

# Regolamento del campionato FantaGuida 2021/2022

## 1. Natura del concorso

FantaGuida, è un'iniziativa promossa dalla LGEditoriale Srl, veicolata dal settimanale La Guida; essa si rivolge ad un ambito territoriale regionale e, più nello specifico, nelle località di distribuzione e diffusione de La Guida.

Il gioco, consiste nel costruire una squadra di calcio con i giocatori che militano nella serie A; per farlo si ha a disposizione una cifra ben definita di Fantamilioni per acquistare i giocatori e non si può superare tale ammontare. Ogni giocatore ha un valore ed un ruolo. È necessario, conoscere il mondo del calcio, le sue regole, i giocatori, il loro valore, ma anche imparare ad utilizzare bene il denaro virtuale di cui si dispone, per fare la squadra migliore. Sarà il rendimento dei giocatori, nel corso della stagione, a determinare i vincitori di ogni giornata e, alla fine, del campionato.

## 2. Partecipanti

Per partecipare al campionato FantaGuida 2021/2022 è necessario iscriversi all'area FantaGuida sul sito [www.laguida.it](http://www.laguida.it).

## 3. Durata

Il concorso ha svolgimento a partire dalla quarta giornata del campionato di calcio di Serie A 2021/2022 in programma il giorno 19 settembre 2021 e terminerà entro la settimana successiva alla 38esima giornata del Campionato di Serie A, prevista per il 22 maggio 2022, cioè al 31 maggio 2021.

## 4. Scopo

Il concorso si prefigge lo scopo di incentivare ed incrementare le vendite dei seguenti prodotti e/o servizi:

- Abbonamento al Settimanale La Guida sia nella versione digitale che cartacea
- Vendita delle copie in edicola del Settimanale La Guida

## 5. Iscrizioni

L'iscrizione avviene attraverso l'accesso all'area dedicata allo sport virtuale del sito internet [www.laguida.it](http://www.laguida.it), sezione FantaGuida.

Tutte le informazioni sulle modalità di iscrizione verranno pubblicate sul sito [www.laguida.it](http://www.laguida.it) e su La Guida del 05/08/21, 12/08/21, 26/08/21, 02/09/21, 09/09/21, 16/09/21.

Ogni FantAllenatore deve scegliere un nome per la propria squadra, che non contenga parole o espressioni lesive delle istituzioni politiche, sociali o religiose e che non contenga alcuna forma di offesa alla morale e al pubblico decoro. In caso di nome non appropriato, ad insindacabile giudizio della commissione, la FantaSquadra sarà rinominata automaticamente con un nome scelto dal sistema.

In caso di più squadre con lo stesso nome, il sistema automaticamente chiederà un nuovo nome.

Nel caso di punteggio a pari merito nei premi di giornata si terrà conto della posizione occupata in quel momento nella classifica generale ed in caso di ulteriore parità, varrà la data e l'ora di iscrizione al concorso, facendo scalare di una posizione chi segue.

Nel caso di punteggio a pari merito nella classifica finale, sarà considerata in posizione superiore la squadra che per prima si è iscritta alla piattaforma della FantaGuida (data e orario).

Nel caso di punteggio a pari merito negli scontri diretti dei tornei Coppa Autunno e Coppa Primavera, supera il turno la squadra con la migliore posizione in classifica generale. In caso di ulteriore parità saranno decisivi i gol segnati dai giocatori schierati nelle due squadre nel corso della giornata. In caso di ulteriore parità sarà decisiva l'iscrizione (data e orario) alla piattaforma del FantaGuida.

## **6. Modalità di iscrizione**

Due le modalità di iscrizione consentite in questa edizione della FantaGuida.

Tutte le informazioni sulle modalità di iscrizione verranno pubblicate sul sito [www.laguida.it](http://www.laguida.it) e su La Guida del 05/08/21, 12/08/21, 26/08/21, 02/09/21, 09/09/21, 16/09/21.

Le iscrizioni sono aperte dal 9 agosto 2021 fino ad un'ora prima dell'inizio della quarta giornata di campionato di serie A.

## **7. Crediti a disposizione**

Ogni allenatore ha a disposizione 260 fantamilioni per acquistare i 24 giocatori obbligatori per partecipare al campionato.

