

1. Natura del concorso

FantaCorriere, è un'iniziativa promossa dalla CORMEDIA S.R.L., veicolata dal settimanale Corriere di Saluzzo (di seguito: "organizzatore"), che si rivolge ai propri lettori, titolari di abbonamento (cartaceo e/o digitale) in corso di validità, residenti in Italia (di seguito "fantallenatori").

Il gioco, consiste nel formare una squadra di calcio composta da giocatori che militano nella serie A italiana; avendo a disposizione una cifra ben definita di fantamilioni per acquistare i calciatori senza superare l'ammontare assegnato. 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 tentare di formare 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. Durata

Il concorso, con iscrizione libera e gratuita riservata agli abbonati al Corriere di Saluzzo, ha svolgimento a partire dal giorno giovedì 27 agosto 2026 - data d'inizio delle iscrizioni - e terminerà successivamente alla 38° e ultima giornata del Campionato di calcio di Serie A, comunque entro il 13 giugno 2027. L'inizio effettivo del gioco, coincide con la giornata del 13 settembre 2026, 1ª giornata FantaCorriere 2026/27 (4ª giornata del Campionato di calcio di Serie A 2026/27).

3. Partecipanti

Per partecipare al campionato FantaCorriere 2026/2027, è necessario accedere al sito www.corrieredisaluzzo.it, compilando il modulo di registrazione.

Il modulo dovrà obbligatoriamente contenere dati veritieri e corretti, compresa data e luogo di nascita, luogo di residenza, oltre a numero di telefono e indirizzo e-mail attivo, corrispondenti esattamente al nominativo iscritto (sono solo ammesse iscrizioni di singole persone fisiche). Indispensabili anche i riferimenti dell'abbonamento in corso di validità. Dovrà essere tassativamente inserita una foto del partecipante, in primo piano e con volto ben visibile, possibilmente a colori, con implicita autorizzazione alla pubblicazione, in caso di vincita di premi, sul settimanale Corriere di Saluzzo. La mancanza di foto, o immagine non corrispondente alle norme di cui sopra, determinerà l'esclusione della squadra.

Nel caso in cui le comunicazioni inviate con e-mail dal Fantacorriere, ritornino con la dicitura "e-mail inesistente", "indirizzo e-mail non capiente", o altre, che determinino l'impossibilità di comunicare con il destinatario e/o la sua irreperibilità, l'organizzatore, previa ulteriore verifica telefonica al numero indicato nel modulo d'iscrizione, procederà ad eliminare la squadra dal concorso. Stessa soluzione, in caso di numero telefonico inesistente, errato e/o comunque nell'impossibilità di raggiungere telefonicamente il fantallenatore. In ogni caso, si consiglia di indicare un numero di telefonia mobile, preferendolo a quelli di linea fissa. Ogni fantallenatore, deve indicare un nome per la propria squadra, che non contenga parole o espressioni lesive delle istituzioni politiche, sociali o religiose e nessuna forma di offesa alla morale e al pubblico decoro. Il nome della squadra dev'essere composta da un massimo di 20 caratteri alfanumerici (esclusi simboli), spazi compresi. Gli organizzatori interverranno per annullare e/o modificare a proprio insindacabile giudizio, la denominazione di una squadra all'atto dell'iscrizione. In caso di iscrizione di una squadra con nome già presente o molto simile, gli interessati saranno successivamente contattati e invitati a modificare la denominazione della squadra. In caso di mancata modifica, sarà l'organizzatore ad intervenire per attribuire un differente nome alla squadra.

Il fantallenatore, deve poi, obbligatoriamente on-line, inserire i cognomi e nomi dei propri 25 giocatori, pubblicati sul sito www.corrieredisaluzzosport.it nella tabella del fantamercato.

4. Iscrizioni

L'iscrizione deve avvenire on-line sul sito www.corrieredisaluzzosport.it, compilando l'apposito format che si trova nell'area di registrazione del sito stesso.

Ogni persona fisica, regolarmente abbonata al Corriere di Saluzzo, può detenere una sola squadra. In caso di ulteriori iscrizioni, le squadre iscritte successivamente alla prima, verranno annullate. Ogni fantallenatore può, però, iscrivere nuove squadre, senza limite, ma sempre al massimo di una per volta, in caso di uscita dal gioco della precedente squadra.

Viene inoltre concessa, ad un massimo di tre congiunti di titolari di abbonamento, la possibilità di iscrivere ulteriori squadre, purché in linea con il regolamento, sottoscrivendo ognuno un nuovo abbonamento digitale, con scadenza 30 aprile 2027, al prezzo speciale di 10 euro (anziché 35).

La data di inizio concorso è fissata al giorno 20 agosto 2026, quando pubblicità e regolamento saranno disponibili sul sito www.corrieredisaluzzosport.it.

La data d'inizio delle iscrizioni ha svolgimento a partire dal giorno giovedì 27 agosto 2026.

L'inizio effettivo del gioco, coincide con la giornata del 13 settembre 2026 (4ª giornata del campionato di Serie A 2026/27).

