

Bases del juego Champions 2012

La entidad Unidad Editorial Información Deportiva S.L.U- 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 7 de febrero de 2011 al 20 de Mayo 2012, ambos inclusive, en la que podrán participar todos los usuarios registrados en "MARCA.com".

CHAMPIONS FANTÁSTICA MARCA

Es un juego gratuito y de habilidad que se desarrolla en MARCA.com de forma paralela a la disputa de la Champions League. 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 ligullas, participar en retos con otros usuarios y participar en acciones paralelas que ofrece la Champions Fantástica MARCA y que animan a los lectores a divertirse y participar.

Los usuarios registrados de MARCA.com contarán con la opción de poder dar de alta sus tres primeros equipos totalmente gratis. 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 "Champions Fantástica MARCA 2011/12" dará comienzo el 7 de febrero de 2012 y finalizará el 20 de mayo de 2012 coincidiendo con la final de la Champions League.
2. **Periodo de valoración de jugadores:** Desde el lunes 6 de febrero al 7 de febrero 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 Champions Fantástica. Todo el que participe en esta iniciativa obtendrá 1 crédito gratis.
3. **Periodo de inscripción inicial:** El periodo de inscripción de equipos en la Champions Fantástica MARCA (en lo sucesivo CFM) se abrirá el 7 de febrero. Todos los usuarios que hagan login tendrán tres equipos gratis. Antes de la primera jornada tienes dos fechas límites para crear equipos:
 - A) Hasta el 14 de febrero a las 20.30 con todos los jugadores de la Champions.
 - B) Hasta el 21 de febrero a las 20.30. En este caso, sólo podrás incluir en tu equipo a jugadores cuyos equipos no hayan disputado partidos el 14 y el 15 de febrero.

Durante este periodo los usuarios podrán hacer cambios en sus equipos de forma totalmente gratuita.

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 Champions se podrán inscribir nuevos equipos y realizar cambios en los mismos a partir de las 12:00 del jueves siguiente a la celebración de la última jornada y hasta 15 minutos antes del inicio del primer partido del martes de la siguiente jornada. Los equipos empezarán a sumar puntos desde el momento en el que se hayan inscrito. No obstante, el horario del periodo para hacer equipos y 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 CFM. <http://championsfantastica.marca.com>

5. Todos aquellos lectores que participen en la **LFM 11-12 podrán utilizar sus créditos en la Champions Fantástica.**

6. MARCA abrirá el servicio de información de **Atención al Usuario de la Liga Fantástica MARCA** en el 902 996 111 (de lunes a viernes, 9 a 18:00 hora peninsular) para resolver dudas sobre el juego.

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

7. La edad mínima para participar y poder optar a los premios es de 18 años. En caso de que el ganador sea menor de edad su participación se presume autorizada por un tutor y así mismo necesitará el consentimiento explícito de su tutor para poder recibir los premios.

CÓMO PARTICIPAR Y CREAR EQUIPOS

Para poder participar en la CFM sólo tiene que crear sus equipos. Cada participante puede dirigir un máximo de 50 equipos. Cada equipo deberá tener 11 jugadores diferentes y 1 entrenador elegidos de la lista publicada en [www. MARCA.com](http://www.MARCA.com), y no podrá exceder del presupuesto límite establecido por la organización del juego que irá modificándose ronda tras ronda según lo que establezca el comité de la CFM. Además, sólo puedes meter a 7 jugadores de un mismo club.

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 Champions Fantástica MARCA, podrá realizarse de la siguiente forma:

Internet en la web <http://championsfantastica.marca.com>:

- A.- Para participar en Champions Fantástica MARCA sólo es necesario estar [registrado](#) en MARCA.com. Para acceder al juego tendrá que incluir en la página <http://championsfantastica.marca.com> 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 Champions Fantástica MARCA en MARCA.com, podrá crear sus tres primeros equipos gratis de forma gratuita.
- C. También podrás acceder a la Champions Fantástica a través de <http://ligafantastica.marca.com>.