Su La Guida, verranno pubblicati i valori dei giocatori acquistabili per allestire la propria squadra, che poi saranno disponibili in fase di allestimento della squadra nella relativa sezione FantaGuida sul sito [www.laguida.it](http://www.laguida.it).

I valori dei giocatori potranno cambiare nel corso della fase di iscrizione e della stagione.

Prima dell'inizio del campionato (dall'atto della compilazione della squadra alla prima giornata della FantaGuida) il valore dei giocatori acquistati rimane lo stesso in caso di cessione da parte del FantAllenatore al di là della rivalutazione ufficiale settimanale. Quindi il FantAllenatore avrà sempre in questa fase a disposizione un massimo di 260 crediti per allestire la sua squadra.

A FantaCampionato iniziato gli acquisti e le vendite saranno al valore del momento in cui viene effettuata l'operazione. Compresi i giocatori venduti in campionati esteri o a serie minori che avranno valore pari a zero.

## **8. Acquisti**

Ogni allenatore a inizio campionato deve acquistare obbligatoriamente 24 giocatori tra quelli indicati e valutati su La Guida e sul sito [www.laguida.it](http://www.laguida.it). Si tratta obbligatoriamente di 3 portieri, 7 difensori, 7 centrocampisti 2 trequartisti e 5 attaccanti. Il totale dei valori del mercato non deve superare i crediti a disposizione.

Nel caso in cui non si sfruttino tutti i crediti non si perde il credito avanzato, che sarà reso disponibile per il fantamercato durante la stagione.

## **9. Modulo di gioco**

Ogni fantallenatore potrà scegliere prima di ogni partita uno tra i moduli di gioco messi a disposizione: il classico 3-4-3, oppure il 3-5-2, 3-4-1-2, 3-5-1-1, 4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 4-3-1-2, 4-4-1-1, 5-4-1, 5-3-2. Se il modulo non viene specificato verrà adottato d'ufficio il modulo 3-4-3. La formazione dovrà essere schierata tassativamente entro un'ora prima dell'inizio di ogni giornata di gara.

## **10. Modificare la formazione**

Per modificare la formazione l'utente deve cliccare sul giocatore che intende sostituire e cliccare successivamente sul sostituto scelto, i giocatori saranno scambiati automaticamente. Sono consentiti durante il FantaCampionato un massimo di 3 vendite/acquisti a giornata di FantaCampionato.

Alla fine delle modifiche l'utente dovrà salvare la propria formazione cliccando sul pulsante "salva formazione". In caso contrario le modifiche non saranno registrate e la formazione rimarrà l'ultima precedentemente salvata.

È possibile sostituire un giocatore con un giocatore di pari ruolo o di diverso ruolo (in questo caso cambiando il modulo di gioco). Dalla sostituzione di un giocatore con un altro giocatore deve sempre risultare un modulo di gioco valido, altrimenti la sostituzione non sarà possibile. Il portiere può essere sostituito solo da un altro portiere. Vengono attivati dei controlli sulla correttezza della formazione in base al modulo e ai giocatori scelti.

La scelta della formazione di giornata e del relativo modulo di gioco è consentito fino ad un'ora prima dell'inizio della prima partita del turno di campionato.

## **11. Sforamento**

In fase di iscrizione il sistema impedirà automaticamente lo sforamento del limite di spesa consentito. Resta invariato l'obbligo di acquisto dei 24 giocatori suddivisi in 3 portieri, 7 difensori, 7 centrocampisti 2 trequartisti e 5 attaccanti. In caso di rosa iniziale non completa, la Fanta Squadra risulterà inattiva e non parteciperà alle competizioni, restando di fatto esclusa dalle classifiche e dal concorso.

## **12. Campionato**

Il campionato del FantaGuida inizia con le gare del 19 settembre e termina domenica 22 maggio 2022 comprensivo di 5 turni infrasettimanali (22 settembre 2021, 27 ottobre 2021, 1 dicembre 2021, 22 dicembre 2021, 6 gennaio 2022) per un totale di 35 giornate.

## **13. Coppe**

Nel corso della stagione sono in programma due coppe con incontri ad eliminazione diretta.