Il calendario del concorso, seguirà possibili variazioni del Campionato di Serie A 2026/27 ed è pertanto legato alle decisioni prese dalla FIGC e dalla Lega Calcio.

5. Crediti a disposizione

Ogni fantallenatore ha a disposizione una base di 600 fantamilioni (virtuali) per acquistare 25 giocatori e 1 allenatore, con cui partecipare al campionato.

6. Acquisti

Ogni fantaallenatore deve acquistare obbligatoriamente 25 giocatori e 1 allenatore, che partecipano al Campionato di Calcio di Serie A 2026/27, tra quelli indicati e valutati sul sito www.corrieredisaluzzosport.it, a partire dal 27 agosto 2026, con i valori aggiornati settimanalmente sulla base delle quotazioni pubblicate dalla Gazzetta dello Sport, in modo contestuale. Sono obbligatoriamente: 3 portieri, 8 difensori, 8 centrocampisti e 6 attaccanti. Oltre ad 1 allenatore. Il totale dei valori del mercato non deve superare i 600 crediti. La rosa dei giocatori acquistati, è modificabile, senza limiti, fino al momento in cui verrà schierata la prima formazione. A quel punto, fino a successive operazioni di mercato, la rosa a disposizione, non sarà più modificabile.

Nel caso in cui non si sfruttino tutti i fantamilioni a disposizione, il credito avanzato non viene perso e può essere utilizzato in occasione delle successive fasi di mercato. Concorre, inoltre, a stabilire la classifica (di giornata, intermedia e finale) in caso di ex aequo (risulta meglio classificato chi vanta un credito maggiore). In caso di ulteriore parità di punteggio e di credito avanzato, farà merito l'anzianità d'iscrizione (giorno, ora, minuto) della squadra.

7. Modulo di gioco

Prima di ciascuna giornata, ogni fantallenatore dovrà scegliere, al momento di schierare la squadra, uno tra i moduli di gioco messi a disposizione: 3-4-3, 4-4-2, 4-3-3, 4-5-1, 3-5-2, 5-3-2 o 5-4-1.

Successivamente, dovrà inserire 11 calciatori titolari (portiere, difensori, centrocampisti, attaccanti, secondo il modulo selezionato) e 7 calciatori della panchina (1 portiere, 2 difensori, 2 centrocampisti e 2 attaccanti). La formazione dovrà essere schierata tassativamente entro un'ora prima dell'inizio di ogni giornata di gara (prima partita in calendario di ogni singola giornata). La formazione può essere modificata innumerevoli volte, prima dell'inizio della giornata.

Nel caso di mancato schieramento nei tempi e nei modi indicati, la squadra parteciperà comunque al gioco in quanto verrà schierata automaticamente la formazione della settimana precedente.

8. Campionato

Il campionato del FantaCorriere, inizia con la quarta giornata del Campionato di Calcio di Serie A del 13 settembre 2026 e terminerà domenica 30 maggio 2027 per un totale di 35 giornate, turni infrasettimanali compresi.

9. Esclusioni

L'organizzatore escluderà dal gioco le squadre il cui fantallenatore risulterà sprovvisto di abbonamento.

L'organizzatore escluderà le squadre che non abbiano schierato la formazione per cinque volte, anche non consecutive, nel corso della stagione.

L'organizzatore, escluderà dal gioco, le squadre per cui è stata riscontrata condotta scorretta, come, ad esempio: dichiarazioni false e/o mendaci, identità fasulla o non corrispondente al vero, utilizzo di crediti in sovrannumero, numero di squadre in gioco, superiori a una, operazioni scorrette in occasione dell'allestimento della squadra (maggior numero di giocatori rispetto al consentito; utilizzo dei ruoli in modo difforme dal regolamento; modifica o schieramento squadra oltre al termine consentito, ecc) e/o in occasione dei mercati di riparazione (maggior numero di giocatori; maggior numero di cambi rispetto al consentito, utilizzo dei ruoli in modo difforme dal regolamento), anche sfruttando eventuali conoscenze tecnologiche e/o vulnerabilità del sistema. Ovvero altre scorrettezze che violino le buone norme del fair play nonché lo spirito del gioco, o in violazione al presente regolamento, senza possibilità di ricorso. L'organizzatore, escluderà squadre palesemente non competitive (ad esempio, costituite esclusivamente o quasi da giocatori con valutazioni di mercato talmente basse, da non renderle concorrenziali).

L'organizzatore non si assume alcuna responsabilità per problemi di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, la linea telefonica, i cavi, l'elettronica, il software e l'hardware, la trasmissione e la connessione, il collegamento internet, antivirus, antispam, firewall o disguidi postali o cause di qualunque altro genere al di fuori del controllo dell'organizzatore stesso.

10. Fair play

In caso di segnalazioni virtuose (ad esempio attribuzione da parte del sistema di giocatori o di fantamilioni in esubero, o altre) che possono essere valutate come fair play, l'organizzatore assegnerà un bonus di 5 crediti, alla squadra del fantallenatore segnalante.

11. Mercati di riparazione

Vengono effettuati tre mercati di riparazione.

