

Bases del juego LFM 09-10

La entidad Unidad Editorial Internet S.L.- sociedad válidamente constituida y con domicilio social en la Avda. San Luis, 25 - 28033 Madrid, dotada de C.I.F. B-81868697, efectuará una promoción de carácter gratuito desde el 1 de Octubre del 2009 al 16 de Mayo 2010, ambos inclusive, en la que podrán participar todos los usuarios registrados en "MARCA.com".

La citada promoción está basada en un juego denominado Liga Fantástica Marca. Dicho juego, en el que se puede participar de forma gratuita, consta también de varias acciones (recargar créditos, hacer cambios, inscribir equipos y solicitar información de un equipo) no obligatorias y de valor añadido, que se realizan a través del envío de SMS al número 25774. (Titular del número 25774: Unidad Editorial Internet S.L.U. Atención al cliente: 902996111 y moviles@marca.com. Coste SMS: 1,39 Euros, impuestos incluidos).

LIGA FANTÁSTICA MARCA

Es un juego gratuito que se desarrolla en MARCA.com de forma paralela a la disputa de la Liga española de 1ª División de Fútbol Profesional. MARCA.com ofrece a sus lectores la posibilidad de vivir la competición como verdaderos entrenadores, creando sus equipos y realizando cambios de sus jugadores. Cada jornada, los usuarios registrados, formarán parte de un ranking y en base a su clasificación podrán acceder a premios. Los entrenadores de los tres mejores equipos al final del juego también obtendrán un premio. Además, los participantes podrán hacer sus peñas, participar en retos con otros usuarios y participar en acciones paralelas que ofrece la Liga Fantástica MARCA y que animan a los lectores a divertirse y participar.

Los usuarios registrados de MARCA.com contarán de inicio con tres créditos del juego con los que podrán dar de alta su primer equipo totalmente gratis (los usuarios que jugaron el año pasado y que no gastaron todos sus créditos contarán además con los que les sobraron al final de la temporada 2008/09 de la Liga Fantástica MARCA). Los créditos son la moneda de cambio del juego y sirven para crear equipos y realizar cambios. Para obtener más créditos, los usuarios pueden recargar su cuenta tal y como se explica en el apartado "Cómo recargar créditos para crear equipos o hacer cambios" de estas bases.

ASPECTOS GENERALES

1. El juego "Liga Fantástica MARCA 09/10" dará comienzo el jueves 5 de octubre de 2009 y finalizará el 16 de mayo de 2009 coincidiendo con la jornada 38 de la Liga de 1ª División de Fútbol Profesional.
 2. Periodo de valoración de jugadores: Desde el martes 6 de Octubre a las 10:00 horas al 8 de Octubre a las 10:00 horas tendrá lugar el período de valoración de los jugadores en el que los usuarios podrán indicar el precio que deberían tener los jugadores en la Liga Fantástica. Todo el que participe en esta iniciativa obtendrá 2 créditos GRATIS.
 3. Periodo de inscripción inicial: El periodo de inscripción de equipos en la Liga Fantástica MARCA (en lo sucesivo LFM) se abrirá el 8 de octubre a las 12:00 h y se cerrará el sábado 17 de octubre de 2009, una hora antes de celebrarse el primer partido de la jornada 7. El primer equipo es gratis para todos los usuarios de MARCA.com
 4. 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 Liga se podrán inscribir nuevos equipos y realizar cambios en los mismos a partir de las 08:01 del martes siguiente a la celebración de la última jornada y hasta una hora antes del inicio del primer partido del sábado de la siguiente jornada. Los equipos empezarán a sumar puntos desde el momento en el que se hayan inscrito.
Cuando se celebren jornadas en días laborables (martes y miércoles) informaremos de los períodos de cambio en su momento en la web de Liga Fantástica MARCA.
 5. Todos aquellos lectores que hayan participado en la última LFM 08-09 conservarán los créditos que no fueron consumidos.
 6. MARCA abrirá el servicio de información de **Atención al Usuario de la Liga Fantástica MARCA en el 807 41 42 00** (de lunes a viernes, 10 a 18:00 h) para resolver dudas sobre el juego (0,84 euros/minuto desde red fija y 1,05 euros/minuto desde red móvil IVA incluido).
- Asimismo se atenderán cuestiones relativas a la Liga Fantástica MARCA en la dirección de correo electrónico attcliente@unidadeditorial.es

CÓMO PARTICIPAR Y CREAR EQUIPOS

Para poder participar en la LFM sólo tiene que crear sus equipos. Cada participante puede dirigir un máximo de 99. Cada equipo deberá tener 11 jugadores diferentes elegidos de la lista publicada en el Diario MARCA y en

www.MARCA.com, y no podrá exceder de un presupuesto de 200 millones de euros, contando con un máximo de tres extracomunitarios.

MARCA.com se reserva el derecho de rechazar la aceptación de nombres de equipos que a juicio del diario y del Web sean inapropiados o resulten malsonantes. Estos nombres serán eliminados y el equipo sólo aparecerá con el nombre del entrenador o NIE.

