

# Bases del Mundial Fantástico Marca 2010.

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 Junio del 2010 al 11 de Julio 2010, ambos inclusive, en la que podrán participar todos los usuarios registrados en "MARCA.com".

La citada promoción está basada en un juego denominado Mundial Fantástico Marca. Dicho juego, en el que se puede participar de forma gratuita, en la que se podrán recargar créditos 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: 1,42 Euros, impuestos incluidos). Hacer cambios e inscribir equipos se realizan a través de la página web del MFM, con url:

[www.mundialfantastico.marca.com](http://www.mundialfantastico.marca.com)

## **MUNDIAL FANTÁSTICO MARCA**

Es un juego gratuito que se desarrolla en MARCA.com de forma paralela a la disputa del Mundial de Sudáfrica de 2010. MARCA.com 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 de MARCA.com contarán de inicio con tres créditos del juego con los que podrán dar de alta su primer equipo 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 "Mundial Fantástico 2010" dará comienzo el martes 1 de junio de 2010 y finalizará el 11 de julio de 2010.
  2. Periodo de inscripción inicial: El periodo de inscripción de equipos en el Mundial Fantástico MARCA (en lo sucesivo MFM) se abrirá el martes 1 de junio a las 12:00 h y se cerrará el viernes 11 de junio de 2010 a las 15:00 (hora peninsular). El primer equipo es gratis para todos los usuarios de MARCA.com
  4. Todos aquellos usuarios que hayan participado en **la Liga Fantástica MARCA 09-10 contarán con 3 créditos adicionales.**
  5. MARCA abrirá el servicio de información de Atención al Usuario del Mundial Fantástico MARCA en el 807 41 42 00 (de lunes a viernes, 10 a 18:00 h, hora peninsular) 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 al Mundial Fantástico MARCA en la dirección de correo electrónico [attcliente@unidadeditorial.es](mailto:attcliente@unidadeditorial.es)

## **CÓMO PARTICIPAR Y CREAR EQUIPOS**

Para poder participar en el MFM sólo tiene que crear sus equipos. Cada participante puede dirigir un máximo de 20. Cada equipo deberá tener 11 jugadores diferentes elegidos de la lista publicada en el Diario MARCA y en [www. MARCA.com](http://www.MARCA.com), y no podrá exceder de un presupuesto de 200 millones de euros, contando con un máximo de cinco jugadores de una misma selección.

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 malsanantes. Estos nombres serán eliminados y el equipo sólo aparecerá con el nombre del entrenador o NIE.

Para poder participar y crear equipos en el Mundial Fantástico MARCA, podrá realizarse a través de los siguientes medios:

1. **Internet** en la web <http://mundialfantastico.marca.com>

A.- Para participar en el Mundial Fantástico MARCA sólo es necesario estar [registrado](#) en MARCA.com. Para acceder al juego tendrá que incluir en la página <http://mundialfantastico.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 del Mundial Fantástico 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.

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 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

El equipo seleccionado no deberá tener más de 5 jugadores de una misma selección de la lista de jugadores del Mundial Fantástico MARCA.

## **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 competición de varias formas:

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

La MFM 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 del Mundial Fantástico MARCA y entrar en la sección "Recargar Créditos" de su cuenta de la MFM. Allí verá su código personal de recarga (Por ejemplo 123456).

Una vez lo haya localizado, envíe en un sms la palabra MFM (espacio) CÓDIGO PERSONAL al **25774**. En breves momentos se le recargarán los 4 créditos en su cuenta.

**Ejemplo: MFM(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...**

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. Los usuarios que hayan participado en la última edición de la **LFM**, contarán con **3** créditos adicionales.

### **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:

- Retando 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 en la página web del juego en [www.MARCA.com](http://www.MARCA.com) y en el diario MARCA. Los mejores de esta iniciativa cada jornada serán premiados con 1 crédito.

## **CÓMO REALIZAR CAMBIOS EN LOS EQUIPOS**

Los usuarios de la MFM podrán realizar cambios para mejorar sus equipos si así lo desean.