Data d'inizio, di fine e durata, potranno subire variazioni. Verranno in ogni caso confermati o variati con comunicazione sul Corriere di Saluzzo, via e-mail ai fantallenatori e pubblicazione sul sito, almeno venti giorni prima dell'apertura del mercato.

Le operazioni di mercato sono da effettuare in un'unica soluzione ed una volta soltanto.

Nel mercato di riparazione, ogni fantallenatore dovrà prima vendere i giocatori (e, facoltativamente, l'allenatore) e poi procedere all'acquisto con il valore esposto nella tabella che verrà pubblicata sul sito.

In caso di calciatori venduti in campionati esteri o a serie minori, i giocatori vengono eliminati dal sistema ed il loro valore recuperato entrando a far parte della disponibilità del fantallenatore. In quel caso, il fantallenatore è obbligato, prioritariamente, a sostituire il giocatore in questione nella rosa della propria squadra. Se il trasferimento ad altra Lega o Campionato, avverrà dopo che il fantallenatore avrà effettuato le operazioni, la sua squadra sarà costretta a giocare con una disponibilità di calciatori inferiore al numero iniziale. Tale situazione permarrà fino al termine della stagione e/o, nell'eventualità, alla successiva sessione di mercato.

I giocatori venduti devono essere sostituiti da giocatori di pari ruolo. Nel mercato potranno essere effettuati acquisti di calciatori, eventuale allenatore compreso, restando nel budget a disposizione, a vendite effettuate e comprese eventuali plus valenze o minus valenze, maturate, rispetto ai valori di acquisto. I cambi potranno essere in misura maggiore a quanto indicato per ogni singola fase di mercato, esclusivamente se i calciatori trasferiti ad altre leghe saranno in numero superiore. In quel caso, potranno essere sostituiti, tutti i calciatori soggetti a tale evento. Operazione che verrà resa possibile, previo contatto diretto (con il numero whatsapp 335 1331274 gestito dall'organizzatore).

I valori dei calciatori, verranno variati contestualmente ed in misura identica, a quanto avverrà per il concorso "Fantacampionato 2026 – 2027" della Gazzetta dello Sport.

La prima sessione, inizierà martedì 10 novembre e terminerà venerdì 20 novembre.

In tale mercato, verranno messi a disposizione 20 ulteriori crediti ai soli possessori di abbonamento annuale tradizionale (postale, ritiro in edicola o in redazione), che si aggiungono agli eventuali crediti avanzati ad inizio stagione e a quelli dei giocatori venduti. Sarà cura del fantallenatore, provvedere a richiedere tramite messaggio whatsapp (indicando nome squadra e termini dell'abbonamento, compresa la data di scadenza) al numero 335 1331274, l'accredito del bonus. In questa sessione, potranno essere effettuati un massimo di quattro acquisti di calciatori, allenatore compreso.

La seconda sessione, inizierà martedì 12 gennaio 2027 e terminerà martedì 9 febbraio 2027.

Nel suddetto mercato di riparazione viene messo a disposizione un bonus di 20 nuovi crediti (assegnati a tutte le squadre iscritte prima dell'inizio delle operazioni di mercato), che si aggiungono agli eventuali crediti avanzati dopo il termine del precedente mercato. In questo secondo mercato, potranno essere effettuati un massimo di sei acquisti di calciatori, eventuale allenatore compreso.

La terza sessione, verrà aperta il 23 marzo 2027 e terminerà il successivo 3 aprile (date che verranno confermate o modificate preventivamente (con preavviso minimo di 20 giorni), con pubblicazione sul settimanale Corriere di Saluzzo, via e-mail e sul sito).

In questa sessione, il numero massimo di calciatori acquistabili è di cinque, eventuale allenatore compreso. Non sono previsti ulteriori bonus.

Inoltre, a far tempo dal 3 novembre 2026 ed in qualsiasi momento della stagione, ogni fantallenatore potrà effettuare un ulteriore cambio di tre elementi (anche in operazioni separate), di calciatori e/o allenatore. Operazione denominata "cambi jolly".

Questa possibilità potrà essere esercitata: 1) a mercati chiusi; 2) a giornata di campionato conclusa e con i nuovi valori dei giocatori già acquisiti; 3) mediante richiesta inoltrata con almeno 48 ore di anticipo rispetto

alla prima gara della giornata del FantaCorriere successiva, tramite messaggio whatsapp (eccezionalmente per telefono nel caso che non si disponga di tale applicazione), utilizzando il numero dedicato. Il fantallenatore dovrà indicare: nome della propria squadra, nome del giocatore (o allenatore) e squadra di serie A di appartenenza, valore e ruolo in uscita e, successivamente, nome giocatore (o allenatore) acquistato (sempre nello stesso ruolo del giocatore ceduto e con tutti i dettagli di cui sopra), purché il tutto avvenga nell'ambito della cifra disponibile a tale data. Eventuale risparmio dopo l'operazione, resterà a far parte del monte fantamilioni residuo della squadra. L'organizzatore si riserva di verificare la coerenza dell'operazione prima di autorizzarla. Viene consigliato di utilizzare tale bonus quando giocatori in rosa vengono trasferiti ad altre leghe o subiscono infortuni gravi.