El participante podrá elegir uno de los siguientes esquemas de juego para formar su equipo. Se permitirá cambiar este esquema de juego al hacer cambios de jugadores a lo largo de toda la competición.

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

-Una vez iniciada la competición, el participante podrá realizar un máximo de cuatro cambios entre las jornadas de ida y vuelta de una ronda eliminatoria.

-Entre el partido de vuelta y de ida entre octavos, cuartos y semifinales podrá hacer un máximo de cinco cambios.

-Y entre la semifinal y la final se podrá hacer un total de seis cambios.

-Los cambios, aunque no se usen, no serán en ningún caso acumulables. El equipo seleccionado no deberá tener más de siete jugadores de un mismo club. Si introduces más de siete jugadores de un mismo club, la aplicación no permitirá crear el equipo.

-Crear un nuevo equipo (a partir de los tres primeros equipos) cuesta 3 créditos. Y realizar un cambio, 1 crédito, a excepción de la primera jornada en la que todos los cambios son gratis.

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 POR TARJETA

Para utilizar esta forma de recarga, sólo tiene que entrar con su usuario y contraseña de MARCA.com en la web de la Champions o la Liga Fantástica MARCA y entrar en la sección "Recargar Créditos" de su cuenta personal. Allí verá la posibilidad de recargar mediante tarjeta.

Hay cuatro posibilidades de recarga a través de este sistema de pago:

- 4 créditos por 1,25€
- 7 créditos por 2 €. Ahórrate más de un 8% en tu compra
- 19 créditos por 5 €. Ahórrate más de un 15% en tu compra

- 40 créditos por 10 €. Ahórrate un 20% en tu compra
- 85 créditos por 20 €. Ahórrate más de un 24% en tu compra
- 220 créditos por 50 €. Ahórrate más de un 27% en tu comprar

II. RECARGA DE CRÉDITOS VIA SMS (*):

MARCA 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 Champions Fantástica MARCA y entrar en la sección "Recargar Créditos" de su cuenta de la CFM. Allí verá su código personal de recarga (Por ejemplo 123456).

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

Ejemplo: CFM(espacio)123456.

Coste del mensaje 1,42 € (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...

III. REGISTRO: Sólo por estar registrado en MARCA.com y hacer login en el juego podrá crear sus tres primeros equipos totalmente gratis.

IV. PERIODO DE VALORACIÓN:

Sólo por participar en el periodo de valoración de los jugadores en LFM que se celebrará el 6 de febrero obtendrá 1 crédito gratis que se le cargará automáticamente en su cuenta cuando empiece el periodo de inscripción y creación de equipos.

V. 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.

VI. LIGUILLAS CON BOTE:

Las liguillas con bote son miniligas en las que os podréis jugar créditos con todos los usuarios de la CFM. En este tipo de liguillas, podréis decidir entre una infinidad de opciones para definir el sistema de competición: el número máximo de equipos, la jornada en que quieres que comience y acabe la liguilla, el número de créditos a jugar y el bote a repartir entre los mejores de la liguilla.

VII. 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 tres créditos.

VIII Diario MARCA:

Todos los viernes podrás conseguir tres créditos de la CFM con el MARCA. La forma de conseguirlos es muy sencilla. En la parte superior de la derecha de la contraportada del MARCA encontrarás el SuperCódigo que deberás introducir en la cajetín de la página de 'Recargar' de la Liga Fantástica (www.ligafantastica.marca.com). Una vez enviado el SuperCódigo se sumarán de forma inmediata tres créditos a tu cuenta personal. **Cada usuario podrá introducir el SuperCódigo una vez a la semana** (teniendo en

cuenta que la semana empieza y acaba el viernes a las 02.00). Si no has podido utilizar un SuperCódigo, tranquilo porque no caduca y podrás usarlo en la semana sucesiva.

