

Bases y reglas de la Supercopa Fantástica MARCA 2015/16

Es un juego que se desarrolla en MARCA.com dentro de la Liga Fantástica MARCA y de forma paralela a la disputa de la Liga española de 1ª División de Fútbol Profesional. La LFM ofrece a sus lectores la posibilidad de vivir la competición como verdaderos entrenadores, creando sus equipos y realizando cambios de sus jugadores.

Los usuarios registrados formarán parte de un ranking de veinte liguillas (una por cada club de la Primera División) y en base a su clasificación podrán acceder a las rondas eliminatorias de la Supercopa en las que se enfrentarán en formato de uno contra uno y a partir de ahí podrán aspirar a premios. Los entrenadores de los 8 mejores equipos que lleguen más lejos en la competición del juego obtendrán un premio.

Todos los usuarios ya registrados en la Liga Fantástica tendrán la posibilidad inscribir hasta 20 equipos de forma gratuita en la Supercopa Fantástica hasta el sábado 6 de febrero a las 15.55.

Los usuarios podrán inscribir un número máximo de 20 equipos en la Supercopa. Estos 20 equipos podrán estar distribuidos en las liguillas, teniendo en cuenta que el número máximo de equipos por liguilla es de cinco.

Se hará un campeonato de liguilla de 3 jornadas y posteriormente habrá un torneo eliminatorio de 13 rondas eliminatorias (8.192 equipos clasificados para la primera ronda eliminatoria).

Con los datos del número total de equipos inscritos en la Supercopa, se establecerá un porcentaje de clasificación, el cual se aplicará a cada liguilla para determinar el número de equipos que se clasifica en cada una de las veinte ligas de los clubes de Primera. Al final de las jornadas de liguilla se procederá a establecer los equipos clasificados.

El sistema realizará los enfrentamientos por sorteo en cada ronda. Los usuarios se irán enfrentando entre sí hasta que al final sólo quede un ganador. El usuario podrá ver a cinco jugadores de su rival en las eliminatorias hasta que se cierre el plazo de cambios y al equipo entero una vez finalizado el periodo de cambios.

Periodos habitual de inscripción de equipos y cambios: Una vez finalizado el periodo de inscripción inicial, en cada jornada a lo largo de toda la Supercopa se podrán realizar cambios en los equipos inscritos a partir de las 12:00 del martes siguiente a la celebración de la última jornada y hasta cinco minutos antes del inicio del primer partido del sábado de la siguiente jornada. No obstante, el horario del periodo para hacer cambios es susceptible de modificaciones dependiendo del propio horario de los partidos de cada jornada. Asimismo, se comunicará de este horario en la página de la LFM .<https://ligafantastica.marca.es>

Cuando se celebren jornadas en días laborables (martes y miércoles) informaremos de los periodos de cambio en su momento en la web de Liga Fantástica MARCA.

MARCA abrirá el servicio de información de Atención al Usuario de la Liga Fantástica MARCA en el 91 205 37 17 (de lunes a viernes, de 09.00 a 18.00, y sábados, domingos y festivos, de 10.00 a 14.00, horario peninsular) para resolver dudas sobre el juego.

Asimismo se atenderán cuestiones relativas a la Liga Fantástica MARCA en la dirección de correo attcliente@unidadeditorial.es

CÓMO PARTICIPAR Y CREAR EQUIPOS

Para poder participar en la SupercopaFM sólo tiene que inscribir su equipo en caso de que esté participando en la LFM o crear su equipo e inscribirlo si no está dado de alta en la LFM. Cada participante puede dirigir un máximo de 20 equipos, pudiendo inscribir cinco por cada liguilla.

CRITERIOS DE DESEMPATE

En caso de empate a puntos de los equipos de la Supercopa Fantástica MARCA en el **período de liguilla**, los equipos clasificados serán aquellos que, por este orden, reúna los siguientes criterios:

- Equipo más goleador. Es decir, aquel cuyos once jugadores hayan marcado más goles en las 4 jornadas de liguilla.
- Equipo menos goleado. Es decir, aquel equipo cuyo portero no haya recibido goles o haya recibido el menor número de goles en las 4 jornadas de liguilla.
- Equipo con más puntos por resultado. Es decir, aquel equipo que como resultado de sumar los puntos por victoria (+1) más los puntos por derrota (-1) de sus once jugadores consiga la mayor cantidad de puntos positivos en las 4 jornadas de liguilla.
- Equipo con menor número de tarjetas rojas. Es decir, el equipo que acumule menos jugadores expulsados en su once en las 4 jornadas de liguilla.
- Equipo con menor presupuesto en las 4 jornadas de liguilla.
- Equipo con menor número de jugadores extracomunitarios en las 4 jornadas de liguilla.
- De mantenerse el empate, se procederá al sorteo ante notario entre los equipos empatados.

Y en el caso de empate a puntos de los equipos de la Supercopa Fantástica MARCA en cualquiera de los **enfrentamientos eliminatorios**, el equipo clasificado será aquel que, por este orden, reúna los siguientes criterios:

- Equipo más goleador. Es decir, aquel cuyos once jugadores hayan marcado más goles en la jornada.
- Equipo menos goleado. Es decir, aquel equipo cuyo portero no haya recibido goles o haya recibido el menor número de goles en la jornada.
- Equipo con más puntos por resultado. Es decir, aquel equipo que como resultado de sumar los puntos por victoria (+1) más los puntos por derrota (-1) de sus once jugadores consiga la mayor cantidad de puntos positivos.
- Equipo con menor número de tarjetas rojas. Es decir, el equipo que acumule menos jugadores expulsados en su once en la jornada.
- Equipo con menor presupuesto para esa jornada.
- Equipo con menor número de jugadores extracomunitarios.
- De mantenerse el empate, se procederá al sorteo ante notario entre los equipos empatados.

En los enfrentamientos eliminatorios, durante el período de cambios, el usuario podrá ver cinco jugadores del equipo de su rival, dos defensas, dos centrocampistas y un delantero.

CLASIFICACIONES Y PREMIOS DE LOS EQUIPOS DE LA COPA FANTÁSTICA MARCA

Los premios de la Supercopa Fantástica MARCA se establecerán de la siguiente forma:

- 1) Ganador final de la Copa Fantástica MARCA: Será el equipo que gane todos los enfrentamientos. El premio es 500 € en metálico.
- 2) Finalista.
2º clasificado 300 euros en metálico

3) Semifinalistas (3º y 4º clasificado)

3º clasificado. 150 euros en metálico.

4º clasificado. 150 euros en metálico.

4) Del 5º al 8º clasificado.

100 euros cada uno

Los premios y su orden son susceptibles de cambio si así lo considera MARCA o MARCA.com en un momento determinado por circunstancias que puedan sobrevenir.

Los premios serán entregados en la cuenta de los usuarios una vez finalizada la Copa Fantástica.

Para cualquier duda, se aplicarán las reglas de las bases de la Liga Fantástica MARCA.