



email: cralangeliniabruzzo@fatergroup.com
sito: www.cralangelini.it

CRAL Angelini Abruzzo

FANTACRAL

ANGELINI

REGOLAMENTO UFFICIALE

11.09.2021



Stagione 2021-2022

3° Edizione

Presidente Luciano Basti
Via Raiale, 108 - 65128 PESCARA (PE)
Tel. 3703477828 Fax 085.4501521
C.F.: 91025070680



CRAL Angelini Abruzzo

Introduzione

Il FantaCralAngelini è un fantasy game, basato sul gioco virtuale del calcio, che riunisce i Soci del Cral Angelini Abruzzo appassionati di questo gioco in emozionanti settimane di autentico divertimento. Il FantaCralAngelini è una lega privata detta in seguito "Community" e per partecipare i requisiti fondamentali da rispettare sono:

- **essere regolarmente iscritti al Cral Angelini Abruzzo;**
- possibilità di accedere ad Internet;
- massima serietà ed impegno nella disputa del torneo;
- l'obbligo di portare a termine la manifestazione alle quale ci si iscrive fino alla fine del gioco;
- lealtà e passione per questo gioco;
- ricordarsi che il fantacalcio è solo un gioco, e non una fonte di guadagno.

Il seguente regolamento è diviso in: Capitoli (Primo, Secondo, ecc.), Regole o Punti (1, 2, ecc.), Lettere (a, b, ecc.).

Capitolo I°. Potere dell'Organizzatore (detto anche Presidente di lega)

L'organizzatore, se necessario, può cambiare o modificare le regole in qualsiasi momento della stagione al fine di garantire il normale e corretto svolgimento del gioco. Solo l'Organizzatore ha il compito di stabilire se ci sono regole o eventi da modificare o cambiare.

L'Organizzatore può in qualsiasi momento della stagione escludere una squadra se:

- Non venga consegnata la quota di partecipazione;
- Nel caso di non corretto comportamento verso i componenti della Community;
- Nel caso di tentativo di frode.

Nel caso di esclusione dal gioco, al fantallenatore non sarà restituita la quota di partecipazione.



Capitolo II°. Presentazione siti Internet

Il gioco si svolgerà totalmente su internet, in particolare sul seguente sito internet :

- www.fantaclub.it (sito operativo della Lega)

Sito Operativo www.fantaclub.it: è il portale dove ogni Fantallenatore gestirà la propria squadra, dalla creazione, alla consegna della propria formazione, alla consultazione delle formazioni avversarie, fino alle operazioni di mercato. Il sito www.fantaclub.it è un sito a pagamento (a spese Cral) per i servizi che eroga, quali gestione del calcolo di risultati e gestione dati di tutta la lega. E' obbligatoria la registrazione gratuita al sito www.fantaclub.it

Capitolo II°. Iscrizione al gioco

NB. Le iscrizioni si chiuderanno al raggiungimento di 16 Squadre

Per effettuare l'iscrizione al gioco basta accedere al sito www.cralangelini.it e compilare il modulo che troverete nella Sezione Modulistica. Pagare la quota

Riceverete una pass o un invito per effettuare la registrazione della squadra sul sit

Quota di partecipazione

La quota di partecipazione è di 50,00 €. La quota potrà essere versata tramite i seguenti mezzi:

- Bonifico bancario
- Carta di credito/bancomat

Capitolo III°. Le Società

Denominazione Sociale

La denominazione sociale, di ciascuna società, viene stabilita dal rispettivo Fantallenatore e deve contenere un nome reale o nome di fantasia con un massimo di 14 caratteri. Un Fantallenatore non può adottare un nome già scelto da un altro partecipante. Una volta scelto il nome della società, non è più possibile modificarlo per il campionato in corso.

La Proprietà

Una fantasquadra può essere gestita e costituita da uno o più Presidenti.



