

BASES DE LA COMUNIDAD DEPORTIVA DE DIARIODENAVARRA.ES

1.-OBJETO

DIARIO DE NAVARRA, S.A., sociedad mercantil con CIF número **A31419385**, con domicilio social en Pamplona, C/ Zapatería, 49 (en adelante el Organizador) pone en marcha Aficiona2, la comunidad de deportes de Diariodenavarra.es, que tiene como objetivo crear una herramienta para los equipos deportivos navarros donde poder consultar toda la información sobre su competición otorgándole, además, la oportunidad de crear un espacio público y privado donde compartir todo aquello relacionado con su equipo, tanto entre los miembros del mismo, como con el resto de usuarios de la red social.

2.-CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

El propósito es crear una comunidad deportiva donde los usuarios se agrupan en equipos y su participación de forma colectiva, manteniendo el espíritu de unidad.

Para ello, los equipos irán sumando puntos por sus acciones y participación en la red. Será un manager el encargado de completar la página del equipo en Aficiona2 y de invitar a todos los jugadores que participen en su equipo. Los jugadores serán aceptados por el mismo manager quien, desde el inicio, pasará a formar parte de la plantilla del equipo.

Como manager tendrá una serie de responsabilidades: la administración del equipo, invitando y aceptando al resto de miembros. Junto a los integrantes compartirá un muro privado en el que únicamente los miembros podrán ver la información compartida. Además, el manager, los jugadores o el cronista designado pueden subir semanalmente la crónica del partido con fotos y vídeos, así como invitar a nuevos cronistas.

También existe en Aficiona2 la figura del fan. Todos los usuarios que lo deseen podrán hacerse fan, tanto del equipo como de los jugadores, y de tantos como quieran. Ello les dará la opción de poder publicar fotos, vídeos y comentarios en el equipo que siguen.

De este modo los usuarios de la red social se dividen en cuatro perfiles:

1. Manager
2. Miembro del equipo, que podrá ser jugador o cronista. Todos los jugadores pueden subir crónicas pero el cronista sólo es cronista.
3. Fan del equipo o de un jugador.
4. Usuarios de la red no pertenecientes a ningún equipo.

La actividad diaria de los miembros del equipo será recompensada con interesantes premios a partir de un catálogo que en cualquier momento podrán consultar. A continuación se detalla cómo se sumarán puntos al marcador del equipo:

A) ACCIÓN 1 – Hacerse manager de un equipo

Cuando un usuario tome posesión del equipo, previo registro en la red, se convertirá en el manager de su equipo y sumará de forma automática 12 puntos a su marcador.

Desde el paso cero de la creación del equipo hasta que todos los jugadores invitados acepten unirse al equipo, éste podrá sumar un total de 216 puntos.

Los campos que suman puntos si se completan son:

¿Cómo es tu equipo?

- Equipación (10 puntos)
- Fotografía (dos opciones)
 - Fotografía subida por el usuario (10 puntos)
 - Fotografía seleccionada de la galería (5 puntos)

MÁXIMO TOTAL DE PUNTOS: 20 puntos

¿Dónde Juegas?

- Nombre del campo o pabellón (6 puntos)
- Dirección: calle, número, localidad y código postal (8 puntos: 2 por campo)

MÁXIMO TOTAL DE PUNTOS: 14 puntos

¿Con quién juegas?

En esta sección, el total de puntos a alcanzar será de 60. Dependiendo del deporte, se sumarán más o menos puntos por jugador invitado. Para sacar la puntuación, se ha dividido el total de puntos posible entre el número de jugadores en campo según el deporte.

De este modo, un jugador invitado para un equipo que practique Fútbol 11 sumará 5´45 puntos*. El resultado se obtiene de la división del total de puntos posible a conseguir en esta fase (60) entre el total de jugadores (11), es decir, $60/11 = 5´45$.

*Todos los resultados numéricos serán redondeados a la baja. Siguiendo con el ejemplo del fútbol, en lugar de 5´45 puntos exactos, se sumarían 5 puntos. Esto se hace para que un equipo con 49´52 puntos no pueda llevarse un premio que vale 50, ya que, en realidad, no ha conseguido llegar a esta cifra.