Para poder participar y crear equipos en la Liga Fantástica MARCA, podrá realizarse a través de los siguientes medios:

1. **Internet** en la web www.MARCA.com/participa/lfm0910.html:

A.- Para participar en Liga Fantástica MARCA sólo es necesario estar [registrado](#) en MARCA.com. Para acceder al juego tendrá que incluir en la página www.MARCA.com/participa/lfm0910.html el nombre de usuario y contraseña que eligió durante el registro.

B.- Una vez introducido su usuario y contraseña en la página web de la Liga Fantástica MARCA en MARCA.com, dispondrá de una primera recarga automática de 3 créditos para poder inscribir su primer equipo de forma gratuita. Este saldo le será automáticamente habilitado al participante en su cuenta de usuario una vez hay hecho login en el juego. Además, si el usuario no gastó todos sus créditos en la pasada edición de la LFM, éstos se sumarán a su cuenta inicial.

2. **Teléfono 806 58 57 57:**

Para poder participar y crear equipos a través del teléfono sólo tiene que llamar al número y seguir las instrucciones.

Coste máximo por minuto 1,16 €/minuto desde Red Fija y 1,51 €/minuto desde Red Móvil, impuestos incluidos.

3. **Mensajes Cortos (SMS).**

Para crear un equipo a través del envío de mensajes cortos, sólo tiene que enviar un sms al **25774** con el código LFM.INS seguido de los códigos de los jugadores seleccionados.

LFM.INS (espacio) jugador1(espacio)jugador2(espacio).....(espacio)Jugador11.

Ejemplo: LFM.INS 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011

Coste del mensaje 1,39 € (impuestos incluidos) (habilitado 24 horas/día).

Si llama desde un móvil de empresa, no olvide poner un 0 delante del **25774** al enviar el sms.

Ejemplo: **025774**

El participante podrá elegir uno de los siguientes esquemas de juego para formar su equipo. Es importante tener en cuenta que una vez que el usuario seleccione un esquema de juego, no podrá variarlo desde internet durante toda la temporada.

- 1-5-3-2: 1 portero / 5 defensas / 3 medios / 2 delanteros
- 1-4-4-2: 1 portero / 4 defensas / 4 medios / 2 delanteros
- 1-4-3-3: 1 portero / 4 defensas / 3 medios / 3 delanteros
- 1-3-4-3: 1 portero / 3 defensas / 4 medios / 3 delanteros

Una vez iniciada la competición, el participante podrá realizar un máximo de tres cambios por jornada. Los cambios, aunque no se usen, no serán en ningún caso acumulables.

El equipo seleccionado no deberá tener más de 3 jugadores extracomunitarios de la lista de jugadores de la Liga Fantástica MARCA. Estos jugadores aparecerán destacados en una tipografía diferente en el diario.

CÓMO RECARGAR CRÉDITOS PARA CREAR EQUIPOS O REALIZAR CAMBIOS

Se podrá aumentar su número de créditos para crear equipos o realizar cambios a lo largo de la Liga de varias formas:

I. **RECARGA DE CRÉDITOS VIA SMS (*):**

La LFM le ofrece la posibilidad de recargar créditos fácilmente a través de sms. Por cada envío recargará 4 créditos.

Para utilizar esta forma de recarga, sólo tiene que entrar con su usuario y contraseña de MARCA.com en la web de la Liga Fantástica MARCA y entrar en la sección "Recargar Créditos" de su cuenta de la LFM. Allí verá su código personal de recarga (Por ejemplo 123456).

Una vez lo haya localizado, envíelo en un sms al **25774** LFM(espacio) con ese código personal indicado. En breves momentos se le recargarán los 4 créditos en su cuenta.

Ejemplo: LFM(espacio)123456.

Coste del mensaje 1,39 € (impuestos incluidos) (habilitado 24 horas/día). Podrá efectuar todas las recargas que considere a lo largo del juego, desde que se inicie el periodo de inscripción.

Si llama desde un móvil de empresa, no olvide poner un 0 delante del **25774** al enviar el sms.

Ejemplo: **025774**

CÓMO OBTENER CRÉDITOS GRATIS...

II. **REGISTRO:** Sólo por estar registrado en MARCA.com y hacer login en el juego contará con 3 créditos gratis que le permitirán crear su primer equipo.

III. **PERIODO DE VALORACIÓN:**

Sólo por participar en el periodo de valoración de los jugadores en LFM que se celebrará del 6 de Octubre a las 10:00 horas al 8 de Octubre a las 10:00 obtendrá 2 créditos gratis que se le cargaran automáticamente en su cuenta cuando empiece el periodo de inscripción y creación de equipos.

IV. **RETOS:**

A través de los retos, dos equipos participantes podrán batirse para ver quién consigue más puntos en una jornada. El retador podrá apostar de 1 a 4 créditos con el otro participante. Hay dos formas de lanzar retos:

- Invitando directamente a un usuario, que deberá aceptar la apuesta.