Capitolo IV° . Registrazione Utenti

Registrazione al sito www.fantaclub.it

Per i Vecchi partecipanti

Nome utente e password della passata stagione sono valide, se avete smarrito la password o non la ricordate potete utilizzare la funzione “Recupera password” nella home del sito ww.fantaclub.it

Per i Nuovi Partecipanti

I nuovi partecipanti devono registrarsi sul sito www.fantaclub.it. La prima cosa da fare è registrarsi come nuovo utente cliccando su “Registrati” che si trova nel riquadro LOGIN. Dopo aver compilato tutti i campi richiesti ed aver confermato la registrazione, si riceverà una mail di conferma, contenente un link su cui cliccare per convalidare la registrazione. **Se non fate questa operazione la registrazione non sarà valida.**

Capitolo V° Creazione Squadra

Composizione della squadra

Ciascun Presidente possiede un portafoglio di 250 Crediti da investire per comporre una rosa di 28 calciatori, nessuna società può decidere di comprare più di 28 o meno di 28 calciatori. La composizione della rosa è la seguente:

- 3 Portieri
- 9 Difensori
- 9 Centrocampisti
- 7 Attaccanti

Gli eventuali crediti residui se inutilizzati si potranno utilizzare nei mercati di riparazione successivi.

Regola Liste Top Player

Saranno create 3 (tre) liste Top Player: una DIFENSORI, una CENTROCAMPISTI e una Mista PORTIERI ed ATTACCANTI; liste per ruolo contenente ognuna un certo numero di giocatori. Ogni Fantallenatore potrà avere nella propria rosa soltanto 2 (due) giocatori per ogni lista creata. Di seguito le liste Top Player della stagione 2021-2022.



CRAL Angelini Abruzzo

DIFENSORI	CENTROCAMPISTI	PORTIERI-ATTACCANTI
GOSENS RO.	VERETOUT	HANDANOVIC
DIMARCO	ILICIC	MAIGNAN
HERNANDEZ	LUIS ALBERTO R.	SZCZESNY
DE VRIJ S.	MKHITARYAN	MERET
KARSDORP	CHIESA FE.	IMMOBILE CI.
CRISCITO DO.	MILINKOVIC SA.	MARTINEZ L
DE LIGT M.	KESSIE	ZAPATA DU.
KOULIBALY	MALINOVSKIY RU.	INSIGNE L
LAZZARI	ZANIOLO NI.	BELOTTI
SPINAZZOLA	CALHANOGLU HA.	IBRAHIMOVIC ZL.
CUADRADO JU.	PELLEGRINI LO	VLAHOVIC
MANOLAS KO.	PASALIC MA.	MURIEL
BONUCCI	BRAHIM DIAZ	ABRAHAM
ALEX SANDRO L.	BARELLA	BERARDI DO.
MILENKOVIC	DJURICIC	DYBALA

Limite di Tre calciatori di una stessa squadra nelle rose

Non è consentito possedere più di 3 (tre) calciatori appartenenti ad una stessa squadra di calcio nella rosa. Sono esclusi dal conteggio i portieri ed eventuali calciatori che non sono più presenti attualmente nella lista dei giocatori di serie A. Nel caso una squadra dovesse trovarsi con più di tre calciatori di una stessa squadra in seguito a cambiamenti di maglia dei calciatori, spetterà al Fantallenatore della squadra risolvere la situazione durante il fantamercato, altrimenti il sistema non consentirà modifiche alla rosa. Esempio nella rosa della squadra X sono stati acquistati 3 giocatori della Fiorentina e 3 del Genoa, durante il calciomercato reale un giocatore del Genoa viene ceduto alla Fiorentina, ottenendo il seguente risultato 4 giocatori Fiorentina e 2 Genoa. In questa situazione il Fantallenatore dovrà prima cedere un giocatore della Fiorentina riportando il limite a 3 e poi potrà operare sul Fantamercato.

Limite di Tre calciatori di una stessa squadra nelle rose durante la sessione di Ottobre

Durante la sessione di calciomercato (reale) che terminerà lunedì 5 Ottobre 2020 alle ore 20,00 si potrebbero verificare casi particolari come un trasferimento di un giocatore che viene ceduto da una squadra di serie A ad un'altra e magari le quotazioni dei giocatori non sono state aggiornate con la propria squadra di appartenenza.

In questo caso spetterà al Fantallenatore della squadra risolvere la situazione durante il fantamercato libero con scadenza **venerdì 9 Ottobre 2020 e riportare la propria squadra entro il vincolo dei 3 giocatori anche se quest'ultimo risulti assegnato ad un altro club.**

Controllo delle rose a fine mercato libero

Dopo la chiusura del mercato di **Ottobre (lunedì 5 ore 20,00)** il Presidente della Lega procederà a consultare tutte le rose utilizzando uno storico di mercato che potrà analizzare i vari trasferimenti di mercato effettuati.