I cambi jolly, non saranno comunque possibili nel periodo compreso tra i giorni 9 e 14 febbraio 2027.

Ulteriore cambio (un solo giocatore o allenatore), sarà possibile dopo la conclusione della 31^a giornata del Fantacorriere (34^a di serie A), con le stesse modalità dei cambi di cui sopra.

12. Conteggio Punti

Valgono i punteggi del "Fantacampionato 2026 - 2027", promosso dalla RCS Mediagroup Spa e pubblicati settimanalmente sul quotidiano Gazzetta dello Sport.

Al termine di ogni giornata di campionato, ai singoli calciatori della Serie A viene attribuito un punteggio, pertanto ogni squadra iscritta al FantaCorriere ottiene tanti punti quanti ne conquistano gli 11 calciatori reali "scesi in campo", più l'allenatore.

I calciatori che portano punti alla squadra sono solo i titolari che hanno ottenuto punteggio ai fini del gioco e gli eventuali calciatori della panchina (massimo due per ogni ruolo eccetto il portiere, che ne ha a disposizione soltanto uno) che hanno sostituito quei titolari che non hanno ricevuto punteggio. Le sostituzioni possono arrivare al numero di 7 (portiere, due difensori, due centrocampisti, due attaccanti).

I calciatori entreranno nell'ordine stabilito dal partecipante al momento della composizione della panchina.

Il punteggio che ottiene ogni calciatore è pari al voto in pagella che gli viene assegnato dall'inviato della Gazzetta dello Sport.

A questo punteggio possono sommarsi dei bonus e sottrarsi dei malus. Bonus:

+ 3 punti per ogni gol segnato;

+ 1 punto per ogni assist (*) servito

+ 3 punti per ogni rigore parato

+ 1 punto se il portiere non ha incassato gol. Per ricevere questo bonus, il portiere deve giocare almeno 30 minuti e non aver subito gol durante il periodo in cui era in campo a difesa della porta

* Per assist s'intende il passaggio volontario da parte di un calciatore che crea un'occasione da gol e mette un proprio compagno in condizione di segnare. Il bonus dell'assist viene assegnato solo se chi ha ricevuto il passaggio effettivamente segna, senza essere obbligato a scartare nessun avversario, portiere escluso. Vale, anche in questo caso, la valutazione della Gazzetta dello Sport.

Malus:

- 0,5 punto per un'ammonizione;

- 1 punto per un'espulsione (indipendentemente se il giocatore è stato 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 altri giocatori che in quel momento si trovano in porta);
- 1 punto per ogni autogol (malus valido solo per i giocatori di ruolo "portiere" o per altri giocatori che in quel momento si trovano in porta);
- 3 punti per ogni rigore sbagliato.

Ogni qualvolta un calciatore non riceva un voto in pagella (non per omissione o refuso, ma perché la Gazzetta dello Sport lo ha giudicato in pagella sv o ng), si procederà ad effettuare le sostituzioni dalla panchina, come da regolamento, salvo i casi di seguito elencati.

Inoltre, se la Gazzetta dello Sport, nonostante il giocatore abbia giocato meno di 15 minuti, assegna un voto, questo verrà ritenuto valido ai fini del punteggio, inclusi tutti i bonus e i malus. In casi particolari, il calciatore senza voto riceve comunque un voto d'ufficio, così calcolato:

A) Calciatori (escluso portiere)

Bonus/malus

il calciatore s.v. che ottiene un bonus (gol o assist) riceve sempre 6 punti d'ufficio (a cui vanno aggiunti i relativi bonus) indipendentemente dal tempo giocato. I 6 punti d'ufficio vengono assegnati anche nel caso di calciatore s.v. che riceve un malus (rigore sbagliato o autorete), ma non nel caso di sola ammonizione. Il calciatore s.v. che viene espulso riceve 4 punti d'ufficio (comprensivi del malus per l'espulsione: -1). Il giocatore SV che è stato ammonito, è come se non fosse sceso in campo.

B) Portiere

Il portiere s.v. senza bonus o malus che ha iniziato la partita da titolare e viene sostituito dal minuto indicato come 30' (secondo il tabellino della Lega Calcio Serie A) compreso in avanti, riceve sempre 6 punti d'ufficio, a cui vanno sottratti eventuali malus ed aggiunti ad eventuali bonus.

Il portiere s.v. senza bonus o malus che è subentrato nel corso della partita ma non la termina, o anche nel caso in cui subentri e poi la termina, se gioca almeno 30', secondo i tabellini della Lega Calcio Serie A, riceve sempre 6 punti d'ufficio.

Il portiere s.v. che invece NON ha giocato per almeno 30', secondo i tabellini della Lega Calcio Serie A (esclusi i minuti di recupero) non viene conteggiato, cioè come se non fosse sceso in campo a meno che non abbia ricevuto bonus o malus.