MÁXIMO TOTAL DE PUNTOS: 60 puntos

Unirse al equipo

- Por la unión de los jugadores invitados por el manager

MÁXIMO TOTAL DE PUNTOS: 110 puntos

Una vez que los jugadores se unan al equipo si completan su ficha podrán sumar hasta 20 puntos cada uno.

- Ficha del jugador

El jugador recibirá una invitación por correo electrónico para aceptar la unión al equipo.

En este paso conseguirá los siguientes puntos para su equipo:

- Fotografía (dos opciones)
 - Fotografía subida por el usuario (10 puntos)
 - Fotografía seleccionada de la galería (5 puntos)
- Demarcación (5 puntos)
- Dorsal (5 puntos)

TOTAL por jugador que rellene su ficha: 20 puntos

(*) La Administración se reserva el derecho de eliminar aquellos equipos que transcurridos 30 días desde su creación no hayan realizado ninguna actividad para que así, otra persona pueda crearlo y gestionarlo.

B) ACTIVIDAD DIARIA

El usuario y miembro de un equipo podrá ir sumando puntos en su marcador diaria y semanalmente. Para ello tiene dos opciones:

- Día a día

Hazte fan

Cada fan que se una al equipo sumará un punto para el mismo.

- Semanal

Resultado del encuentro

Puedes subir el resultado del encuentro y sumar 5 puntos para tu equipo. Aquí habrá una excepción. Si desde la Central de Datos de la Organización ya se ha publicado el resultado oficial, no se sumarán puntos.

Subir crónica del encuentro

Solamente los miembros del equipo, sean jugadores o cronistas, podrán redactar y publicar la crónica del partido acompañada de fotos y vídeos. Se compondrá de los siguientes campos:

- Alineación (5 puntos)
- Descripción (4 puntos)
- Fotografías (1 punto por foto. Se podrán subir tantas como se quiera pero solamente puntuarán las 10 primeras)
- Vídeos (1 punto por vídeo. Se podrán subir tantos como se quiera pero solamente puntuarán los 10 primeros)
- Resultado (0 puntos)
- Tarjetas y expulsados (0 puntos)

MÁXIMO TOTAL DE PUNTOS: 29 puntos semanales

La Organización se reserva el derecho de penalizar al equipo restándole los puntos obtenidos en caso de uso fraudulento o eliminación de la información en un campo puntuable y penalizándole además con la sustracción de puntos extra.

Además, esta web puede almacenar y hacer uso de las direcciones IP de sus usuarios con el fin de administrar y realizar un seguimiento de la utilización del sitio web en su conjunto. Por ello, si se detecta un uso incorrecto de la red desde una misma IP, se eliminarán los usuarios y posibles puntos ganados por un equipo además de penalizar con puntos extra al mismo. El límite establecido de usuarios y fans registrados desde una misma IP está limitado a 20. A partir de este número la Organización tiene el derecho de eliminar a los usuarios registrados desde esta dirección IP. El Organizador no asocia direcciones IP con información identificable personalmente.

También se reserva el derecho de admisión o expulsión de cualquier usuario, manager, miembro del equipo o fan si la organización considera que su conducta no es la apropiada.

Siguiendo las puntuaciones anteriores se han establecido los puntos necesarios para canjear los premios (Ver apartado 4 - PREMIOS).

Además, Aficiona2 sorteará semanalmente premios entre los diferentes usuarios que se registren en la red social, para así fomentar la participación. Estos sorteos se pueden llevar a cabo en distintos soportes tanto on line como off line: en la propia red de Aficiona2, en diariodenavarra.es, en Facebook, en Twitter o en Tuenti.

Los puntos conseguidos al final de la temporada 2011-2012 no se podrán acumular para la siguiente temporada (2012-2013) de Aficiona2.

C) OTRAS ACCIONES EN AFICIONA2

Además de lo ya indicado, el usuario podrá realizar otras acciones relacionadas con el deporte.

Todos los usuarios de la red podrán consultar la información de cada equipo, así como ver sus fotografías, vídeos, muro principal y datos de la liga o competición (resultados, clasificación, crónicas y calendario de la competición).

Para poder participar en un equipo de forma activa será necesario estar unido al equipo como miembro del mismo o ser fan. La distinción entre un miembro y el fan será la posibilidad del primero de crear crónicas, tener un muro privado con sus compañeros.