CRAL Angelini Abruzzo

Penalizzazione per eventuale irregolarità dei 3 giocatori per squadra

La penalizzazione che verrà inflitta nel caso di irregolarità è di: 1 (Uno) punto di penalizzazione sulla classifica della serie di appartenenza.

Inserimento della squadra nella lega

Una volta scelti i 28 giocatori per inserirli nella lega bisogna accedere al sito www.fantaclub.it, dopo aver effettuato il login (con user e password di fantaclub) nella parte destra del sito nel form Login Lega bisogna digitare il nome della lega **fantacral** (bisogna scriverlo tutto in minuscolo) e cliccare su Entra. Una volta entrati nella lega potete inserire la vostra rosa nel menu "Inserisci Squadra", indicando il nome squadra assegnato, e potete scegliere il colore della vostra maglia, se non lo fate vi sarà assegnata quella di default del sito www.fantaclub.it. Quando viene inserita la squadra nella lega, non potrà essere visualizzata dagli altri partecipanti, nella sua composizione fino a quando non inizierà il Fantacampionato.

Durante questo periodo sarà visualizzato soltanto il nome squadra ed i dettagli del nick del fantallenatore. Le squadre una volta inserite potranno essere modificate in qualsiasi momento fino all'inizio della stagione.

Nome Squadra

Il nome della squadra da assegnare alla propria fantasquadra, è quello indicato nel momento dell'iscrizione ovvero il nome reale di una squadra italiana o straniera oppure un semplice nome di fantasia. Il nome deve essere scritto in minuscolo con la sola iniziale in maiuscolo, (senza Ac, Fc,) esempio: Totthenam, Fiorentina, Pescara, etc etc Real Madrid, Manchester City, Real Saragozza, etc nel caso di nome doppio. In caso di errore sarà l'Organizzatore a modificare il nome.

Scadenza Iscrizioni al gioco

Le iscrizioni al FantaCralAngelini terminano il giorno **09 Settembre 2021**. L'iscrizione è completata dopo aver compilato il modulo di partecipazione e dopo aver saldato la quota di partecipazione.

Scadenza Inserimento Squadre

Le squadre dovranno essere inserite sul sito www.fantaclub.it entro e non oltre il giorno **Sabato 11 Settembre 2021** entro le ore 17.55.

Capitolo VI. Le Principali regole del gioco

Lo scopo del gioco è guidare una fantasquadra, formata da veri calciatori delle squadre del campionato italiano di Serie A. L'esito di ogni partita si basa sulle reali prestazioni degli 11 calciatori che formano ad ogni turno di campionato la fantasquadra.



Regola 1. Quotidiani di riferimento

I quotidiani di riferimento sono le 3 Nazionali e la media verrà presa da **Fantaclub**.

Regola 2. Quotazioni giocatori

Le quotazioni ufficiali dei giocatori saranno prese da **Fantaclub**.

Regola 3. Voti giocatori

I voti dei giocatori saranno presi da **Fantaclub**.

Regola 4 . Assist giocatori

Gli assist sono stabiliti dalla redazione interna di Fantaclub. I criteri adottati per l'assegnazione degli assist sono:

- Il passaggio deve essere volontario
- Il calciatore che riceve il passaggio può stoppare e allungarsi la palla ma non può dribblare l'avversario ad eccezione del portiere. Per dribbling si intende anche una finta o cambio di direzione che consente di superare l'avversario.
- Passaggio filtrante: se grazie al passaggio il marcatore si trova solo davanti alla difesa, l'assist e' attribuito anche se il marcatore avanza da solo per parecchi metri.
 - Nel caso di passaggio deviato, l'assist può comunque essere considerato valido se la deviazione e' ininfluente per la traiettoria del pallone
- Goal dalla lunga distanza: non sono considerati assist passaggi che non rappresentano una chiara occasione da goal.
 - Sono considerati assist i tiri da calcio da fermo, come rimesse laterali, calci di punizione o calci d'angolo.

