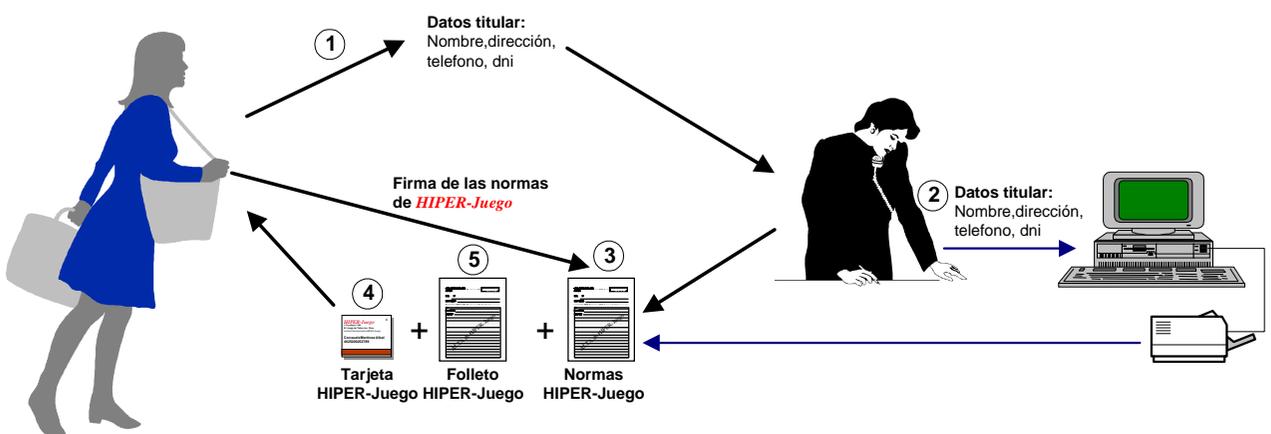
Procedimiento de Alta de Titular

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.
E-Mail:mi@midato.com
C/Jaime I El Conquistador, 19
Telf:(96)1312210
Fax:(96)1312199
46111 ROCAFORT - Valencia

PROCEDIMIENTO

- 1) El cliente se dirige al punto de atención de titulares de **HIPER-Juego** y solicita su tarjeta **HIPER-Juego**.
- 2) El operador teclea los datos del titular: nombre, dirección, teléfono, dni.
- 3) Se expiden por impresora las normas de **HIPER-Juego** perfectamente explicadas y con ejemplos que el titular debe firmar aceptándolas. Las normas del juego, se indica en el folleto que están notificadas ante notario.
- 4) Se genera en tiempo real la tarjeta del titular con su nombre, su código y la banda magnética cargada.
- 5) Se da al titular un folleto explicativo del procedimiento de obtención de puntos y de como puede solicitar información del estado de sus cuentas de puntos, que puede ser por:
 - 5.1) Internet: tecleando su código
 - 5.2) En cualquier punto de atención al cliente de **HIPER-Juego**

Stand HIPER-Juego



Procedimiento de Alta de la Tienda franquiciada

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.
E-Mail:mi@midato.com
C/Jaime I El Conquistador, 19
Telf:(96)1312210
Fax:(96)1312199
46111 ROCAFORT - Valencia

PROCEDIMIENTO

- 1) La tienda solicita ser incorporada a la franquicia de **HIPER-Juego**.
- 2) El contrato de **HIPER-Juego** con la tienda desarrolla básicamente la relación entre la Sociedad Gestora de **HIPER-Juego** y la tienda.
- 3) Una vez cumplimentado el contrato, la tienda obtiene los tacos de tickets con código de barras único de la tienda para dar a sus compradores según el procedimiento de obtención de puntos.
- 4) Se entregan los colgantes y logotipos de **HIPER-Juego** que autorizan y revelan a los clientes que la tienda dispone de puntos **HIPER-Juego** para sus compras.
- 5) Ante cualquier situación de cesación de la franquicia, la tienda estará obligada a retirar los distintivos de **HIPER-Juego** así como los tacos de tarjetas que identifican a la tienda en **HIPER-Juego**.