- Situando un reto en el muro público de retos a la espera de que alguien lo acepte.

En cualquier caso, el ganador de la apuesta conservará los créditos apostados y se quedará con otros tantos de su rival. En todo reto hay una persona que invita y otra que es invitada. Para que el duelo se haga efectivo la persona invitada tiene que dar su aprobación. En caso de empate entre los dos equipos participantes, se devolverá automáticamente a cada uno de sus participantes los créditos apostados.

V. **TITULÓMETRO:**

A través de "El Titulómetro", los participantes podrán escribir su titular de cada jornada. Los 10 mejores se publicarán semanalmente en la página web del juego en www.MARCA.com y en el diario MARCA. Los mejores de esta iniciativa cada jornada serán premiados con un crédito.

CÓMO REALIZAR CAMBIOS EN LOS EQUIPOS

Los usuarios de la LFM podrán realizar cambios para mejorar sus equipos si así lo desean. Se pueden modificar hasta un máximo de 3 jugadores por jornada en cada equipo.

A partir de las 08:01 del martes 18 de octubre el participante dispondrá de un servicio exclusivo para realizar cambios en el juego. Una vez realizados los cambios de cada jornada, el equipo resultante nunca podrá sobrepasar el presupuesto inicial de 200 millones.

Se podrán realizar cambios en los equipos de la Liga Fantástica MARCA a través de los siguientes medios:

1. **Internet** en la web de LFM www.MARCA.com/participa/lfm0910.html :

Si usted participa en la LFM a través de MARCA.com, sólo tiene que entrar con su usuario y contraseña en la web del juego, acceder al equipo en el que está interesado y realizar los cambios que considere oportunos sin sobrepasar el máximo de tres por jornada. Cada cambio implica 1 crédito. Si no tiene suficientes créditos para poder realizar los cambios que desea, deberá recargar su cuenta como se explica anteriormente.

2. **Teléfono 806 58 57 57:**

Para poder realizar cambios a través del teléfono sólo tiene que llamar al número 806 58 57 57 y seguir las instrucciones. El participante deberá estar en posesión de su Número de Identificación de Equipo (NIE), del Código Secreto de cada equipo y del código de todos los jugadores que desea comprar y vender

Coste máximo por minuto 1,16 €/minuto desde Red Fija y 1,51 €/minuto desde Red Móvil, impuestos incluidos.

3. **Mensajes Cortos (SMS).**

Para poder realizar cambios a través de mensajes cortos deberá enviar un sms al **25774** con el NIE o Número de Identificación del equipo (Por ejemplo 1234567), el número secreto que se da cuando se crea el equipo (por ejemplo 2343) y los códigos de los jugadores que desea cambiar.

Ej: LFM.CAM(espacio)NIE(espacio)NúmeroSecreto seguido de los códigos de los jugadores que quiera cambiar.

Enviar sms al 25774:

LFM.CAM(espacio)NIE(espacio)NºSecreto(espacio)JugadorVende1(espacio)JugadorCompra1(espacio)JugadorVende2(espacio)JugadorCompra2(espacio)JugadorVende3(espacio)JugadorCompra3

Ejemplo:

LFM.CAM(espacio)1234567(espacio)2343(espacio)1001(espacio)3003(espacio)5005(espacio)2002(espacio)4004(espacio)5008

Coste del sms 1,39 € (impuestos incluidos)

Si llama desde un móvil de empresa, no olvide poner un 0 delante del **25774** al enviar el sms.

Ejemplo: **025774**

La alineación resultante de cada jornada debe respetar en su totalidad las bases de participación en la Liga Fantástica MARCA. Los cambios no realizados en una jornada no son acumulables en futuras jornadas. La Liga Fantástica MARCA mantendrá la última alineación registrada si el cambio realizado no resulta válido .

MARCA confirmará en los diferentes sistemas si los cambios han sido realizados correctamente. En caso de resultar no válido alguno de los cambios, se indicará el motivo de la invalidación.

Durante toda la liga, desde las 08:01 del martes siguiente a cada jornada, hasta una hora antes del partido del sábado de la jornada siguiente, se podrán realizar cambios. Estos equipos empezarán a sumar puntos desde el momento en el que se hayan inscrito.

Cuando haya jornadas en días laborables (martes y miércoles) informaremos de los periodos de cambio en su momento en Liga Fantástica MARCA tanto en su web como en el diario MARCA.

Diario MARCA y MARCA.com no se responsabilizan de aquellas circunstancias imputables a problemas del participante que tengan como consecuencia del desconocimiento de las posibles modificaciones en las fechas y horarios de cambios publicados.

En el caso de haber realizado ya los cambios de una jornada o no corresponderse el Número de Identificación del Equipo (NIE) y/o el Código Secreto para cambios asignados, no podrán ser atendidas peticiones de cambios de jugadores.