Regola 5. Fonte dei Bonus e Malus per Gol ed Autogol

La fonte dei bonus e malus relativi a gol ed autogol saranno stabiliti dalla redazione interna di Fantaclub che utilizzano il criterio della lega calcio. Il criterio che viene adottato dalla lega calcio per stabilire l'attribuzione di un gol/autogol è il seguente:

- Una rete è classificata come autogol quando: Un giocatore involontariamente calcia la palla direttamente nella propria porta. E' il caso di un retropassaggio sbagliato o di un rinvio errato.
- Un giocatore devia nella propria porta un tiro, un cross o un passaggio di un avversario non indirizzato nello specchio della porta.

Punto 1. Precisazioni su autogol

- Non sono considerati autogol i tiri nello specchio della porta che vengono deviati da un difensore. In questi casi si assegna pertanto la marcatura all'autore del tiro in porta.
- Sono considerati autogol i tiri che terminano sui legni della porta (pali e traversa) e vengono successivamente deviati in rete da un giocatore difendente.



CRAL Angelini Abruzzo

Punto 2. Deviazioni di un proprio compagno

- Nel caso di un tiro indirizzato nello specchio della porta e deviato involontariamente in rete da un proprio compagno la marcatura sarà assegnata all'autore originario del tiro.
- Se un tiro indirizzato fuori dallo specchio della porta colpisce un proprio compagno e termina in rete, la paternità del gol è attribuita all'autore dell'ultimo tocco.
- Quando un tiro indirizzato nello specchio della porta è deviato in rete da un compagno la cui attiva partecipazione al gioco modifica la traiettoria del pallone, a quest'ultimo va assegnata la paternità del gol.

Regola 6. Fonte dei Malus Ammonizioni ed Espulsioni

La fonte dei malus relativi ad ammonizioni ed espulsioni saranno stabiliti dalla redazione interna di Fantaclub che analizzeranno eventuali discordanza tra le varie fonti a disposizione. Le ammonizioni sono determinate incrociando i dati da diverse fonti per la massima precisione possibile

Regola 7. Schemi di Gioco

Gli schemi di gioco utilizzabili sono i seguenti: 4-3-3, 3-4-3, 4-4-2, 5-3-2, 3-5-2, 4-5-1, 5-4-1.

Regola 8 . Modificatore del modulo

Modulo 5 -4 -1	Bonus +1,5 per il modulo
Modulo 4 -5 -1	Bonus +1 per il modulo
Modulo 5 -3 -2	Bonus +0,5 per il modulo
Modulo 4 -4 -2	Bonus + 0 per il modulo
Modulo 3 -5 -2	Malus -0,5 per il modulo
Modulo 4 -3 -3	Malus - 1 per il modulo
Modulo 3 -4 -3	Malus -1,5 per il modulo

Regola 9. Assegnazione Punti per partita

Saranno assegnati i seguenti punti:

- 3 Punti per la vittoria
- 1 Punto per il pareggio
- 0 Punti per la sconfitta



Regola 10. Calcolo dei Punteggi

Ogni calciatore sarà valutato dal voto della Gazzetta dello Sport e verranno sommati o sottratti i seguenti punteggi:

Bonus

- +5 per ogni gol realizzato da un portiere
- +4 per ogni gol realizzato da un difensore
- +3,5 per ogni gol realizzato da un centrocampista
- +3 per ogni gol realizzato da un'attaccante
- +3 per ogni rigore parato dal portiere;
- +1 per il portiere che non subisce gol
- +1 per ogni assist

Malus

- -3 per rigore sbagliato;
- -2 per ogni autorete;
- -1 per ogni espulsione;
- -1 per ogni gol subito dal portiere;
- -0,5 per ogni ammonizione;

Una volta sommati e sottratti i punteggi ai vari voti, per determinare il risultato finale si utilizzeranno le seguenti soglie di punteggio;

da 0 a 65,50	0 Gol
da 66 a 71	1 Gol
da 71,50 a 76,50	2 Gol
da 77 a 82	3 Gol
da 82,50 a 87,50	4 Gol
da 88 a 93	5 Gol
da 93,50 a 98,50	6 Gol
da 99 a 104	7 Gol
da 104,50 a 109,50	8 Gol
da 110 a 115	9 Gol

Una volta calcolato il punteggio, uscirà fuori il risultato dello scontro diretto tra le fantasquadre.
Esempio Squadra A 66 Squadra B 75 risultato 1-2.