No podrán participar en la presente promoción los titulares y accionistas o partícipes de DIARIO DE NAVARRA, S.A. ni empresas pertenecientes al grupo, su personal directivo y empleados, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado. Algunos de los premios pueden requerir que el participante tenga una determinada edad o en su caso, sea acompañado para el disfrute del mismo por parte de su progenitor o tutor legal.

3.-ÁMBITO TERRITORIAL

La acción se desarrolla para equipos que participen en algún tipo de competición en la Comunidad Foral de Navarra, ya compitan en ligas locales, regionales, comarcales, autonómicas o nacionales.

4.-PREMIOS Y SELECCIÓN DEL GANADOR

Todos los equipos inscritos en Aficiona2 podrán optar a los premios presentes que se indiquen en el listado de la red. Para los equipos y jugadores, será necesario alcanzar el mínimo de puntos establecidos en cada caso para entrar en el sorteo de cada premio.

El Organizador se pondrá en contacto con el manager de los equipos ganadores, los jugadores o fans que reciban premio individual. En caso de premio para todo el equipo, el manager será la figura responsable del mismo, una vez recibido y de su distribución. Éste será quien se ponga en contacto con el Organizador de la red social para concretar el canjeo de los premios.

Cada semana, en Aficiona2 se organizarán sorteos y concursos para premiar la participación de sus usuarios registrados (manager, jugador, fan).

La Organización contactará con el afortunado para la entrega y recogida de los premios.

Además, el Organizador se reserva el derecho a cambiar los premios, así como el número de existencias y los puntos necesarios para conseguirlos. El número de premios será limitado.

(*) Todos los usuarios registrados en Aficiona2 tienen derecho a participar y completar sus equipos en la red social. Sólo quedarán excluidos del sorteo de premios los miembros y creadores de equipos falsos y su equipo quedará sin el contenido proporcionado por la Organización.

5.-REPERCUSIÓN FISCAL

Los premios están sujetos a las retenciones, gravámenes y tasas que sean de aplicación según la legislación fiscal vigente. El Organizador emitirá la oportuna certificación a los ganadores.

6.-DERECHO AL HONOR Y A LA INTIMIDAD

De acuerdo con lo dispuesto en la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de Protección Civil del Derecho al Honor, a la Intimidad Personal y Familiar y a la Propia Imagen, los ganadores prestan su consentimiento para la fotografía y/o grabación de su imagen por parte del Organizador en los actos de entrega del premio, y/o celebración de la comida, prestando su autorización para que el Organizador pueda emplear dicha imagen/vídeo captado, para los usos que estime convenientes, sean o no comerciales, sin que quepa ninguna limitación al respecto o contraprestación, y con un ámbito espacial mundial y por el plazo más amplio legalmente permitido.

7.- PROTECCIÓN DE DATOS

Si usted es el manager del equipo o el padre/tutor del jugador de 14 años, para poder facilitar los datos de carácter personal solicitados, deberá registrarse en Aficiona2, donde se le informará debidamente de la inclusión de sus datos en un fichero responsabilidad de Diario de Navarra y de las finalidades explícitas de tratamiento, en cumplimiento de los artículos 5, 6 y 10 de la Ley Orgánica de Protección de Datos.

Además, con respecto a los datos del jugador menor de 14 años, el padre o tutor será informado (tanto a través del manager como de la cumplimentación de la ficha del jugador) del tratamiento y/o cesión que de los datos de su hijo/representado serán efectuadas, para que pueda otorgar su consentimiento, en cumplimiento del artículo 13 del Real Decreto 1720/2007, por el que se desarrolla la Ley Orgánica de Protección de Datos.

El usuario responderá, en cualquier caso, de la veracidad de los datos facilitados, reservándose Diario de Navarra, S.A. el derecho a excluir los servicios registrados a todo usuario que haya facilitado datos falsos, sin perjuicio de las demás acciones que procedan en Derecho.

8.-ACEPTACIÓN DE LAS BASES

La participación en la presente promoción supone la aceptación íntegra y sin reservas de todas las cláusulas contenidas en este documento, así como la sumisión al criterio del Organizador en cuanto a la resolución de cualquier cuestión que pudiera generarse en relación a las mismas y a las decisiones interpretativas que de las presentes Bases realice esta última. El Organizador se reserva la posibilidad de introducir cambios o variaciones sobre las mismas, sin ningún tipo de aviso previo, resolviendo a su único criterio, cualquier circunstancia no prevista en las mismas.