### **Coppa Autunno**

Il numero delle squadre partecipanti alla Coppa d'Autunno sarà definito in base al numero delle formazioni iscritte alla FantaGuida 2021/2022 al momento della definizione del tabellone.

Alla Coppa possono partecipare 256 squadre, oppure 512 o 1024.

L'iscrizione alla Coppa avviene in ordine di iscrizione alla FantaGuida: tutte le squadre che non accedono al tabellone (dalla 257<sup>a</sup> iscritta in poi in caso di numero di partecipanti inferiore a 512 e così via) non partecipano alla Coppa d'Autunno.

La coppa si svolge quindi con partite ad eliminazione diretta:

- Dalla 5<sup>a</sup> giornata di FantaGuida (17 ottobre) alla 12<sup>a</sup> giornata (1 dicembre) se i partecipanti sono 256
- Dalla 5<sup>a</sup> giornata di FantaGuida (17 ottobre) alla 13<sup>a</sup> giornata (5 dicembre) se i partecipanti sono 512
- Dalla 5<sup>a</sup> giornata di FantaGuida (17 ottobre) alla 14<sup>a</sup> giornata (12 dicembre) se i partecipanti sono 1024

Il sorteggio delle partite sarà deciso in modo casuale dal sistema.

In caso di pareggio nello scontro diretto supera il turno la squadra con la migliore posizione in classifica generale. In caso di ulteriore parità saranno decisivi i gol segnati dai giocatori schierati nelle due squadre nel corso della giornata. In caso di ulteriore parità sarà decisiva l'iscrizione (data e orario) alla piattaforma del FantaGuida.

Al termine del torneo saranno premiate la squadra vincitrice della Coppa, la finalista e le due semifinaliste.

## **Coppa Primavera**

Alla Coppa Primavera partecipano tutti gli iscritti al FantaGuida.

Alcune squadre a cominciare dall'ultima posizione della classifica generale sono ammesse di diritto al tabellone principale che sarà definito in base alla classifica dopo la 21<sup>a</sup> giornata di FantaGuida (6 febbraio). Le altre formazioni si affronteranno con un turno di qualificazione a eliminazione diretta per accedere al tabellone principale. In entrambi i casi il numero sia degli ammessi di diritto sia dei partecipanti alle qualificazioni, verrà stabilito in base al numero totale di squadre iscritte al FantaGuida.

La coppa si svolge quindi con partite ad eliminazione diretta:

- Il turno di qualificazione a eliminazione diretta sarà alla 22<sup>a</sup> giornata di FantaGuida, il 13 febbraio
- Dalla 23<sup>a</sup> giornata di FantaGuida (20 febbraio) alla 30<sup>a</sup> giornata (17 aprile) se i partecipanti sono 256
- Dalla 23<sup>a</sup> giornata di FantaGuida (20 febbraio) alla 31<sup>a</sup> giornata (24 aprile) se i partecipanti sono 512
- Dalla 23<sup>a</sup> giornata di FantaGuida (20 febbraio) alla 32<sup>a</sup> giornata (1 maggio) se i partecipanti sono 1024

Il sorteggio delle partite sarà deciso in modo casuale dal sistema.

In caso di pareggio nello scontro diretto supera il turno la squadra con la migliore posizione in classifica generale. In caso di ulteriore parità saranno decisivi i gol segnati dai giocatori schierati nelle due squadre nel corso della giornata. In caso di ulteriore parità sarà decisiva l'iscrizione (data e orario) alla piattaforma del FantaGuida.

Al termine del torneo saranno premiate la squadra vincitrice della Coppa, la finalista e le due semifinaliste.

All'inizio dei tornei, e settimana per settimana, verranno pubblicati nella sezione "Coppe" della piattaforma del FantaGuida tutte le informazioni utili.

## **14. Mercati riparazione**

Il mercato di riparazione è aperto dalla prima giornata del FantaGuida, al suo termine. I cambi si potranno effettuare direttamente accedendo alla pagina relativa alla propria squadra sul sito [www.laguida.it](http://www.laguida.it) nella sezione FantaGuida.

Le sostituzioni all'interno della propria rosa possono essere fino ad un massimo di 3 per ogni giornata di gioco.

In caso di giocatori venduti in campionati esteri o a serie minori, i giocatori avranno valore zero. In quel caso l'allenatore perde i crediti e ha una operazione di acquisto extra per sostituire il giocatore in questione nella rosa.