CRAL Angelini Abruzzo

Regola 11. Il calciatore senza voto (escluso i portieri)

Ogni qualvolta un calciatore riceva il voto (Sv o ng), si procede ad effettuare la sostituzione dalla panchina di un calciatore come da regolamento, salvo i casi di seguito elencati.

- Il calciatore Sv che viene espulso prende 5 come voto d'ufficio a cui va aggiunto il malus per la espulsione e tutti gli altri bonus/malus indipendentemente dal tempo giocato;
- Il calciatore s.v che sbaglia un rigore o che fa un'autorete riceve 6 come voto d'ufficio a cui vanno sottratti i relativi malus
- Il calciatore s.v. senza bonus o malus, così come il calciatore s.v. che viene ammonito non viene conteggiato, cioè e' come se non fosse sceso in campo.
- Il calciatore Sv che fa un assist prende 6 punti d'ufficio +1 come bonus;

Il calciatore che scende in campo per almeno 15 minuti e non gli viene assegnato il voto dai quotidiani di riferimento prende automaticamente il 5,5 come voto d'ufficio. Non sono considerati i minuti di recupero dopo il 90esimo nel conteggio

Regola 12. Le Sostituzioni

Le sostituzioni massime consentite sono 5 (cinque). Le sostituzioni di calciatori dello stesso ruolo saranno automaticamente effettuate nel caso il giocatore schierato nella formazione titolare, viene valutato Sv o Ng. Le sostituzioni per i giocatori possono essere fatte soltanto per i calciatori dello stesso ruolo. (esempio difensore per difensore, attaccante con attaccante). Se si verifica che 6 (sei) giocatori della formazione titolare, non dovessero giocare e valutati svo ng, verranno sostituiti con i primi 5 indicati della panchina.

Regola 13. La Panchina

Le formazioni consegnate dovranno essere composte da 7 calciatori titolari. La composizione della panchina sarà libera, senza rispettare nessun ordine di ruolo e di giocatori, ad esempio si possono schierare 1 portieri 4 difensori, 1 attaccanti etc., etc. La panchina dovrà essere composta in ordine di gradimento per eventuali sostituzioni di ruolo. Esempio se ho schierato la seguente panchina:

Regola 14. Valutazione giocatori per partite anticipate al Giovedì o posticipate al Mercoledì

Nel caso di partita anticipata o posticipata nei giorni di **mercoledì o giovedì** (esempio neve, pioggia o altre manifestazioni) tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte riceveranno 6 di ufficio senza bonus e malus.



CRAL Angelini Abruzzo

Regola 15. Valutazione giocatori per partita/giornata di campionato Sospesa (Caso Davide Astori)

Nel caso di partita/giornata sospesa, i calciatori in forza alle squadre coinvolte che NON hanno disputato la partita riceveranno 6 di ufficio senza bonus e malus, mentre per coloro che hanno disputato la partita sarà regolarmente assegnato voto con bonus e malus eventuali.

Regola 16. Valutazione giocatori per partita Sospesa senza voto assegnato da parte del quotidiano

Nel caso di partita sospesa e la testata giornalistica non ha assegnato il voto, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte riceveranno 6 di ufficio senza bonus e malus.

Regola 17. Valutazione giocatori per partita Sospesa senza voto assegnato da parte di un quotidiano e con partita recuperata fino al martedì successivo alla gara

Nel caso di partita sospesa e la testata giornalistica non ha assegnato i voti, e con la gara che verrà recuperata entro il martedì successivo alla gara, tutti i calciatori in forza alle squadre coinvolte riceveranno i voti che la testata giornalistica assegnerà dopo la gara recuperata.

Regola 18. Voto d'ufficio 6 solo per i giocatori Convocati Ufficialmente

Saranno attribuiti i 6 d'ufficio soltanto ai giocatori Convocati Ufficialmente per la gara. Le convocazioni Ufficiali delle partite saranno reperite dalla rete ed assegnati i 6 d'ufficio. Nel caso in cui non si riescano a reperire le convocazioni ufficiali dalla rete i voto 6 d'ufficio saranno assegnati a tutti i giocatori escluso i giocatori squalificati.