Los cambios semanales se imputarán a la jornada más próxima de la fecha en la que se soliciten los nuevos jugadores. En ningún caso se podrá imputar a una jornada de la Liga que ya haya comenzado.

MARCA pondrá todos los recursos necesarios para agilizar el servicio telefónico de cambios y de otros sistemas. No obstante, y en caso de saturación del servicio por razones técnicas, MARCA podrá realizar cuantas modificaciones considere oportunas para garantizar este servicio. Todas aquellas modificaciones, informaciones y sugerencias respecto al uso del servicio telefónico de cambios serán comunicadas en MARCA.

Diario MARCA y su sociedad editora Unidad Editorial Prensa Deportiva S.L. no se responsabilizan de un uso inadecuado o abusivo del servicio telefónico de cambios, ni del resto de sistemas alternativos de cambios, por parte de los participantes en la Liga Fantástica MARCA, lectores u otras personas físicas o jurídicas

PROCEDIMIENTO DE Puntuación EN LFM

La Liga Fantástica MARCA establece un sistema de puntuación, publicado en el periódico y en la página web de MARCA, para valorar a los jugadores según sus actuaciones en cada una de las jornadas. A la finalización de cada jornada de la Liga de 1ª división MARCA publicará éstas puntuaciones en sus páginas y en www.MARCA.com.

La posición de los jugadores incluidos en la lista ha sido establecida en base a la posición que habitualmente ocupan en sus clubes, mientras que el precio de cada jugador ha sido asignado en base a las votaciones de los participantes en la LFM durante el periodo de valoración.

MARCA no establecerá correspondencia alguna en relación con la inclusión o no de jugadores, ni en referencia al valor asignado individualmente a cada uno de ellos, ni aceptará la inclusión de jugadores en los equipos de los lectores que no estén publicados en la lista de la Liga Fantástica MARCA temporada 2009-2010.

A lo largo de la Liga Fantástica MARCA podrán ser añadidos nuevos jugadores a la lista general de la Liga Fantástica MARCA siendo comunicada tal circunstancia en las páginas de diario MARCA.

El martes posterior a la celebración de cada jornada (o cuando se comunique en cada momento, si la jornada se desarrolla en días laborables) Diario MARCA y MARCA.com publicarán el listado de puntuaciones de cada uno de los jugadores.

El precio de los jugadores se mantendrá invariable durante todo el juego, independientemente de su actuación en cada partido.

La puntuación de la Liga Fantástica MARCA de cada jornada se basará en lo publicado **única y exclusivamente** en el diario MARCA el domingo y lunes después de cada jornada (o cuando se publique, si la jornada se desarrolla en días laborables). Si se realizaran otras consideraciones u opiniones en otros medios, o si la información pudiera adolecer de algún error, Liga Fantástica MARCA no se hace responsable y mantendrá las puntuaciones, si así lo considera, para no perjudicar la marcha del juego.

El Comité de competición de la LFM comunicará su decisión sobre los puntos controvertidos que pudieran surgir en base a estas bases. MARCA.com se reserva el derecho de tomar las decisiones que considere adecuadas para preservar la buena marcha del juego y el mejor funcionamiento de la Liga Fantástica MARCA.

Información de su Equipo (*): Si quiere recibir información sobre sus equipos, puntos y clasificaciones a través de mensajes cortos, sólo tiene que enviar un sms al **25774** con el NIE o Número de Identificación del equipo (Por ejemplo 1234567) y el número secreto que se da cuando se crea el equipo (por ejemplo 4586).

Envíe un sms al **25774** con el código LFM.CON(espacio)NIE o Número de Inscripción de su Equipo (espacio)Nº Secreto.

LFM.CON(espacio)1223345(espacio)4586

Coste del mensaje: 1,39 € (impuestos incluidos). Habilitado las 24 horas.

Si llama desde un móvil de empresa, no olvide poner un 0 delante del **25774** al enviar el sms.

Ejemplo: **025774**

Criterios de puntuación Liga Fantástica Marca

Los jugadores de la LFM obtendrán su puntuación en base a los siguientes criterios.

·Puntos Marca

Puntos Marca	
Puntos Marca	Puntos Liga Fantástica
(sin calificar)	0
0 puntos	-1
1 puntos	+1
2 puntos	+2
3 puntos	+3

(Todo jugador con Puntos Marca, juegue el tiempo que juegue, obtendrá puntos para la Liga Fantástica)

El jugador que aparezca sin calificar en la ficha del partido publicada por MARCA, recibirá únicamente un punto en la LFM (correspondiente al encuentro jugado). Todos los demás criterios de puntuación quedarán en suspenso en este caso.