Nel corso della stagione ci saranno inoltre tre mercati di riparazione “speciali” in cui si avrà a disposizione un extra budget: per partecipare a queste sessioni di mercato extra sarà necessario portare o inviare a mezzo posta, in redazione i coupon che saranno pubblicati su La Guida nelle date relative alle “finestre” di mercato.

La prima sessione di mercato “speciale” si svolgerà con i coupon pubblicati su La Guida del 25 novembre e 2 dicembre 2021 (5 fantamilioni di extra budget a coupon), 27 gennaio e 3 febbraio 2022 (10 fantamilioni di extra budget a coupon) e il 21 e 28 aprile 2022 (5 fantamilioni di extra budget a coupon).

Ogni allenatore dovrà prima vendere i giocatori e poi procedere all’acquisto dei sostituti di pari ruolo.

## **15. Conteggio punteggi**

Vale il punteggio ufficiale del voto del Fantacalcio a cui possono sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus:

Bonus:

+3 per ogni gol segnato dai calciatori con il ruolo di attaccante

+3,5 per ogni gol segnato dai calciatori con il ruolo di trequartista

+4 per ogni gol segnato dai calciatori con il ruolo di centrocampista

+4,5 per ogni gol segnato dai calciatori con il ruolo di difensore

+5 per ogni gol segnato dai calciatori con il ruolo di portiere

+ 1 punto per ogni assist servito

+ 3 punti per ogni rigore parato

+ 1 punto se il portiere non ha preso nessun goal. Nel caso subisca almeno un gol, tale bonus non si applica. NB nel caso di portiere SV che non riceve gol e che non gioca almeno 25 minuti (es. portiere che gioca dall’inizio della partita e viene sostituito al minuto 24), questi non prenderà né il voto d’ufficio, né il bonus di porta inviolata.

Malus:

- 0,5 punto per un'ammonizione

- 1 punto per un'espulsione (indipendentemente se il giocatore venga ammonito per due volte, oppure ammonito e poi espulso o espulso direttamente)

- 1 punto per ogni gol subito dal portiere o da giocatori di movimento che in quel momento si trovano in porta

- 2 punti per ogni autogol (malus non valido per i giocatori di ruolo “portiere” o per giocatori di movimento che in quel momento si trovano in porta)

- 1 punto per ogni autogol (malus valido solo per i giocatori di ruolo “portiere” o per giocatori di movimento che in quel momento si trovano in porta)

- 3 punti per ogni rigore sbagliato

Nel caso di partite rinviate tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.

Nel caso di partite giocate oltre la data di inizio del turno di campionato successivo (anticipi inclusi), tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio.

La commissione si riserva la possibilità in caso di eccezionali situazioni (che possano bloccare il regolare svolgimento di almeno il 50% delle partite del campionato di serie A) di annullare l'intera giornata.

## **16. Premi**

Il montepremi complessivo ha un valore commerciale di euro 8.721,38.

### **Premi settimanali:**

Vanno a premi le tre squadre vincitrici di giornata secondo il punteggio realizzato nella giornata. Nel caso di punteggio a pari merito si terrà conto della posizione occupata in quel momento nella classifica generale ed in caso di ulteriore parità, varrà la data e l'ora di iscrizione al concorso, facendo scalare di una posizione chi segue.

I premi verranno assegnati con appositi verbali stilati presso la Camera di Commercio di Cuneo alle seguenti scadenze:

- Verbale uno entro fine novembre 2021
- Verbale due: entro fine gennaio 2022
- Verbale tre: entro fine marzo 2022
- Verbale quattro: entro fine maggio 2022

I Premi settimanali attribuiti durante l'anno saranno i seguenti:

Primo classificato: un buono spesa presso i Supermercati Mercatò dal valore commerciale di euro 25,00.

Secondo classificato: un buono spesa Decathlon dal valore commerciale di euro 10,00.

Terzo classificato: 1 un buono spesa Negozio AltroMercato Bottega di Cuneo dal valore commerciale di euro 7,00

### **Premi Coppe:**

Nel corso del campionato, verranno attribuiti 8 "premi di coppe" alle prime 4 squadre classificate di ciascuna, dove valgono le medesime regole dei premi settimanali. I tornei saranno denominati "Coppa Autunno" e "Coppa Primavera"

#### **Coppa Autunno:**

Alla squadra al primo posto: un Monopattino elettrico Evo del valore commerciale di euro 439,20.