CÓMO REALIZAR CAMBIOS EN LOS EQUIPOS

Los usuarios de la CFM podrán realizar cambios para mejorar sus equipos si así lo desean. El participante podrá realizar un máximo de cuatro cambios entre las jornadas de ida y vuelta de una ronda eliminatoria. Entre el partido de vuelta de y de ida entre octavos, cuartos y semifinales podrá hacer un máximo de cinco cambios. Y entre la semifinal y la final se podrá hacer un total de seis cambios. Los cambios, aunque no se usen, no serán en ningún caso acumulables.

En la ida de los octavos de final de la Champions League se disputan la mitad de los partidos el 14 y el 15 de febrero, y la otra mitad el 21 y el 22 de febrero. Lo mismo ocurre con la vuelta de los octavos que se celebran el 6 y 7 de marzo, y el 13 y 14 de marzo. Para que las lesiones entre una semana y otra no rompan vuestros esquemas entre una semana y otra también podréis cambiar a los jugadores de los equipos que no hayan disputado su primer partido en la primera semana de la jornada.

Una vez realizados los cambios de cada jornada, el equipo resultante nunca podrá sobrepasar el presupuesto fijado por la organización de la CFM que podrá aumentar entre ronda y ronda si así lo considera el Comité de la CFM.

Se podrán realizar cambios en los equipos de la ChampionsFantástica MARCA a través de:

Internet en la web de CFM <http://championsfantastica.marca.com>:

Si usted participa en la CFM 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 cambios permitidos. 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.

La alineación resultante de cada jornada debe respetar en su totalidad las bases de participación en la Champions Fantástica MARCA. Los cambios no realizados en una jornada no son acumulables en futuras jornadas. La Champions 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 12:00 del jueves siguiente a cada jornada, hasta quince minutos antes del partido del martes de la jornada siguiente, se podrán realizar cambios. No obstante, el horario del periodo para hacer equipos y 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 CFM. <http://championsfantastica.marca.com> Estos equipos empezarán a sumar puntos desde el momento en el que se hayan inscrito.

MARCA.com no se responsabiliza 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 Champions que ya haya comenzado.

MARCA pondrá todos los recursos necesarios para agilizar el servicio de cambios. 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 de cambios serán comunicadas en MARCA.

Diario MARCA y su sociedad editora Unidad Editorial Información Deportiva S.L.U no se responsabilizan de un uso inadecuado o abusivo del servicio de cambios por parte de los participantes en la Champions Fantástica MARCA, lectores u otras personas físicas o jurídicas

PROCEDIMIENTO DE PUNTUACIÓN EN CFM

La Champions Fantástica MARCA establece un sistema de puntuación, publicado en MARCA.com, para valorar a los jugadores según sus actuaciones en cada una de las jornadas. A la finalización de cada jornada de la Champions League, MARCA publicará estas puntuaciones.

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 CFM 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 Champions Fantástica MARCA 2012.

A lo largo de la Champions Fantástica MARCA podrán ser añadidos nuevos jugadores a la lista general de la Champions Fantástica MARCA siendo comunicada tal circunstancia en la web de la CFM.

El jueves posterior a la celebración de cada jornada se publicarán en MARCA.com 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 Champions Fantástica MARCA de cada jornada se basará en lo publicado **por la UEFA el miércoles y el jueves después de cada jornada.**

El Comité de competición de la CFM 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 Champions Fantástica MARCA.

Puntos virtuales

Al día siguiente de la finalización de los partidos se podrá ver los puntos sumados por cada jugador que haya jugado el día anterior. Estos puntos no serán oficiales, por lo que son susceptibles de cambio cuando se hagan las clasificaciones de la jornada los jueves por la mañana.

Criterios de puntuación Champions Fantástica MARCA

Goles marcados

Goles marcados	
	Puntos Liga Fantástica
Delantero	+4
Medio	+5
Defensa	+6
Portero	+7
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	+4 (*1)
1	1
2	0
3	-1
4	-2
5	-3 (*2)

(*1) Deberán jugar 45 minutos como mínimo

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

B) Defensas:

Goles recibidos por defensas	
Goles recibidos	Puntos Liga Fantástica
0	+2

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

C) Centrocampistas

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	+3
Fallado	-3

B) Portero:

Penaltis parados	
Penalti	Puntos Liga Fantástica
Gol	Ver goles recibidos
Parado	+3
Fuera/poste	0

Todo gol de penalti sumará 3 puntos, independientemente del jugador que lo marque.

