

BAR MARKET CAMPING DEGLI ULIVI vs "TIO PEPE. 1-1

BAR MARKET: VITIELLO

TIOPEPE: SEMENTINO

AMMONITI: DI GIUSEPPE (M), LA TORRE (T)

ESPULSO: MONOPOLI (M),

PAGELLE DI LUIGI BISCEGLIA

BAR MARKET CAMPING DEGLI ULIVI

MONOPOLI 8: Para tutto il parabile. Per i miracoli si sta attrezzando. **THE WALL**

DI GIUSEPPE 6: Buona prestazione macchiata da un'ammonizione. **PRESENTE**

DE MITA 6,5: Ordinato e preciso. Cerca di dare quelle geometrie che ogni tanto alla squadra mancano. **GEOMETRA**

VITIELLO 7: Corre, combatte, fa da sponda, calcia. Ma in fase conclusiva si divora tre gol a tu per tu con il portiere avversario. **IMPRECISO**

SANTORO 6: Entra nel finale fa il suo compitino. **PESSOTTO**

PAGANO 7: Nella ripresa da forza fisica e reattività alla squadra che appare. Sfiora il gol nel finale. **PREZIOSO**

MONOPOLI 6,5: Ci crede fin dall'inizio e segna il gol iniziale. Quando la partita si fa dura lui c'è...fin troppo: espulso giustamente per proteste. **NERVOSO**

DE LISIO: Sulla destra sembra INSTANCABILE. Chiude e riparte. Le sue sgroppate fanno rifiatore la squadra. **ZAMBROTTA**

MISTER 7: Da la carica a suoi anche se esagera con le proteste. Ci crede fino alla fine.

TIOPEPE

PALUMBO 7,5: Tiene a galla i suoi con parate strepitose. Parate con effetti speciali nel finale. **PIROTECNICO**

GALLO 6: Soffre la velocità degli attaccanti avversari ma non si tira mai indietro. **STATICO**

QUITADAMO 6: Corre e ci crede ma spesso è poco lucido. Non è il giocatore ammirato nelle precedenti apparizioni. **FANTASMA**

LA TORRE 6: È la media tra la prestazione 8 (fatta di scatti, chiusure, tentativi dalla distanza, ripartenze veloci, incitamenti) e il suo comportamento in campo 4 (rimane pur sempre una partita di calcio, non c'è bisogno di esagerare). **ESAGERATO**

SEMENTINO 6,5: Sgomita, le prende e le dà. Segna un gran gol nel finale viziato da un precedente fallo. Ma risulta importantissimo per la squadra. **FONDAMENTALE**

NOTARANGELO 9 (IL MIGLIORE): Non fiata, rimane concentrato, chiude tutti gli spazi, corre per tre. Sempre lucido e prezioso e anche quando la gara s'infiama riesce a tenere i nervi saldi e dare quella tranquillità di cui la squadra aveva assoluto bisogno per recuperare una partita che sembrava persa. Da imitare e seguire con attenzione.

ESEMPIO

MISTER SCIARRA 7: Lui ha le idee chiare e ci mette grinta ma i suoi giocatori sembrano non ascoltarlo. **CAPACE**

ARBITRO FELICE 6: Buona conduzione di gara in una partita che sin dall'inizio si presentava nervosa e delicata. Concentrato e severo. L'espulsione del capitano **MONOPOLI** provoca non poche proteste.

MAMMAAAPAUR COS.TEC. vs "SE PUEDE" AGNULI/SERIGRAFICART 8-3

MARCATORI: 3 DI MAURO, 3 BISCEGLIA RAFFAELE 94, 1 BISCEGLIA RAFFAELE 91, 1 ARENA(COS.TEC.)
1 PRENCIPE LORENZO, 2 CLEMENTE, 2 DIMAURO SALVATORE(SEPUEDE)

AMMONITI://

ESPULSI://

PAGELLE (di Luigi Bisceglia)

"MAMMAAAPAUR" COS.TEC

VAIRA 6: Prestazione non all'altezza della serata precedente. **DISTRATTO**

d'APOLITO 5,5: Non e' il solito mastino. Prende sotto gamba la gara e viene infilato piu' volte. Cerca vanamente gloria in attacco. **SVOGLIATO**

BISCEGLIA R (91) 7: Grande prestazione del furetto della squadra. Corre anche con una caviglia in disordine e riesce a mettere a segno anche un gol. **GAZZELLA**

BISCEGLIA R ('94) 8 (il migliore): Si esalta in una partita non difficile ma si comporta egregiamente. Realizza una tripletta e prova un gol da fuoriclasse al volo intercettato dal portiere avversario. **GERRARD**

DI MAURO 7: Anche per lui una tripletta. Sembra rilassato e concentrato. Gioca anche per la squadra. Sembra in crescita dal punto di vista tattico. **TRANQUILLO**

ARENA 7,5: Sembra essere il collante di cui la squadra aveva bisogno. Crea e difende con la stessa concentrazione. **PRECISO**

SEPUEDE

GIAMBATTISTA 6: Cerca in tutte le maniere di evitare una sconfitta più pesante. **SALVAGENTE**

GUERRA 6: Ci crede ma non ha le gambe per poter fare di meglio. **SUFFICIENTE**

PRENCIPE L. 7: L'azione dell'ultimo gol dimostra che lui e' il capitano e non molla mai. **TENACE**

CIAMPI. 6,5: Ha nel tiro dalla distanza la sua arma migliore e ci prova con numerosi tentativi poco fortunati.

CLEMENTE 7,5: Il migliore dei suoi ancora una volta. Segna una doppietta e vince la sfida personale con lo stopper avversario. **CONFERMA**

DI MAURO S. 7: Segna una bella doppietta e dimostra di essere in grande forma fisica. **GRILLO**

ARBITRO (DECRISTOFARO) 7: Gestisce bene una partita molto corretta. Dimostra di essere all'altezza del ruolo. **BRAVO**

CLASSIFICA UNDER 19 QUARTA GIORNATA

SQUADRE	P.ti	P.G.	P.V.	P.N.	P.P	G.F.	G.S.
AGORA'/BAR TOTARO	9	3	3	0	0	17	5
TIO PEPE	7	3	2	1	0	19	6
"MAMMAAAPAUR" COS.TEC	6	4	2	0	2	20	17
BAR MARKET CAMPING DEGLI ULIVI	1	3	0	0	2	4	12
"SE PUEDE" AGNULI/SERIGRAFICART	0	3	0	0	2	7	27