In tal caso: se come malus ha subito la sola ammonizione e non ha preso bonus, non viene conteggiato; per ogni altro tipo di bonus malus, gli viene assegnato, come ad ogni altro giocatore, 6 punti d'ufficio a cui vanno aggiunti i bonus e sottratti i malus (ai quali si va ad aggiungere a quel punto anche un'eventuale ammonizione); in caso di espulsione, il punteggio d'ufficio sarà 4, comprensivo del malus per l'espulsione (e non 6).

N.B.: Il portiere che rimane in campo per un minutaggio che non gli consente di prendere il voto d'ufficio, ma subisce gol e viene espulso, riceve 4 d'ufficio (compreso il malus dell'espulsione) a cui togliere un ulteriore punto per il gol subito.

Minutaggio

A tutti i portieri scesi in campo durante la partita, vengono assegnati 6 punti d'ufficio, se hanno giocato almeno 30 minuti consecutivi.

La figura del capitano.

Il modificatore del capitano è un bonus che si applica per ciascuna giornata al giocatore che viene indicato come capitano, il quale riceverà un bonus positivo o negativo a seconda che il voto (al netto di bonus o malus conseguiti e valido anche in caso di gol, autogol o rigore parato) sia sopra o sotto il 6:

+ 1 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto ≥ 7

- 1 punto se il giocatore indicato come capitano riceve voto ≤ 5 .

Alcune precisazioni:

nel caso in cui sia il capitano non prenda voto, il modificatore del capitano non si applicherà in nessun modo e quindi come squadra il bonus sarà pari a zero;

potranno essere indicati come capitano solo un giocatore tra quelli scelti come titolari.

PUNTI ALLENATORE

L'allenatore porta punti alla squadra nel momento in cui prende effettivamente parte alla giornata di campionato dalla panchina, sia che non sia presente a bordo campo. Difatti per "allenatore" si intende colui che dirige la squadra dalla panchina durante la giornata, che sia l'effettivo allenatore, il vice o qualsiasi altra figura preposta per questo ruolo. L'allenatore squalificato riceverà in ogni caso il voto attribuito a chi (in genere il vice allenatore) lo ha sostituito in panchina.

In caso di esonero, il nuovo allenatore scelto dal club, sostituirà il suo predecessore, ereditandone la quotazione, quindi non sarà necessario provvedere alla sua sostituzione, che potrà eventualmente ed a scelta del fantallenatore, effettuata in occasione delle sessioni di mercato o con l'utilizzo di cambi jolly.

Il punteggio che ottiene ogni allenatore è pari al voto in pagella che gli viene assegnato dall'inviato de La Gazzetta dello Sport a cui vanno a sommarsi dei bonus e a sottrarsi dei malus:

Bonus per allenatore:

+ 3 punti per la vittoria della squadra allenata

+ 1 punto per il pareggio della squadra allenata

+ 1 punto per ogni marcatore subentrato dalla panchina a gara in corso

+ 0,5 punti per ogni giocatore subentrato dalla panchina a gara in corso che realizza uno o più assist

Malus per allenatore:

0 punti per la sconfitta della squadra allenata

- 1 punto per ogni giocatore espulso subentrato dalla panchina a gara in corso;

- 1 punto per ogni calcio di rigore sbagliato da un giocatore subentrato dalla panchina a gara in corso;

- 1 punto per ogni autogol realizzato da ciascun giocatore subentrato dalla panchina a gara in corso;

- 0,5 punti per un'ammonizione ricevuta dall'allenatore

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

Nel caso di esonero o dimissioni di un allenatore, il fantallenatore, potrà mantenere (senza necessità di conferma) il suo sostituto (sulla base della scelta della società) oppure, nei termini previsti (successivo mercato o utilizzo cambi jolly) scegliere un altro, individuato tra i tecnici di serie A, utilizzando la somma data dal valore dell'allenatore "in uscita" più eventuali bonus residui. Operazione non possibile a giornata in corso.

Dati validi per il calcolo dei punteggi

Per l'attribuzione dei punteggi del FantaCorriere, valgono in ogni caso, i calcoli effettuati dalla Gazzetta dello Sport per il concorso "Fantacampionato 2026 – 2027" e pubblicati su tale quotidiano e su www.fantacampionato.gazzetta.it

13. Punteggio d'ingresso.

Ai fini della classifica generale, chi si iscriverà dopo la giornata iniziale del FantaCorriere (in calendario il giorno 13 settembre 2026), otterrà un buono d'ingresso pari a 73 punti per ogni giornata già disputata.

Ad esempio:

A) ingresso dopo la prima giornata (giornata n. 2 del 20 settembre 2026) del FantaCorriere: 73 punti

B) ingresso dopo la decima giornata del FantaCorriere: 730 punti (73 moltiplicato per 10 giornate).

14. Variazioni di calendario

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

In caso di partita sospesa valgono i dati pubblicati sul Fantacalcio dalla Gazzetta dello Sport; qualora non venissero pubblicati dei dati, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte, squalificati esclusi, riceveranno 6 punti d'ufficio. Per gli allenatori, verrà invece assegnato un punto. In caso di eccezionali situazioni (calamità sociali, civili o naturali che possano bloccare il regolare svolgimento di almeno il 50% delle partite di Serie A o nell'ipotesi di gravi e improvvisi lutti), l'organizzatore potrebbe decidere di annullare l'intera giornata, congelando alla giornata precedente tutte le classifiche, anche nel caso che le partite annullate fossero recuperate in altre date.