Procedimiento de obtención de puntos

HIPER-Juego

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.
E-Mail:mi@midato.com
C/Jaime I El Conquistador, 19
Telf:(96)1312210
Fax:(96)1312199
46111 ROCAFORT - Valencia

REQUISITOS

- 1) La tienda tiene que estar autorizada y franquiciada para *HIPER-Juego*. El contrato de *HIPER-Juego* es la base de esta autorización.
- 2) El cliente que compra en la tienda debe ser un titular con tarjeta de *HIPER-Juego*. En el alta de titular se da al mismo las normas del juego y su procedimiento.
- 3) La tienda dispone de un taco de tickets de *HIPER-Juego* con el código de barras de la tienda y un casillero para la fecha y el importe.

código de barras
de la tienda y
espacio para el
cuño de la tienda

 8 2345	Fecha:
Importe:	Pta. Euro

PROCEDIMIENTO

- 1) Titular de *HIPER-Juego* realiza una compra en una tienda franquiciada.
- 2) El titular tras el pago convencional del producto solicita puntos *HIPER-Juego* ya que la tienda esta franquiciada.
- 3) El vendedor coge un ticket con código de barras de *HIPER-Juego* y cumplimenta la fecha, el importe y el sello de la tienda, y se lo da al titular.
- 4) El titular al final de sus compras se dirige al punto de atención al cliente de *HIPER-Juego* (Quiosco *HIPER-Juego*) y da al operador sus tickets *HIPER-Juego*.
- 5) El operador disponiendo del programa informático *HIPER-Juego*, pistola de código de barras y lector magnético realiza la siguiente conversión a puntos de las compras:
 - 5.1) Lee la tarjeta magnética
 - 5.2) Comprueba el nombre entre el PC y la tarjeta
 - 5.3) Pasa la pistola de código de barras por el ticket
 - 5.4) Teclea la fecha y el importe
- 6) Una vez grabados los tickets que quedaran en posesión del operador como justificante de puntos *HIPER-Juego*, el programa expide por impresora de tickets el justificante de puntos obtenido al titular, que a su vez le sirve como justificante de todas sus compras y puntos *HIPER-Juego* obtenidos.

Procedimiento de obtención de premio por cualquier sorteo

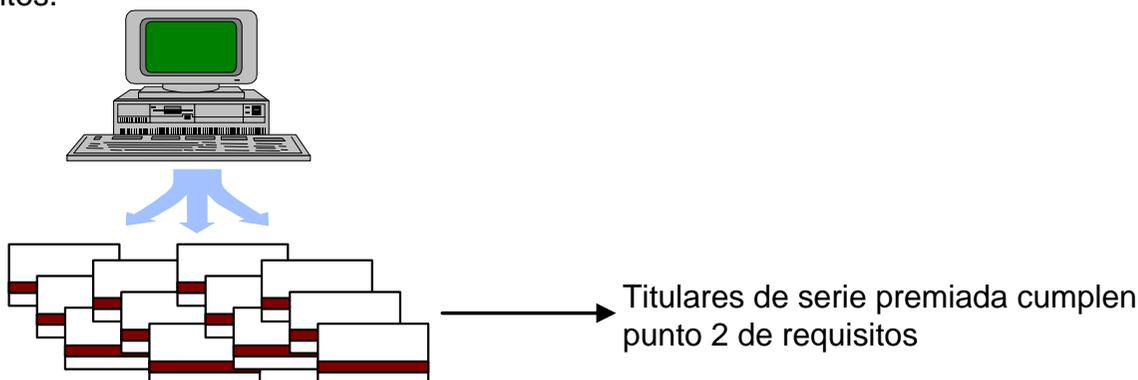
Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.
E-Mail:mi@midato.com
C/Jaime I El Conquistador, 19
Telf:(96)1312210
Fax:(96)1312199
46111 ROCAFORT - Valencia