Capitolo VII. Consegna delle Formazioni

Regola 1. Orari di chiusura della consegna formazione

Le formazioni si consegneranno sul sito www.fantaclub.it nella sezione CONSEGNA FORMAZIONE. Le formazioni delle relative squadre dovranno essere consegnate entro e non oltre 1 minuto prima dell'inizio del primo anticipo di giornata. Esempio se l'anticipo si gioca alle ore 18.00 del sabato, le formazioni dovranno essere consegnate entro le ore 17.59 del sabato. (si consiglia per non avere problemi a consegnare la formazione anche 2 ore prima). Se le partite vengono giocate TUTTE di domenica il termine ultimo per le consegne delle formazioni e' sempre 1 minuto prima delle partite. Per i turni infrasettimanali il termine ultimo per le consegne delle formazioni é sempre 1 minuto prima dell'inizio delle partite.

Regola 2. Modifica della formazione consegnata

Una volta consegnata la formazione potrà essere modificata in qualsiasi momento sempre entro i limiti indicati ovvero 1 minuto prima dell'inizio del primo anticipo di giornata.



CRAL Angelini Abruzzo

Regola 3. Comportamento nel caso di mancata consegna della formazione

Nel caso di mancata consegna della formazione entro il termine stabilito, verrà automaticamente riconfermata la formazione della settimana precedente, mentre vengono assegnati 60 punti soltanto se la formazione non è disponibile ovvero se non viene mai consegnata (prima giornata).

Regola 4. Visualizzazione formazione avversari

Le formazioni saranno visibili a tutti gli utenti soltanto dopo la chiusura delle consegne formazioni di giornata. *La chiusura e l'apertura delle consegne delle formazioni viene fatta in automatico dal sito www.fantaclub.it e non dall'Organizzatore.*

Regola 5. Rimozione formazione se considerata Sospetta

Questa regola viene applicata per coloro che consegnano una formazione sospetta e palesemente diversa dalle altre consegnate nelle precedenti giornate, al fine di perdere volontariamente la partita. La regola è stata ideata per garantire lo spirito sportivo e per la lealtà del gioco.

Punto 1. Verifica e Controllo formazioni

Il Presidente di lega dopo la chiusura delle formazioni controllerà tutte le formazioni consegnate, e se risconterà una formazione "Sospetta" provvederà alla rimozione della formazione stessa, e successivamente consegnerà una formazione per conto del Fantallenatore, consultandone le precedenti consegnate.

Punto 2. Sanzione per consegna squadra Sospetta

Al Fantallenatore a cui è stata rimossa la formazione per causa sospetta, saranno sottratti 30 punti di penalizzazione dalla Classifica del girone. **Il Fantallenatore a cui è stata inflitta la sanzione, sarà escluso alla partecipazione per l'edizione successiva.**

Punto 3. Comunicato Ufficiale da parte del Presidente di lega per sanzione inflitta

A seguito della rimozione di una formazione per "sospetta consegna" sarà pubblicato un comunicato ufficiale da parte del Presidente di lega per la sanzione inflitta al fantallenatore.

Capitolo VIII. Cambi & Mercato Di Riparazione

Regola 1. Cambi Liberi

Ogni fantallenatore ha la possibilità di effettuare cambi nella propria squadra senza nessun limite, dal momento in cui ha creato la squadra fino a 1 minuto prima dell'inizio del primo anticipo di giornata della 1° Giornata di Campionato, naturalmente gestendo i propri crediti a disposizione.

Regola 2. Cambi Aggiuntivi

I cambi aggiuntivi possono essere utilizzati per dare la possibilità ai fantallenatori che hanno acquistato giocatori e poi venduti realmente dal proprio Club di appartenenza all'estero o serie minori, oppure semplicemente per apportare modifiche alla propria squadra.

I cambi a disposizione per sostituire giocatori venduti sono **3 (TRE)**.



CRAL Angelini Abruzzo

Punto 1. Periodo disponibile per effettuare i cambi aggiuntivi

I cambi aggiuntivi possono essere effettuati nel seguente periodo:

- Inizio cambi aggiuntivi il **5 Ottobre 2020 ore 08,00**
- Fine cambi aggiuntivi il **9 Ottobre 2020 ore 17,00**

Regola 3. Mercato di Riparazione

Il mercato di riparazione a disposizione dei Presidenti sarà in un periodo solo nel mese di Febbraio 2021. **Il numero totale dei cambi a disposizione per tutta la stagione è di 7 cambi.** Nel mercato di riparazione non saranno aggiunti crediti in più rispetto ai 250 iniziali. I fantallenatori dovranno acquistare entro la fine del mercato obbligatoriamente tutti e 28 i giocatori della rosa. Durante il fantamercato si possono utilizzare eventuali crediti avanzati nella precedente sessione di mercato.