Alla squadra al secondo posto: un tablet Samsung Galaxy, del valore commerciale di euro 427,00.

Alla squadra al terzo posto: un buono spesa presso i Supermercati Mercatò del valore commerciale di euro 250,00.

Alla squadra al quarto posto: Un Trolley ufficio del valore commerciale di euro 179,34.

## **Coppa Primavera:**

Alla squadra al primo posto: Un Tv 50" TCL + due buoni presso il Bar Corso di Cuneo del valore commerciale complessivo di euro 439,00.

Alla squadra al secondo posto: Una bicicletta trekking, del valore commerciale di euro 430,00.

Alla squadra al terzo posto: un buono spesa presso i Supermercati Mercatò dal valore commerciale di euro 250,00.

Alla squadra al quarto posto: Un Trolley ufficio del valore commerciale di euro 179,34.

## **Premi della classifica Generale:**

Alla fine del campionato verranno premiate le migliori 50 squadre della classifica Generale.

Ogni FantAllenatore potrà ricevere un solo premio nella classifica generale indipendentemente dal numero delle proprie squadre presenti in classifica, e sarà quello di maggior valore.

Il titolare della squadra vincitrice della classifica Generale riceverà un buono viaggio del valore commerciale di euro 1.000,00.

Il secondo classificato riceverà un Portatile Lenovo TS del valore commerciale di euro 498,98.

Il terzo classificato riceverà un Telefono Huawei più 1 buono al Bar Corso di Cuneo, del valore commerciale complessivo di euro 329,00.

Il quarto classificato riceverà un buono spesa presso i Supermercati Mercatò, del valore commerciale di euro 250,00.

Il quinto classificato riceverà un dolby sorround 3.1 LG del valore commerciale di euro 198,99.

Il sesto classificato riceverà una Friggitrice ad aria del valore commerciale di euro 131,76.

Il settimo classificato riceverà una aspirapolvere Ariete del valore commerciale di euro 119,90.

L'ottavo classificato riceverà una macchina caffè Gaggia del valore commerciale di euro 119,56.

Il nono classificato riceverà un B.B.Q istagrill da tavolo del valore commerciale di euro 118,33.

Il decimo classificato riceverà un buono spesa presso la Ferramenta Renaudo di Cervasca del valore commerciale di euro 100,00.

L'undicesimo classificato, riceverà una lampada da scrivania Oregon del valore commerciale di euro 99,80.

Il dodicesimo classificato, riceverà una valigetta utensili del valore commerciale di euro 82,26



Il tredicesimo classificato, riceverà un orologio a parete del valore commerciale di euro 79,30.

Il quattordicesimo classificato, riceverà un rullo avvolgitubo da parete del valore commerciale di euro 75,07.

Il quindicesimo classificato, riceverà un buono per una cena presso il Ristorante Bar Al 37 di Cuneo del valore commerciale di euro 70,00.

Il sedicesimo classificato, riceverà un buono per una cena presso il Ristorante Bar Al 37 di Cuneo del valore commerciale di euro 70,00.

Il diciassettesimo classificato, riceverà un buono per una cena presso il Ristorante Bar Al 37 di Cuneo del valore commerciale di euro 70,00.

Il diciottesimo classificato, riceverà uno zaino porta computer, del valore commerciale di euro 68,32.

Il diciannovesimo classificato, riceverà uno zaino porta computer, del valore commerciale di euro 68,32.

Il ventesimo classificato, riceverà un buono presso Cascina Rosa, del valore commerciale di euro 66,00.

Il ventunesimo classificato, riceverà un servizio per raclette Russel Hobbs, del valore commerciale di euro 54,90.

Il ventiduesimo classificato riceverà un contapassi da polso, del valore commerciale di euro 54,90.

Il ventitreesimo classificato riceverà un buono spesa presso la Ferramenta Renaudo di Cervasca del valore commerciale di euro 50,00.

Il ventiquattresimo classificato, riceverà un buono Decathlon, del valore commerciale di euro 50,00.