REQUISITOS

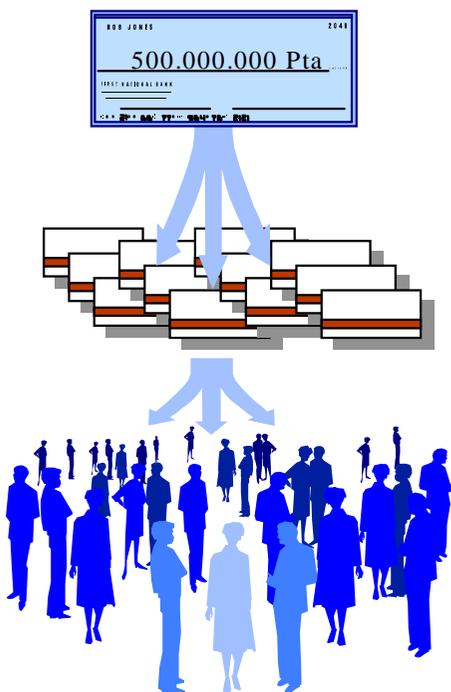
- 1) Al menos una combinación de lotería o quiniela debe haber salido premiada en la tarjeta del titular.
- 2) El titular debe tener al menos un marcaje y por lo tanto puntos **HIPER-Juego** en esa semana. No valen de semanas anteriores. Cada lunes quedan los puntos a 0 a efecto de los sorteos de esa semana, lo que **estimula la audiencia de compra continua**.

PROCEDIMIENTO PARA EL CALCULO DEL PREMIO

- 1) Se sacan los titulares que de la serie de 250 tarjetas cumplan el punto 2 anterior de requisitos.



- 2) Todo el premio del sorteo se reparte de forma proporcionada a los puntos **HIPER-Juego** de cada titular en esa semana de tal forma que quien más compra más premio obtiene lo que **estimula la cantidad de compra**.



Servicios de información a los que tiene derecho cualquier tienda franquiciada en *HIPER-Juego*

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.
E-Mail:mi@midato.com
C/Jaime I El Conquistador, 19
Telf:(96)1312210
Fax:(96)1312199
46111 ROCAFORT - Valencia

SERVICIOS

- 1) Resúmenes históricos de titulares y sus puntos obtenidos.
- 2) Curvas de consumo/compra.
- 3) Crecimiento de la fidelización.
- 4) Decrecimiento de la fidelización.
- 5) Estacionalidad de las compras por zonas y áreas de influencia
- 6) Costes de fidelización.
- 7) Previsiones matemáticas de ventas según históricos y estacionalidad.
- 8) Ajustes matemáticos de las curvas de consumo para el análisis de las tendencias.

Procedimiento para el pago del coste de fidelización

Javier Ferrer Alos
MODELOS INFORMATICOS S.L.
E-Mail:mi@midato.com
C/Jaime I El Conquistador, 19
Telf:(96)1312210
Fax:(96)1312199
46111 ROCAFORT - Valencia

PROCEDIMIENTO

1) Existe una tabla de conversión de valor de compra en puntos **HIPER-Juego** conocida por el titular, así como de coste de la tienda por los derechos de utilización de la tarjeta de fidelización de **HIPER-Juego**.

2) La tabla de conversión de puntos y coste de fidelización por las compras es la siguiente:

		% PUNTOS	% COSTE	PUNTOS	COSTE
10.000				1000	260
9.501	10.000	10,0%	1,5%	1000	150
9.001	9.500	9,5%	1,5%	903	145
8.501	9.000	9,0%	1,6%	810	140
8.001	8.500	8,5%	1,6%	723	135
7.501	8.000	8,0%	1,6%	640	130
7.001	7.500	7,5%	1,7%	563	125
6.001	6.500	7,0%	1,8%	455	117
5.501	6.000	6,5%	1,9%	390	115
5.001	5.500	6,0%	1,9%	330	105
4.501	5.000	5,5%	1,9%	275	95
4.001	4.500	5,0%	1,9%	225	86
3.501	4.000	4,5%	1,9%	180	76
3.001	3.500	4,0%	1,9%	140	67
2.501	3.000	3,5%	1,9%	105	57
2.001	2.500	3,0%	1,8%	75	45
1.501	2.000	2,5%	1,8%	50	35
1.001	1.500	2,0%	1,7%	30	25
501	1.000	1,5%	1,5%	15	15
250	500	1,0%	1,1%	5	6

3) Al finalizar cada mes la Sociedad Gestora envía factura detallada de todas las conversiones de puntos de **HIPER-Juego** así como su coste de fidelización.

4) Todas las semanas se envía recibo al banco para cobro del coste de fidelización.