Per effettuare le operazioni di mercato basta accedere nella lega FANTACRAL dalla home di www.fantaclub.it e cliccare nel menu Fantamercato ed una volta entrati nella propria squadra, operare i cambi.

Punto 1. Periodo mercato di riparazione

1° Sessione di mercato di riparazione	
Apertura il 01-02-2021 ore 08.00	
Chiusura il 12-02-2021 ore 23.00	

Punto 2. Cambi disponibili per i mercati di riparazione

I Presidenti delle fantasquadre avranno a disposizione un totale di 7 cambi per tutta la stagione.

Punto 3. Quando si possono effettuare le operazioni di mercato

Le operazioni di mercato possono essere effettuate soltanto durante il periodo della "consegna delle formazioni, ovvero dal lunedì mattina/pomeriggio (dopo l'uscita dei risultati di giornata) fino a 1 minuto prima dell'inizio del primo anticipo di giornata.

Capitolo IX Composizione Serie (Gironi)

Verranno stilati definitivamente in base al numero di squadre partecipanti.

Composizione

Il FantacralAngelini sarà composta da un girone Unico a squadre, che si affronteranno con scontri diretti per una durata di 36 partite dalla terza giornata (andata e ritorno X DUE VOLTE)..



CRAL Angelini Abruzzo

1° e 2° Posto

Al termine delle 36 giornate di campionato le prime due classificate si aggiudicheranno rispettivamente il premio di 1° e 2° posto. Nel caso di parità di punti nel girone tra due o più squadre, per determinare la 1° e 2° posizione si prenderanno in considerazione i seguenti fattori:

- Maggior punteggio ottenuto nella Classifica Globale a punti nelle 32 giornate;
- Scontro diretto con classifica avulsa tra due o più squadre;
- Estrazione da parte dell' Organizzatore.

COPPE DI LEGA CHAMPIONS LEAGUE E EUROPA LEAGUE

Fase di qualificazione:

Nelle giornate : 4, 7, 10, 13, 16, 19, 24, 27, 30

Si giocheranno le qualificazioni per le coppe le squadre partecipanti si affronteranno con un turno a scontri diretti. Senza il vantaggio dei 2 punti per chi gioca in casa

Le prime squadre dalla 1° alla 4° disputeranno la CHAMPIONS

Le squadre dalla 5° alla 8° disputeranno l'EUROPA LEAGUE

In Questa fase verranno create le COPPE sul sito

Semifinali coppe di lega

Le semifinali si svolgeranno a gara di andata e ritorno con eliminazione diretta **nelle giornate n°32 e 34** di Campionato

FINALI COPPE DI LEGA

Le finali si giocheranno nella giornata di campionato n° 36

CAMPIONATO FORMULA 1

Durante tutta la durata della competizione ci sarà una classifica parallela denominata Formula 1 I punti sono assegnati ad ogni giornata in base al punteggio piu' alto con le **regole della formula 1**

In caso di parita' nella classifica formula 1 l'ordine e' dato dalla classifica somma dei punti della competizione, se vi fosse ancora parita' allora ha la precedenza la squadra che si e' iscritta prima.



CRAL Angelini Abruzzo

PREMI FantaCralAngelini

• 1° Posto	350
• 2° Posto	200
• Champions League	150
• Europa League	100
• Formula 1	100
• Miglior Punteggio	50
• Campione d'Inverno	50

Il montepremi dipende dal numero di squadre partecipanti.

Il CRAL contribuirà con un importo pari alle quote di partecipazione fino ad un max di 800 euro.

Il valore dei singoli premi saranno in BUONI ACQUISTO

Per qualsiasi informazione potete contattare Il Presidente di Lega:

GIULIANO MARCHIONNE - marchionne.g@fatergroup.com

Tel. 338 671 3750



(Pescara 2 Settembre 2021)