· Goles marcados

Goles marcados	
	Puntos Liga Fantástica
Delantero	+2
Medio	+3
Defensa	+3
Portero	+3

Goles en propia puerta -1

·(Los goles marcados de penalti sólo puntúan como penaltis transformados (ver penaltis)

·Goles recibidos

A) Porteros:

Goles recibidos por porteros	
Goles recibidos	Puntos Liga Fantástica
0	+2 (*1)
1	0
2	-2
3	-3
4	-4
5	-5 (*2)

(*1) Deberán jugar 60 minutos como mínimo

(*2) Así sucesivamente, tantos puntos negativos como goles recibidos

B) Defensas:

Goles recibidos por defensas	
Goles recibidos	Puntos Liga Fantástica
0	+1

Puntuarán sólo si ha jugado como mínimo 45 minutos. Y si su equipo no recibe ningún gol en todo el partido.

·Penaltis

A) Lanzador:

Penaltis lanzados	
Penalti	Puntos Liga Fantástica
Gol	+2
Fallado	-2

B) Portero:

Penaltis parados	
Penalti	Puntos Liga Fantástica
Gol	Ver goles recibidos
Parado	+2
Fuera/poste	0

Todo gol de penalti sumará 2 puntos, independientemente del jugador que lo marque.

·Victorias y derrotas

Victorias y derrotas	
Jugador	Puntos Liga Fantástica
Todo jugador cuyo equipo gane el partido	+1
Todo jugador cuyo equipo pierda el partido	-1

·(No existe mínimo de tiempo jugado, sólo es necesario que el jugador reciba puntos Marca: 0, 1, 2, 3)

·Expulsiones

Expulsiones	
Jugador	Puntos Liga Fantástica
Jugador expulsado (en todos los casos)	-3

·Jugar partido

Jugar partido	
Jugador	Puntos Liga Fantástica
Jugador que juegue	+1

(Se asignarán a cualquier jugador que salte al campo)

El jugador que aparezca sin calificar en la ficha del partido publicada por MARCA, recibirá únicamente un punto en la LFM (correspondiente al encuentro jugado). Todos los demás criterios de puntuación quedarán en suspenso en este caso.

CRITERIOS DE DESEMPATE

En caso de empate a puntos de los equipos de la Liga Fantástica MARCA en cualquiera de las clasificaciones, el equipo ganador 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.

CASO ESPECIAL. RETOS OFICIALES

Si una vez celebrado un reto oficial de la Liga Fantástica (se considerará como tal el que haya sido comunicado redaccional y publicitariamente de este modo y en el que contiendan uno o varios periodistas o colaboradores de MARCA, Veo 7, Radio Marca o MARCA.com) varios equipos empataran con la mejor puntuación de todos los participantes en la apuesta, se procederá a establecer el ganador del premio final según los siguientes criterios de desempate, por este orden:

- 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

Es necesario apuntar que en los retos oficiales se mantendrán los criterios habituales de repartición en lo que respecta a los créditos. Así, si un equipo de un participante empatara con el del colaborador de MARCA, los créditos apostados volverán a la cuenta de cada uno de los contendientes. Por otro lado, si un usuario se impone al colaborador, se llevará el doble de créditos apostados. Finalmente, si pierde el reto, perderá sus créditos apostados.

CLASIFICACIONES Y PREMIOS DE LOS EQUIPOS DE LA LIGA FANTÁSTICA

Las clasificaciones correspondientes a esta competición son las siguientes:

1) Ganadores finales de la Liga Fantástica MARCA: Serán los 3 equipos que más puntos acumulados obtengan al término de las 32 jornadas de la Liga Fantástica MARCA.

2) Ganador de cada jornada: Será el equipo que más puntos obtenga en cada una de las 32 jornadas de la Liga Fantástica MARCA, según el sistema de puntuación establecido.

Los tres mejores de la clasificación general al final del juego obtendrán los siguientes premios:

- 1º Clasificado: **15.000 €**
- 2º Clasificado: **10.000 €**
- 3º Clasificado: **5.000 €**

La distribución de regalos por jornada se exponen en la siguiente tabla.