C) Penalti provocado y realizado

Penaltis	
Penalti	Puntos Liga Fantástica
Provocado	+1
Realizado	-1

El Comité de la Champions Fantástica MARCA decidirá si ha habido un jugador que haya provocado el penalti, o ha sido realizado sólo por el rival.

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)

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)

C) Entrenador:

Puntos del entrenador	
Concepto	Puntos Liga Fantástica
Victoria como local	+3
Victoria como visitante	+4
Empate como local	+1
Empate como visitante	+2
Derrota como local y visitante	0
Expulsión	-3

Si el entrenador es expulsado, podrá participar en la siguiente jornada de la CFM independientemente de que no presencie el partido desde el banquillo.

Si un entrenador es cesado, se sustituirá su nombre por su nuevo sustituto como si fuese el mismo entrenador sin que el usuario tenga que hacer cambios para sustituir al entrenador cesado, si no que automáticamente aparecerá en su equipo el nuevo entrenador.

IMPORTANTE: Si hay prórroga en un partido, se contabilizará lo que suceda en la prórroga. La tanda de penaltis, si se produce, no contabiliza. Se contará el resultado con el que termine el partido en la prórroga.

CRITERIOS DE DESEMPATE

En caso de empate a puntos de los equipos de la Champions 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 que haya hecho más puntos en la anterior jornada.
- 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 Champions Fantástica (se considerará como tal el que haya sido comunicado redaccional y publicitariamente de este modo y en el que contienda uno o varios periodistas o colaboradores de MARCA, MARCA TV, 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.

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 empata 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.

LAS LIGUILLAS

La Champions Fantástica MARCA permite crear liguillas de amigos para que sus integrantes puedan disfrutar de miniligas paralelas en las que competir con otros usuarios. Durante esta temporada, la CFM seguirá contando con un muro público de liguillas 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 liguilla del muro público para cerrar el acceso a nuevos usuarios.

Las invitaciones a unirse a una liguilla se harán directamente a los **usuarios** mediante su **nick** en MARCA.com.

El invitado podrá elegir el equipo que quiere apuntar a dicha liguilla. Sólo se permite que haya una invitación por usuario pendiente de contestar.

Al cabo de los 4 rechazos de un usuario a ser parte de una misma peña se impedirá que se realice una nueva invitación.

Liguillas con bote

En las liguillas con bote, los usuarios podrán jugarse sus créditos con otros usuarios.

Los usuarios podrán crear sus propias liguillas con bote y definir: el número máximo de equipos, la jornada en qué quieres que comience y acabe la liguilla, el número de créditos a jugar y el bote a repartir entre los mejores de la liguilla.

Los usuarios pueden decidir entre tres tipos de repartos del bote de créditos jugados:

- Un solo ganador que se lleve el 100% del bote.
- Dos ganadores. El primero se lleva el 75% y el segundo el 25% del bote.
- Tres ganadores: El primer se lleva el 50 % del bote, el segundo el 30 % y el tercero el 20 %.

En caso de que haya decimales en el reparto de premios, el primero se lleva el resto.

RETOS

Los usuarios tendrán la posibilidad de lanzar retos a los demás usuarios:

Habrán tres tipos de retos:

- **Ciego:** No se ve en ningún momento el equipo de tu rival. Se podrá ver cuando termine la jornada.
- **Abierto:** Puedes ver el once de tu rival una **vez cerrado el plazo de cambios.**
- **Para valientes** Puedes ver cinco jugadores de tu rival antes del cierre del **período de cambios** y verlo entero cuando finalice.