In casi straordinari, non previsti dal regolamento, ci si uniformerà alle scelte operate dagli organizzatori del concorso Magic Gazzetta dello Sport.

15. Sito internet

Tutti i risultati e le relative classifiche provvisorie (in attesa di validazione da parte del funzionario incaricato) sono pubblicati settimanalmente, indicativamente il giovedì successivo la giornata di campionato, sul sito www.corrieredisaluzzosport.it. Sul sito non verrà pubblicata la classifica dei premi di giornata, che si trova invece solo ed esclusivamente sulle pagine del Corriere di Saluzzo.

Per motivi tecnici, l'organizzatore, potrà decidere di oscurare eccezionalmente la classifica per un breve periodo.

La classifica, verrà oscurata, previo preavviso, dopo la 28^a giornata del FantaCorriere (31^a di serie A).

Il server su cui opera il software che gestisce l'assegnazione dei premi è ubicato su territorio nazionale.

16. Eventi eccezionali

In caso di anomalie del sistema, che determinino l'impossibilità di giocare in modo regolare una giornata, o per qualsiasi altro evento indipendente dalla volontà dell'organizzatore del gioco, l'organizzatore si riserva la possibilità di far disputare la giornata, con l'utilizzo delle "formazioni automatiche", cioè quelle che erano state schierate nell'ultimo turno valido precedente.

Tale soluzione, varrà esclusivamente per l'assegnazione dei premi di giornata, ma non influirà sulla classifica generale.

Di tale situazione, verranno avvisati i fantallenatori, tramite e-mail e pubblicazione sul sito.

In caso di blocco, sospensione o rinvio a data da definire, del campionato di Serie A, dovuto ad eventi eccezionali ed indipendenti dalla volontà dell'organizzatore, l'organizzatore potrà interrompere il gioco o prendere una delle seguenti delibere:

- 1) sospendere in via definitiva il gioco, senza attribuzione di tutti i premi ancora da assegnare, eccetto quelli finali;
- 2) al momento della eventuale ripresa del campionato dopo una sospensione temporanea, decidere di giocare solo una parte delle giornate rinviate, con esclusione di un numero indeterminato di turni, con conseguente mancata attribuzione dei relativi premi, eccetto quelli finali;
- 3) valutare se annullare una o più giornate, ovvero tutte le giornate rimanenti, con decisione insindacabile.

17. Premi

Il montepremi complessivo ha un valore commerciale di euro 6.148,00.

Vanno a premi, ogni settimana tre squadre vincitrici di giornata secondo il punteggio acquisito.

I premi non sono sostituibili o convertibili in denaro, né è data alcuna facoltà ai vincitori di richiedere, con o senza l'aggiunta di somme di denaro, la possibilità di ricevere un premio diverso.

Il premio è cedibile a terzi.

I valori dei premi sono da intendersi al valore di listino di vendita al pubblico alla data di stesura del presente regolamento e si intendono disponibili presso la redazione del Corriere di Saluzzo sito in via Parrà 9, Saluzzo o in altri luoghi indicati dall'organizzatore.

Nel corso del campionato verranno effettuate 4 premiazioni intermedie, dopo le seguenti giornate di Serie A: 11^a (8^a del FantaCorriere), 18^a (15^a del FantaCorriere), 25^a (22^a del FantaCorriere), 32^a (29^a del FantaCorriere).

I Premi intermedi attribuiti saranno i seguenti:

Dopo la 11^a giornata di campionato (8^a del FantaCorriere) al fantallenatore con la squadra:

- al centesimo posto in classifica, un abbonamento annuale digitale al Corriere di Saluzzo, del valore commerciale di euro 35,00, oltre ad una Confezione di birra "due bottiglie" Kauss, del valore commerciale di euro 15,00. Per un totale di Euro 50;
- al duecentesimo posto in classifica una Fantatorta della Pasticceria Testa di Saluzzo, del valore commerciale di euro 20,00

- al trecentesimo in classifica (o ultimo nel caso che non si arrivi a trecento squadre iscritte), un Buono cena al Ristorante Rododendro di Saluzzo, del valore commerciale di euro 15,00

Per un totale complessivo di euro 85,00.

Dopo la 18^a giornata di campionato (15^a del FantaCorriere), al fantallenatore con la squadra:

- al cinquantesimo posto in classifica, un Abbonamento ingressi alla Piscina di Saluzzo, del valore commerciale di euro 60,00;
- al centocinquantesimo posto in classifica, una Fantatorta della Pasticceria Testa di Saluzzo, del valore commerciale di euro 20,00;
- al duecentocinquantesimo posto in classifica (o quintultimo, nel caso che non si arrivi a 250 squadre iscritte), un Buono cena al Ristorante Rododendro di Saluzzo, del valore commerciale di euro 15,00

Per un totale complessivo di 95,00 euro.