Jornada				Jornada			
1	18-oct	1ª Jornada LFM / 7ª Liga BBVA	6.000 €	17	21-feb	17ª Jornada LFM / 23ª Liga BBVA	6.000 €
2	25-oct	2ª Jornada LFM / 8ª Liga BBVA	6.000 Puntos	18	28-feb	18ª Jornada LFM / 24ª Liga BBVA	6.000 Puntos
3	01-nov	3ª Jornada LFM / 9ª Liga BBVA	6.000 Puntos	19	07-mar	19ª Jornada LFM / 25ª Liga BBVA	6.000 Puntos
4	08-nov	4ª Jornada LFM / 10ª Liga BBVA	6.000 Puntos	20	14-mar	20ª Jornada LFM / 26ª Liga BBVA	6.000 Puntos
5	22-nov	5ª Jornada LFM / 11ª Liga BBVA	6.000 €	21	21-mar	21ª Jornada LFM / 27ª Liga BBVA	6.000 €
	22-nov	Reto Whopper	4.000 ptos ó Viaje a Texas				
6	29-nov	6ª Jornada LFM / 12ª Liga BBVA	6.000 Puntos	22	23-mar	22ª Jornada LFM / 28ª Liga BBVA	6.000 Puntos
					28-mar	23ª Jornada LFM / 29ª Liga BBVA*	6.000 Puntos
7	06-dic	7ª Jornada LFM / 13ª Liga BBVA	6.000 Puntos	23	28-mar	Premio Equipo BK	Viaje a Hamburgo
8	13-dic	8ª Jornada LFM / 14ª Liga BBVA	6.000 Puntos	24	04-abr	24ª Jornada LFM / 30ª Liga BBVA	6.000 Puntos
9	20-dic	9ª Jornada LFM / 15ª Liga BBVA	6.000 €	25	11-abr	25ª Jornada LFM / 31ª Liga BBVA	6.000 €
10	03-ene	10ª Jornada LFM / 16ª Liga BBVA	6.000 Puntos	26	13-abr	26ª Jornada LFM / 32ª Liga BBVA	6.000 Puntos
11	10-ene	11ª Jornada LFM / 17ª Liga BBVA	Lingote de oro*	27	18-abr	27ª Jornada LFM / 33ª Liga BBVA	6.000 Puntos
12	17-ene	12ª Jornada LFM / 18ª Liga BBVA	6.000 Puntos	28	25-abr	28ª Jornada LFM / 34ª Liga BBVA	6.000 Puntos
13	24-ene	13ª Jornada LFM / 19ª Liga BBVA	6.000 €	29	02-may	29ª Jornada LFM / 35ª Liga BBVA	6.000 €
14	31-ene	14ª Jornada LFM / 20ª Liga BBVA	6.000 Puntos	30	04-may	30ª Jornada LFM / 36ª Liga BBVA	6.000 Puntos
15	07-feb	15ª Jornada LFM / 21ª Liga BBVA	6.000 Puntos	31	09-may	31ª Jornada LFM / 37ª Liga BBVA	6.000 Puntos
16	14-feb	16ª Jornada LFM / 22ª Liga BBVA	6.000 Puntos	32	16-may	32ª Jornada LFM / 38ª Liga BBVA	6.000 Puntos

*75 grm. de oro de aproximadamente 2000 € de valor, el precio oscilará en función del valor del mercado

* En caso de que el mejor equipo de la semana en la LFM utilice en su equipación alguna de las imágenes de Burger King se llevará únicamente los 6.000 puntos -regalo. El viaje pasará a disfrutarlo en segundo equipo que haya obtenido más puntos en la jornada 24 y que luzca los colores de 'Burger King'.

En las jornadas en las que el premio está expresado en puntos, el entrenador del equipo ganador tendrá que elegir los regalos que quiere entre los que se exponen en la siguiente tabla. De esta forma, si gana 6.000 puntos, podrá elegir los premios que desee de la siguiente lista pero teniendo en cuenta que el valor de todos ellos en puntos no debe superar los 6.000. Si el ganador decidiera por cualquier motivo no agotar el número total de puntos, perderá la diferencia. Es decir, si eligiera regalos por valor de 5.970 puntos, perdería los 30 restantes. Los puntos que no se utilizan en una jornada no son acumulables para otra.

La lista adjunta con los premios podrá ser actualizada e irá sufriendo modificaciones en los próximos meses, según considere el equipo de la Liga Fantástica MARCA para hacerla más atractiva y completa.

		6000 puntos		
		PRODUCTO		Puntos
1	PIAGGIO	X EVO 125cc		6.000
2	PIAGGIO	Energy Power DD 50cc		3.600
3	MARSANS	Caribe 7 días 5* 2 ps Mad/Bcn		5.000
4	MARSANS	París 3 noches 5* 2 ps Mad/Bcn		4.000
5	MARSANS	Londres 3 noches 5* 2 ps Mad/Bcn		3.000
6	MARSANS	Roma 3 noches 5* 2 ps Mad/Bcn		2.900
7	MARSANS	Canarias 3 noches 5* 2 ps Mad/Bcn		2.400
8	PHILIPS	42PFL7404	TV	1.750
9	SAMSUNG	LCD 32"	TV	950
10	PHILIPS	19PFL5403	TV	550
11	PHILIPS	HTS9810	H.Cinema-dvd	3.000
12	PHILIPS	HTS3377W	H.Cinema-dvd	700
13	PHILIPS	WACS7500	Centro de música	1.750
14	PHILIPS	BDP5000	Blue Ray	450
15	PHILIPS	PET946 9"	Dvd portatil	650
17	APPLE	i-Pod TOUCH 32 GB	MP4	600
18	COBY	MP-555 8GB	Mp4	100
19	PHILIPS	SA10PS32 - "OPUS" +video 32G	Mp3	602
20	COBY	MP-777	Mp3	150
21	WERLISA	TV PORTATIL	Tv Portatil	250
22	BTWIN	Rockrider 5 XC	Bici	1.000
23	AIGO	Champion	Bici	250
24	WERLISA	DV 5930 HD	Video cam	300
25	COBY	SPORT CX-96	Radio	50
26	OLYMPUS	E-420 + objetivo 14-42MM (reflex)	Cámara fotos	900
27	WERLISA	WD 1060 10mp	Cámara fotos	250
28	COBY	DP-702 Madera 7"	Marco digital	150
29	BLACKBERRY	9000 Bold	Teléfono	1.100
30	NOKIA	N 96 16GB	Teléfono	900
31	HTC	TOUCH VIVA	Teléfono	600
32	PARROT	MKI 9100	Bluetooth coche	350
33	PADDLE COACH	TRITUBOX MIX 38 mm	Raqueta Paddle	400
34	TOMTOM	GO730 Europa	Gps	700
35	TOMTOM	Rider V2 Iberia para MOTO	Gps	900
36	NINTENDO	DS LITE	Consola juegos	250
37	MICROSOFT	XBOX 360 - ARCADE	Consola juegos	350
38	PHILIPS	Receptor TDT DTR220	Tdt	100