OTRAS ACCIONES

El equipo de MARCA.com desarrollará a lo largo de la Champions 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 la Champions 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.

FOROS

En el apartado de 'Foros' el usuario puede ponerse en contacto con las demás personas que estén jugando en la Champions Fantástica, para consultar cualquier duda o comentar cualquier cosa.

Los comentarios se limitarán a uno cada 3 minutos por usuario. La organización moderará el foro y podrá eliminar comentarios que considere ofensivos o inapropiados.

CLASIFICACIONES Y PREMIOS DE LOS EQUIPOS DE LA CFM

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 la temporada de la Liga Fantástica MARCA 2011/12.

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

- 1º Clasificado: **4.000 euros**
- 2º Clasificado: **2.000 euros**
- 3º Clasificado: **1.000 euros**

Premios por jornada:

El premio para el ganador de la jornada será de 1.000 euros. Además, los 25 primeros clasificados de la jornada recibirán 10 créditos en su cuenta totalmente gratuitos y podrán disfrutar de una suscripción mensual a MARCA Orbyt.

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.

Por tanto, los participantes son responsables de mantener actualizados los datos de registro y especialmente el número de teléfono y el correo electrónico para que la organización pueda contactar con ellos en caso de que resulten ganadores.

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. Para residentes en España, la retención es del 21%:

- Si es premio en metálico, se le retiene directamente el 21% sobre el total del premio.
- Si es en especie, la retención es el 21% sobre el resultado de incrementar el coste del premio en un 20%

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

Los premios son intransferibles y no podrán en ningún caso (de ser en especie) cambiarlos por su valor en metálico.

En caso de ser menor de edad, el ganador deberá presentar una autorización firmada y la copia del DNI de sus tutores que avalen la entrega del premio.

Los usuarios extranjeros o que residan fuera de España podrán participar en la CFM y recibir los premios en metálico en caso de que resulten ganadores. Para ello y de la misma forma que el resto de usuarios deberán completar en el registro de MARCA.com todos sus datos y mantenerlos actualizados, incluyendo el documento de identificación de su país.

Todos los usuarios deberán presentar una copia de su documento nacional de identificación y éste debe coincidir los datos de registro de MARCA.com.

OTRAS CONSIDERACIONES

De cara a facilitar a los participantes la creación y el seguimiento de sus equipos, La Champions Fantástica MARCA 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 Champions League y en la CFM.

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 CFM. 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 Champions League.

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 Champions Fantástica MARCA.

Los datos de carácter personal del participante suministrados a través de su registro en www.MARCA.com van a ser incorporados a un fichero de datos, del que es responsable y destinatario Unidad Editorial Información Deportiva, S.L.U. (en adelante Unidad Editorial), con domicilio en la avenida de San Luis 25, de Madrid (28033), y serán utilizados para gestionar su registro como usuario de la Web marca.com, así como para remitirle información sobre productos, eventos y servicios propios de Unidad Editorial, de empresas de su grupo o de terceros, en los sectores de medios de comunicación, deportes, viajes, automóviles, música, audiovisual, servicios financieros, hostelería, productos tecnológicos, servicios de telecomunicaciones y cosmética, 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 ejercer 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 Champions 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 Champions 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. En caso de los menores de edad, será necesario que los tutores presenten a la organización un documento que nos autorice a publicar dichos datos.

MARCA se reserva el derecho a modificar o cancelar la Champions 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 Champions Fantástica MARCA.

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

La participación en la Champions 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 "Champions Fantástica MARCA" son propiedad de Unidad Editorial Información Deportiva, S.L.U, 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 RECARGAS O PARA MÁS INFORMACIÓN

- Las operadoras de telefonía con las que se puede recargar son: Movistar, Vodafone, Orange, Yoigo, R y **Telecable**.

- 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 Información Deportiva S.L. o Unidad Editorial Internet S.L.
- La Champions 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 Champions Fantástica MARCA no se responsabiliza de la modificación de tarifas telefónicas vigentes.
 - Champions 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".