Dopo la 25^a giornata di campionato (22^a del FantaCorriere), al fantallenatore con la squadra:

- al settantacinquesimo posto in classifica, un abbonamento annuale digitale al Corriere di Saluzzo, del valore commerciale di euro 35,00, oltre ad una Confezione di birra “due bottiglie” Kauss, del valore commerciale di euro 15,00. Per un totale di euro 50,00;
- al centoventicinquesimo posto in classifica, una Fantatorta della Pasticceria Testa di Saluzzo, del valore commerciale di euro 20,00;
- al centosettantacinquesimo posto in classifica (o penultimo, nel caso che non ci siano 175 squadre iscritte), un Buono cena al Ristorante Rododendro di Saluzzo, del valore commerciale di euro 15,00

Per un totale complessivo di 85,00 euro.

Dopo la 32^a giornata di campionato (29^a del FantaCorriere), al fantallenatore con la squadra:

- che nelle prime 28 giornate del FantaCorriere, ha ottenuto il primo maggior punteggio assoluto in una gara, un Abbonamento ingressi alla Piscina di Saluzzo, del valore commerciale di euro 60,00;
- che nelle prime 28 giornate del FantaCorriere, ha ottenuto il secondo maggior punteggio assoluto in una gara, una Fantatorta della Pasticceria Testa di Saluzzo, del valore commerciale di euro 20,00;
- al duecentoventicinquesimo posto in classifica (o al quintultimo, nel caso che non ci siano 225 squadre iscritte), un Buono cena al Ristorante Rododendro di Saluzzo, del valore commerciale di euro 15,00

Per un totale complessivo di euro 95,00.

Totale commerciale complessivo dei 14 premi intermedi: euro 360,00.

Alla fine del campionato vengono premiate le migliori 33 squadre della classifica finale.

Il fantallenatore della squadra vincitrice della classifica finale, riceverà un TV LED 55” LG SMART 4K, del valore commerciale di euro 899,00

Il secondo classificato, una E-BIKE NILOX, del valore commerciale di euro 799,00

Il terzo classificato, un Notebook HP Intel N150 Ram 8GB SSD 128GB Win 11, del valore commerciale di euro 390,00

Il quarto classificato, un Notebook Microtech Intel N4000 Ram 4GB SSD 64GB Linux, del valore commerciale di euro 250,00

Il quinto classificato, un Buono per tagliando auto della concessionaria auto ELLERO, del valore commerciale di euro 200,00

Il sesto classificato, un Tablet Honor X8a 128GB, del valore commerciale di euro 190,00

Il settimo classificato, uno Smartphone Motorola Moto G06, del valore commerciale di euro 150,00

L'ottavo classificato un Soggiorno per una notte per due persone, mezza pensione, da utilizzare tutto l'anno eccetto le vacanze di Natale e mese di agosto, al Rifugio Galaberna di Ostana, del valore commerciale di euro 130,00

Il nono classificato, una coppia guanciali Memory, del valore commerciale di euro 100,00

Il decimo classificato, un Abbonamento ingressi alla Piscina di Saluzzo, del valore commerciale di Euro 60,00

L'undicesimo classificato, un Abbonamento ingressi alla Piscina di Saluzzo, del valore commerciale di Euro 60,00

Il dodicesimo classificato, un Abbonamento annuale digitale al Corriere di Saluzzo, del valore commerciale di euro 35,00

Il tredicesimo classificato, un Abbonamento annuale digitale al Corriere di Saluzzo, del valore commerciale di euro 35,00

Il quattordicesimo classificato, un Buono pasto (bevande escluse), al Rifugio Galaberna di Ostana, del valore commerciale di euro 27,00

Il quindicesimo classificato, un Kit automobilista, composto da 1 pulitore vetri – 1 igienizzante abitacolo – 1 sbloccante universale, del valore commerciale di euro 25,00

Il sedicesimo classificato, un Buono lavaggio completo auto, da utilizzare all'Autolavaggio del Rio di Saluzzo, del valore commerciale di euro 25,00

Il diciassettesimo classificato, un Buono acquisto da utilizzare da Cooperativa Agricola Terraviva di Busca, del valore commerciale di euro 25,00

Il diciottesimo classificato, un Buono spesa utilizzabile da Tessuti e Scampoli di Barge, del valore commerciale di euro 25,00

Il diciannovesimo classificato, una Bottiglia di vino "La luna e i falò", del valore commerciale di euro 20,00

Il ventesimo classificato, una Bottiglia di vino "La luna e i falò", del valore commerciale di euro 20,00

Il ventunesimo classificato, una Fantatorta della Pasticceria Testa di Saluzzo, del valore commerciale di euro 20,00

Il ventiduesimo classificato, una Fantatorta della Pasticceria Testa di Saluzzo, del valore commerciale di euro 20,00

Il ventitreesimo classificato, una Fantatorta della Pasticceria Testa di Saluzzo, del valore commerciale di euro 20,00

Il ventiquattresimo classificato, due Buoni Apericena al “Turn Over Bar” di Saluzzo, dal valore commerciale unitario di euro 10,00, per un totale di euro 20,00