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.

Reclamación de premios: MARCA se pondrá en contacto telefónicamente con los primeros clasificados para publicar su nombre, apellidos y nombre de su equipo. En el caso de no conseguir contactar con estos participantes, se publicará solamente el número de equipo.

Sin perjuicio de lo anterior, en caso de no conseguir contactar telefónicamente con el ganador, éste dispondrá de un plazo de quince días desde la publicación de su número de equipo como ganador para reclamar el premio correspondiente en el teléfono de atención al cliente que detallamos en estas bases. En caso de que transcurridos los quince días el ganador no hubiera establecido contacto telefónico con MARCA, el premio quedará desierto sin que el ganador del mismo pueda reclamar compensación alguna.

MARCA.com se reserva el derecho a incorporar nuevos premios y clasificaciones adicionales. Si así ocurriera, bastará con la comunicación previa en cualquiera de los medios de MARCA para hacer oficiales dichos premios.

El importe de los premios estará sujeto a la vigente legislación fiscal aplicable.

Cada premiado se hará responsable de las cargas y obligaciones fiscales derivadas que conlleve la obtención de su premio.

LAS PEÑAS

Como todos los años, la Liga Fantástica MARCA permite crear peñas para que sus integrantes puedan disfrutar de miniligas paralelas en las que competir con otros usuarios. En esta ocasión, como novedad, la LFM pondrá además en marcha un muro público de peñas en el que los directores podrán situar la suya, si lo desean, para que se apunten todos los que estén interesados. En cualquier momento, el director podrá quitar su peña del muro público para cerrar el acceso a nuevos peñistas.

Peñas Oficiales

Actualizado: 3 de febrero. El equipo con más puntos en las peñas oficiales durante cada mes de competición se llevará 1.000 puntos-regalo

Meses de competición:

De la jornada 21 (incluida) a la jornada 24 (incluida)

De la jornada 25 (incluida) a la jornada 28 (incluida)

De la jornada 29 (incluida) a la jornada 33 (incluida)

De la jornada 34 (incluida) a la jornada 38 (incluida)

Si hubiera empate en el primer puesto, se hará un sorteo para designar al ganador. Además, un mismo equipo no podrá ser premiado en las dos peñas oficiales el mismo mes. Si un mismo once queda primero en los dos grupos sólo será premiado en el de MARCADOR -el más antiguo- y en el de VEO MARCA se pasará a premiar al segundo clasificado. Si hubiera varios equipos empatados en el segundo puesto se procedería a un sorteo entre ellos.

OTRAS ACCIONES

El equipo de MARCA.com desarrollará a lo largo de la Liga Fantástica MARCA acciones paralelas de animación del juego para dinamizar la competición entre los usuarios. En cada una de ellas MARCA.com explicará la mecánica concreta en el web.

Si el usuario quiere recibir información sobre lo que va sucediendo en Liga Fantástica MARCA, le invitamos a que se asegure que en su formulario de registro están correctamente los datos y dirección de correo electrónico, y que ha marcado recibir información de MARCA.com. Antes de cada acción especial, MARCA.com avisa a sus usuarios a través de correo electrónico para mantenerles debidamente informados.

OTRAS CONSIDERACIONES

De cara a facilitar a los participantes la creación y el seguimiento de sus equipos, La Liga Fantástica MARCA 09/10 intentará proporcionar a los participantes la siguiente información:

- Avisos sobre las lesiones, sanciones y expulsiones de los jugadores.
- Estadísticas de los jugadores sobre su actuación en los partidos de la Liga de 1ª División y en la LFM.

MARCA.com intentará comunicar esta información con la mayor exactitud posible, pero no se hace responsable de los problemas que pueda tener un usuario en sus equipos por la falta de información o su no correcta actualización en la LFM. El responsable último siempre será el usuario como entrenador y creador del equipo, y en ningún caso podrá pedir explicaciones o indemnización alguna a MARCA.com si tomó decisiones que le perjudicaron por la omisión de la información correcta de la Liga de 1ª División.