Il venticinquesimo classificato, riceverà un buono spesa presso la Ferramenta Renaudo di Cervasca del valore commerciale di euro 50,00.

Il ventiseiesimo classificato, riceverà un buono Decathlon, del valore commerciale di euro 50,00.

Il ventisettesimo classificato riceverà una confezione da 3 bottiglie di vino, del valore commerciale di euro 49,30.

Il ventottesimo classificato, riceverà un buono spesa presso i Supermercati M Mercato del valore commerciale di euro 45,00.

Il vintovesimo classificato, riceverà un buono per due Apericena presso il Ristorante San Sebastian di Cuneo, del valore commerciale di euro 44,00.

Il trentesimo classificato, riceverà un buono presso Cascina Rosa, del valore commerciale di euro 44,00.

Il trentunesimo classificato, riceverà un buono per due Apericena presso il Ristorante San Sebastian di Cuneo, del valore commerciale di euro 44,00.

Il trentaduesimo classificato, riceverà un bollitore Philips, del valore commerciale di euro 42,90.

Il trentatreesimo classificato, riceverà un set 6 tazze da caffè, del valore commerciale di euro 42,58.

Il trentaquattresimo classificato, riceverà una confezione da 2 bottiglie di vino, del valore commerciale di euro 40,80.

Il trentacinquesimo classificato, riceverà un Macina sale e pepe Russell Hobbs, del valore commerciale di euro 39,90.

Il trentaseiesimo classificato, riceverà una valigetta per barbecue, del valore commerciale di euro 36,60.

Il trentasettesimo classificato, riceverà una confezione da 3 bottiglie di vino, del valore commerciale di euro 34,30.

Il trentottesimo classificato, riceverà un buono presso Cascina Rosa, del valore commerciale di euro 33,00.

Il trentanovesimo classificato, riceverà un bidone aspiracenere Comet, del valore commerciale di euro 32,94.

Il quarantesimo classificato, riceverà un caricatore solare Powerbank, del valore commerciale di euro 29,00.

Il quarantunesimo classificato, riceverà una confezione di 2 bottiglie di vino, del valore commerciale di euro 25,40.

Il quarantaduesimo classificato, riceverà un buono spesa Decathlon, del valore commerciale complessivo di euro 25,00.

Il quarantatreesimo classificato, riceverà un buono per un'Apericena al Ristorante San Sebastian di Cuneo, del valore commerciale di euro 22,00

Il quarantaquattresimo classificato, riceverà un buono per un'Apericena al Ristorante San Sebastian di Cuneo, del valore commerciale di euro 22,00

Il quarantacinquesimo classificato, riceverà un buono presso il bar Corso di Cuneo, del valore commerciale di euro 20,00.

Il quarantaseiesimo classificato, riceverà una bottiglia termica 500ml, del valore commerciale di euro 14,90.

Il quarantasettesimo classificato, riceverà una bilancia da cucina digitale 5kg, del valore commerciale di euro 12,49.

Il quarantottesimo classificato, riceverà una caraffa filtrante Laica, del valore commerciale di euro 12,00.

Il quarantanovesimo classificato, riceverà un buono presso il bar Corso di Cuneo, del valore commerciale di euro 10,00.

Il cinquantesimo classificato, riceverà un buono presso il bar Corso di Cuneo, del valore commerciale di euro 10,00.

Tutte le classifiche: quelle settimanali, quelle dei tornei e quella generale saranno, prima di essere pubblicate, certificate e verbalizzate da un Notaio o da Funzionario camerale. Le classifiche saranno consultabili sul sito [www.laguida.it](http://www.laguida.it), sezione Fantaguida.

Tutti i premi dovranno essere ritirati, presso la redazione de La Guida in via Bono 5 entro il 29/07/2022.

Gli eventuali premi non ritirati verranno devoluti alla Associazione Amici Case del Cuore ODV di Cuneo.

## **17. Informazioni**

Per informazioni contattare esclusivamente l'indirizzo mail [fanta@laguida.it](mailto:fanta@laguida.it).

## **18. Sito internet**

Tutti i risultati delle singole squadre e le classifiche saranno consultabili sul sito [www.laguida.it](http://www.laguida.it), il cui server sarà in Italia.