Il venticinquesimo classificato, due Buoni Apericena al “Turn Over Bar” di Saluzzo, dal valore commerciale unitario di euro 10,00, per un totale di euro 20,00

Il ventiseiesimo classificato, due Buoni Apericena al “Turn Over Bar” di Saluzzo, dal valore commerciale unitario di euro 10,00, per un totale di euro 20,00

Il ventisettesimo classificato, un Buono cena al Ristorante Rododendro di Saluzzo, del valore commerciale di euro 15,00

Il ventottesimo classificato, una Confezione di birra “due bottiglie” Kauss, del valore commerciale di euro 15,00

Il ventinovesimo classificato, un Abbonamento da 10 caffè, al Caffè Principe di Saluzzo, del valore commerciale di euro 15,00

Il trentesimo classificato, un Abbonamento da 10 caffè, al Caffè Principe di Saluzzo, del valore commerciale di euro 15,00

Il trentunesimo classificato, una Confezione di birra “tre bottiglie” Kauss, del valore commerciale di euro 10,00

Il trentaduesimo classificato, un Buono lavaggio auto solo esterno, da utilizzare all’Autolavaggio del Rio di Saluzzo, del valore commerciale di euro 10,00

Il trentatreesimo classificato, un Buono pizza alla Pizzeria Il Basilico di Saluzzo, del valore commerciale di euro 10,00

Totale commerciale complessivo dei 33 premi finali: euro 3.675,00.

I premi settimanali in palio sono:

N. 4 Buoni Pasto (bevande escluse), al Rifugio Galaberna di Ostana, del valore commerciale unitario di euro 27,00

N. 7 Buoni acquisto da utilizzare alla Cooperativa Agricola Buschese Terraviva di Busca, del valore commerciale unitario di euro 25,00

N. 2 Kit Automobilista, composto ciascuno da 1 pulitore vetri, 1 igienizzante abitacolo 1 autosbloccante, del valore commerciale unitario di euro 25,00

N. 10 Bottiglie di vino “La luna e i falò” dell’Enoteca San Martino di Saluzzo, del valore commerciale unitario di euro 20,00

N. 15 Buoni cena al Ristorante Rododendro di Saluzzo, del valore commerciale unitario di euro 15,00

N. 1 Fantatorta della Pasticceria Testa di Saluzzo, del valore commerciale di euro 20,00

N. 4 Buoni Apericena presso “Turn Over Bar” di Saluzzo, del valore commerciale unitario di euro 10,00

N. 7 Abbonamenti Annuale digitale, al “Corriere di Saluzzo”, del valore commerciale unitario di euro 35,00

N. 2 Buoni spesa da Tessuti e Scampoli di Barge, del valore commerciale unitario di euro 25,00

N. 20 Buoni Menù rifugio (bevande escluse), dal lunedì al sabato, esclusi i festivi, valido fino al 31/07/2027, al Rifugio di Pian Munè, del valore commerciale unitario di euro 19,00

N. 14 Confezioni (con tre bottiglie) di birra Kauss, del valore commerciale unitario di euro 10,00

N. 7 Confezioni (con due bottiglie) di birra Kauss, del valore commerciale unitario di euro 15,00

N. 8 Abbonamenti da 10 caffè, al Caffè Principe di Saluzzo, del valore commerciale unitario di euro 15,00

N. 1 Buono Lavaggio completo auto, da utilizzare all'Autolavaggio del Rio di Saluzzo, del valore commerciale di euro 25,00

N. 4 Buoni Lavaggi esterno auto, da utilizzare all'Autolavaggio del Rio di Saluzzo, del valore commerciale unitario di euro 10,00

N. 19 Buoni Pizza della Pizzeria Il Basilico di Saluzzo, del valore commerciale unitario di euro 10,00

La distribuzione settimanale dei premi è dettagliata nell'Allegato A, che fa parte integrante del presente regolamento.

I premi settimanali e quelli intermedi verranno assegnati (e contestualmente consegnati), in seguito alla certificazione da parte di un funzionario che attesti il regolare svolgimento di tutte le operazioni, in ottemperanza alle disposizioni previste dal DPR 430/2001, entro le date seguenti:

entro venerdì 13 novembre 2026

entro venerdì 15 gennaio 2027

entro venerdì 26 febbraio 2027

entro venerdì 23 aprile 2027

entro domenica 13 giugno 2027 (ultima assegnazione dei premi settimanali e assegnazione dei premi finali)

I premi devono essere tassativamente ritirati presso la redazione de Il Corriere di Saluzzo entro 180 giorni dalla loro assegnazione, o, in caso di richiesta, consegnati a domicilio, a carico del promotore.

I premi non ritirati verranno devoluti all'Associazione AIRONE ODV di Manta.

Per informazioni contattare esclusivamente il numero whatsapp dell'organizzatore (335 1331274) o l'indirizzo e-mail fantacorriere@corrieredisaluzzosport.it

Per Cormedia s.r.l.
Legale rappresentante
Carlo Ravazzi

