MUNICIPIO DE VILLA DE LEYVA

Formato de generación de número aleatorio para desempate en procesos de contratación

El proceso se llevará a cabo de manera virtual

Se citará a los oferentes para participación en el proceso de desempate

Se registran los proponentes en orden de registro de documentación en SECOP II

Se registran los proponentes en orden de registro de documentación en SECOP II

Proponente 1
Proponente 2

El primer oferente seleccionará el rango de números así; Rango **A** 1 al 5; Rango **B** 6 al 10.
Al segundo oferente se le asignará el rango no seleccionado por el oferente 1.

Rangos		
A		B
1 al 5		6 al 10

Rango del proponente 1	
Rango del proponente 2	

El valor mínimo es 1, el valor maxímo es 10 de acuerdo con los rangos establecidos
El oferente ganador será el que obtenga 2 de 3 números aleatorios

Valor mínimo	**0**
Valor máximo	**0**
Primer número aleatorio	**0**
Segundo número aleatorio	**0**
Tercer número aleatorio	**0**