### **PERIODO DE CAMBIOS DEL MUNDIAL FANTÁSTICO MARCA 2010.**

**Durante el periodo de inscripción de Equipos** (1 Junio – 11 Junio). Tendrás hasta el 11 de Junio a las 15:00 horas para poder crear tu propia Selección. Una vez terminado este período, no podrás inscribir nuevos equipos. En este periodo podrás crear hasta 20 Equipos y tener muchas más posibilidades de ganar. Se pueden realizar **cambios ilimitados**.

**Entre la fase de Octavos y cuartos** (29 Junio – 2 Julio). El 29 de Junio se publicará en Marca.com y MARCA la puntuación que han obtenido los jugadores en las fases previas (Fase de grupos y Octavos de final). Durante estos días podrás realizar hasta **6 cambios** máximo por Equipo para mejorarlo y aumentar las posibilidades de ganar en las siguientes fases.

**Entre la fase de cuartos y semifinales** (3 al 6 de Julio) El 3 de Julio se publicará en Marca.com y MARCA la puntuación que han obtenido los jugadores en la fase de cuartos. Durante estos días podrás realizar hasta **4 cambios** máximo por Equipo para mejorarlo y aumentar las posibilidades de ganar en las siguientes fases.

**Entre la fase de Semifinales y la final** (7 al 10 de julio). El 7 de Julio se publicarán en Marca.com y MARCA la puntuación que han obtenido los jugadores en las Semifinales. Durante estos días podrás realizar hasta **2 cambios** máximo por Equipo para mejorarlo y aumentar las posibilidades de ganar en la Final.

#### **1. Internet en la web de MFM <http://mundialfantastico.marca.com> :**

Si usted participa en la MFM 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 los permitidos en cada 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.

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

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.

## **CALENDARIO DEL MUNDIAL FANTÁSTICO MARCA.**

### **JORNADAS DE COMPETICIÓN**

El Mundial Fantástico MARCA se dividirá en 7 jornadas y habrá una clasificación general a la finalización del Mundial. Todas ellas llevarán aparejados premios. El calendario es el siguiente:

JORNADA	FASE	FECHA	Periodo de cambios	Nº de cambios
	Inscripción equipos	1 -11 de Junio	Hasta el 11 de Junio	ilimitados
1ª	Fase Grupos	11-16 Junio	No se pueden hacer cambios	0
2ª	Fase Grupos	16-21 Junio	No se pueden hacer cambios	0
3ª	Fase Grupos	22-25 Junio	No se pueden hacer cambios	0
4ª	Octavos	26-29 Junio	Del 29 de Junio al 2 de Julio	6
5ª	Cuartos	2-3 Julio	Del 3 al 6 de Julio	4
6ª	Semifinal	6-7 Julio	Del 7 al 10 de Julio	2
7º	Final	10 -11 Julio		-

## **PROCEDIMIENTO DE PUNTUACIÓN EN MFM**

Las puntuaciones de los jugadores se establecerán según los siguientes criterios:

Gol marcado (cualquier jugador), incluido el marcado por penalti	+5
Gol en propia meta	-1
Goles recibidos por el portero	
Un gol	0
Dos goles	-2
Tres goles	-3
Y así sucesivamente un punto negativo por cada gol	
Partido jugado	+1
Expulsión	-5
Imbatibilidad del portero (debe jugar 60 minutos como mínimo. Se aplica a su actuación individual)	+4
Imbatibilidad del defensa (debe jugar 45 minutos. Se aplica si su selección acaba el partido imbatido)	+2
Resultado	
Partido ganado	+1
Partido perdido	-1
Penalti Parado. (Durante el partido y los minutos de la prórroga)	+3
Penalti fallado (Durante el partido y los minutos de la prórroga)	-3

Por la especial naturaleza de la competición, de carácter diario, las puntuaciones publicadas en diario MARCA y en la página web de MARCA, serán consideradas como las válidas a todos los efectos.

Diario MARCA creará un Comité de Competición compuesto por la dirección del periódico y los especialistas de fútbol que se encargará de resolver todas las incidencias que puedan suceder durante el desarrollo de la competición, tales como goles dudosos, sanciones de orden disciplinario e incluso posibles casos de doping, y las consecuencias que éstos puedan acarrear en el normal desarrollo del Mundial Fantástico Marca.

Los criterios de puntuación serán tenidos en cuenta durante los 90 minutos y la posible prórroga. No se tendrá en cuenta las tandas de penaltis.