En el caso de que el equipo seleccionado por el participante no cumpla algunas de las bases de participación, este equipo no será registrado en la Liga Fantástica MARCA.

Los datos de carácter personal del participante suministrados a través de su registro en www.MARCA.com, serán incorporados a un fichero de datos cuyos responsables conjuntos son Unidad Editorial Prensa Deportiva S.L. y Unidad Editorial Internet S.L.U. ambos con domicilio en Madrid, Avda de San Luis 25, 28033, y serán utilizados para gestionar su registro como usuario de la web del juego en www.MARCA.com, así como para remitirle información sobre los productos de Grupo Unidad Editorial y ofertas comerciales de aquellas entidades con las que el Grupo Unidad Editorial llegue a acuerdos con tal fin, incluyendo el envío de comunicaciones comerciales por correo electrónico o cualquier otro medio de comunicación electrónica equivalente (como SMS).

Estos datos se tratarán confidencialmente y de acuerdo con lo establecido en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de modo que los usuarios podrán acceder, rectificar y cancelar sus datos así como ejercitar su derecho de oposición dirigiéndose a la dirección electrónica: lopd@unidadeditorial.es

Si algún ganador/a no tuviera actualizados los datos del registro o no fueran veraces, de modo que en ese momento no se pudiera contactar con él/ella, el equipo de MARCA.com podría considerar como nulo y pasar al siguiente clasificado o reserva.

IMPORTANTE: El ganador de cualquier premio de la Liga Fantástica MARCA deberá presentar fotocopia del DNI y sus datos deberán coincidir con los datos del registro en MARCA.com. En caso de no ser así, se pierden todos los derechos a recibir el premio, quedando en manos del equipo de MARCA.com la decisión sobre el mismo.

Todos los participantes en la Liga Fantástica MARCA autorizan a diario MARCA y a MARCA.com a publicar sus nombres, fotos y equipos seleccionados durante el desarrollo del juego pudiéndose utilizar periódicamente el nombre e imagen del participante.

MARCA se reserva el derecho a modificar o cancelar la Liga Fantástica MARCA durante el desarrollo de la misma por circunstancias ajenas al control de MARCA o que lo hagan aconsejable, a decisión de la Dirección.

MARCA se reserva el derecho de rechazar la participación de cualquier persona que no reúna los Términos y Condiciones de participación o contravenga el espíritu de juego de la Liga Fantástica MARCA.

Todas las instrucciones publicadas o que se publiquen en diario MARCA y MARCA.com para participar en la Liga Fantástica MARCA forman parte de sus Términos y Condiciones.

La participación en la Liga Fantástica MARCA supone la aceptación de los presentes Términos y Condiciones, así como el criterio de MARCA en cuanto a la resolución de cualquier cuestión derivada del juego.

Todos los derechos sobre el juego "Liga Fantástica MARCA" son propiedad de Unidad Editorial Prensa Deportiva, S.L., sociedad editora de Diario MARCA.

Los contenidos de diario MARCA y MARCA.com, incluida toda la información referente a Liga Fantástica MARCA, no podrán ser reproducidos, distribuidos ni comunicados públicamente en forma alguna sin la previa autorización por escrito de la Sociedad Editora.

(*) ENVÍO DE SMS PARA CREAR EQUIPOS, RECARGAS, CAMBIOS O PARA RECIBIR INFORMACIÓN

- Para que un mensaje corto (sms) se considere válido, el contenido del sms deberá quedar registrado correctamente en la Base de Datos de Unidad Editorial Prensa Deportiva S.L. o Unidad Editorial Internet S.L.
- La Liga Fantástica MARCA confirmará los mensajes recibidos para crear equipos a través de SMS, comunicando a los participantes un Número de Identificación de Equipo (NIE) y un Código Secreto que corresponde a cada equipo creado y que deberán emplear a la hora de realizar los cambios de jugadores en sus equipos.
- Dado que una inscripción se considerará válida sólo cuando el cliente reciba el mensaje de confirmación de recepción de su mensaje, Diario MARCA, MARCA.com y las operadoras de telefonía Móvil no se responsabilizan de aquellas circunstancias imputables a problemas técnicos o al cliente que tengan como consecuencia la no recepción del SMS de confirmación de la inscripción por el cliente, como son las siguientes:
 - El cliente no recibirá el mensaje de confirmación si no tiene el terminal encendido o si está en una zona sin cobertura.
 - Si el cliente tiene la memoria de su tarjeta SIM completa esto le impedirá recibir más mensajes.
 - La Liga Fantástica MARCA no se responsabiliza de la modificación de tarifas telefónicas vigentes.
 - Liga Fantástica MARCA es un juego de ámbito nacional, ya que tanto la operativa del juego como los sistemas de participación anteriormente mencionados se desarrollan dentro del territorio nacional.
 - El sistema de participación a través de Internet se realiza entrando directamente en la web www.MARCA.com, sin existir ninguna desviación de dicha conexión a una línea "806".