La demarcación de los jugadores incluidos en la lista y el valor asignado a cada uno de ellos, han sido establecidos en base a la posición que habitualmente ocupan en sus respectivas selecciones. Su valoración se ha realizado de forma estimativa sin que por ello se deduzca su valor real de mercado ni las cantidades que perciben de sus respectivos clubes.

Diario 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 del Mundial Fantástico MARCA 2010.

Diario MARCA publicará las puntuaciones individuales de los jugadores con posterioridad a la celebración de los partidos de sus selecciones correspondientes según la tabla de puntuaciones anteriormente referida en estas bases.

## **CLASIFICACIONES**

Diario MARCA publicará las clasificaciones de los equipos participantes en el Mundial Fantástico MARCA una vez que la totalidad de los equipos que compiten en cada una de las jornadas del Mundial 2010 hayan jugado sus partidos correspondientes. Estas clasificaciones se podrán consultar en diario Marca, web de marca y servicio telefónico.

## **CRITERIOS DE DESEMPATE**

En caso de empate a puntos de los equipos del Mundial Fantástico 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.
- De mantenerse el empate, se procederá al sorteo ante notario entre los equipos empatados.

## **CLASIFICACIONES Y PREMIOS DE LOS EQUIPOS DEL MUNDIAL FANTÁSTICO MARCA**

Las clasificaciones correspondientes a esta competición son las siguientes:

1) Ganador final del Mundial Fantástico MARCA: Será el equipo que más puntos acumulados obtenga al término de las 7 jornadas del Mundial Fantástico MARCA.

2) Ganador de cada jornada: Será el equipo que más puntos obtenga en cada una de las 7 jornadas del Mundial Fantástico MARCA, según el sistema de puntuación establecido.

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

<b>Fecha</b>	<b>Jornada</b>	<b>Fase</b>	<b>Premio</b>
16-jun	1	<b>Grupos</b>	1º Wii Nintendo
21-jun	2	<b>Grupos</b>	1º Wii Nintendo
25-jun	3	<b>Grupos</b>	1º Wii Nintendo
29-jun	4	<b>Octavos</b>	1º Televisión 2º Home Cinema 3º Cáma de fotos Werlisa 4º Mp4
03-jul	5	<b>Cuartos</b>	1º Televisión 2º Home Cinema 3º Cáma de fotos Werlisa 4º Mp4
07-jul	6	<b>Semifinales</b>	1º Televisión 2º Home Cinema 3º Cáma de fotos Werlisa 4º Mp4
11-jul	7	<b>Final</b>	1º Televisión 2º Home Cinema 3º Cáma de fotos Werlisa 4º Mp4
11-jul	<b>Premio Final</b>		
	Viaje a Punta Cana. 9 días, 7 noches, en hotel de 4 estrellas		

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 cinco 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 cinco 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.

## **OTRAS CONSIDERACIONES**

De cara a facilitar a los participantes la creación y el seguimiento de sus equipos, El "Mundial Fantástico 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 del Mundial.

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 el MFM. 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 del Mundial.

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 el Mundial Fantástico MARCA

Los datos de carácter personal del participante suministrados a través de su registro en [www.MARCA.com](http://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](http://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](mailto: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 del Mundial Fantástico 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 el Mundial Fantástico 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 el Mundial Fantástico 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 del Mundial Fantástico MARCA.

Todas las instrucciones publicadas o que se publiquen en diario MARCA y MARCA.com para participar en el Mundial Fantástico MARCA forman parte de sus Términos y Condiciones.

La participación en el Mundial Fantástico 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 "Mundial Fantástico 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 al Mundial Fantástico 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 DE CRÉDITOS**

- 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.
- El Mundial Fantástico MARCA confirmará los mensajes recibidos para RECARGAR CRÉDITOS a través de SMS, comunicando en la respuesta la operación realizada.

- El cliente no recibirá el mensaje de confirmación si no tiene el terminal encendido o si está en una zona sin cobertura o si el cliente tiene la memoria de su tarjeta SIM completa esto le impedirá recibir más mensajes.
- Mundial Fantástico 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](http://www.MARCA.com), sin existir ninguna desviación de dicha conexión a una línea "806".