

## II LIGA FANTÁSTICA AMOU

Te imaginas tener tantos millones como Abramovich o ser Presidente/a de una entidad corrompida como la del Madrid o la del Barcelona y poder malgastar el dinero de los/as socios/as fichando a jugadores/as como un/a loco/a?

Pues ahora tienes esa oportunidad. Por fin la AMOU reparte dividendos y te ofrece 8.500 millones de euros para que puedas crear el equipo de tus sueños...(de tus sueños musicales, a ver si estas soñando con las "Meniñas" o con los "Meniños".)

Y ATENCIÓN!!!! Este año Manolo se ha vuelto loco y el ganador tendrá un suculento premio: Un fin de semana en .....

### ¿QUÉ ES LA LIGA FANTÁSTICA AMOU?

Por analogía con la Liga Fantástica Marca, dispones de 8.500 millones de Euros para crear un equipo de 8 museiros/as de forma virtual. Estos jugadores/as "fantásticos/as" son los Museiros/as que cada jueves juegan la V Liga de mus y ahora tienes la oportunidad de elegir los 8 que consideres mejores para tu equipo (si te llega el dinero, claro)

Cada jugador/a tiene una valoración económica. El valor de cada jugador/a se calculó en función de los resultados obtenidos en la IV Liga de mus, con los criterios de puntuación de la Liga Fantástica, partiendo todos/as desde un coste inicial de 1000 millones de euros y asignándole 5 millones por cada Amarraco de oro (puntos) obtenido. Por ejemplo, Carracedo, partiendo de un coste inicial de 1000 millones y obteniendo 43 amarracos de oro (puntos) obtuvo una valoración final de 1215 millones de euros.(una valoración muy digna y no la obtenida en la liga del año paso)

Para los/as jugadores/as que se incorporen este año su coste será de 1000 millones de euros y al final de año se revalorizarán en función de los resultados obtenidos.

Partiendo de esta valoración y en el límite de los 8500 millones de euros tendrás que elegir a 8 jugadores/as, sin que puedas elegir a 2 jugadores/as de un mismo equipo.

### BASES GENERALES

#### INSCRIPCIÓN

Tendrán derecho para participar en la II Liga Fantástica AMOU todos/as los/as jugadores/as inscritos en la V Liga de Mus, así como cualquier otro/a participante en ligas anteriores o cualquier persona ajena a la AMOU si así lo solicita.

El plazo para enviar el equipo será el 6 de Enero de 2010, empezando a puntuar sus equipos a partir de la **jornada 1**. De todas formas por si hubiera algún/a despistado/a se admitirán equipos con fecha posterior pero sólo puntuarán a partir de la fecha en que hubiesen inscrito su equipo.

La forma de inscripción será cubriendo la hoja de Excel "II LIGA FANTÁSTICA AMOU" que se enviará a todos/as jugadores/as que hubieran dado su cuenta de correo electrónico a la Comisión de la Liga de este año y anteriores y los que así lo soliciten enviando un correo electrónico a la dirección [resultados@museirosourense.org](mailto:resultados@museirosourense.org) especificando en dicho correo si pertenecen a la V Liga de mus o a ligas anteriores.

Cada persona podrá configurar un solo equipo, en el que figurará como entrenador/a. Sin embargo, podrá ceder este derecho a un miembro/a de su equipo especificando dicha circunstancia en la hoja de Excel.

Si dos personas coinciden en la elección de los/as jugadores/as, el/la que hubiera mandado en primer lugar mantendrá sus jugadores, debiendo la otra persona cambiar

alguno/a de sus jugadores/as. Si no lo hiciera, la organización cambiará uno de ellos/as por otro/a jugador/a de igual o similar valor.

Semanalmente se enviará un resumen de la clasificación de los equipos configurados.

En caso de empate en la primera posición se utilizarán los siguientes criterios para obtener mejor posición:

- 1 Quien hubiera configurado su equipo con menos dinero.
- 2 Si persiste el empate, quien que hubiera obtenido mayor número de puntos en cualquiera de las jornadas.
- 3 Quien hubiera conseguido mejor puntuación en la última jornada.

## FORMA DE PUNTUACIÓN

Para puntuar los resultados de los/as jugadores/as que has elegidos se tendrán en cuenta 3 criterios:

1) *Por Jugar* (Con este criterio es recomendable elegir a jugadores/as que jueguen habitualmente y que no se “lesionen”, ya que no se permitirán cambios ni fichajes de invierno)

- a) Si juega suma **1 punto**.
- b) Si no juega suma **0 puntos**.

2) En función de si *juega como local o como visitante* obtendrá una puntuación por ganar o perder su partida.(Con este criterio es recomendable elegir jugadores/as que jueguen en sedes donde el “miedo escénico” para los/as rivales sea una de las características de sus sedes):

- a) *Si juega como local:*
  - i) Si gana suma **1 punto**.
  - ii) Si pierde resta **2 puntos**.
- b) *Si juega como visitante*
  - i) Si gana suma **2 puntos**.
  - ii) Si pierde resta **1 punto**.

3) En función del marcador obtenido tendrá los siguientes puntos (está claro que con este criterio hay que elegir a los/as jugadores/as más “lecheros/as” de la Liga):

- a) Si gana 5-0 o 5-1 suma **2 puntos**.
- b) Si gana 5 -2 o 5 -3 suma **1 punto**.
- c) Si gana 5-4 suma **0 puntos**.
- d) Si pierde 5-0 o 5-1 resta **2 puntos**.
- e) Si pierde 5 -2 o 5 -3 resta **1 punto**.
- f) Si pierde 5-4 resta **0 puntos**.

Si un/a jugador/a juega 2 partidas en la misma jornada, únicamente le contará la primera de ellas; circunstancia que deberán tener en cuenta los/as capitanes/as a la hora de enviar los resultados, teniendo en cuenta el orden cronológico de las partidas.

## FUNCIONAMIENTO HOJA DE EXCEL

La hoja de Excel consta de 4 tablas, las 2 primeras son de información donde podréis ver todos los jugadores que se pueden elegir. La Tabla 3 será la de configuración y la Tabla 4 para facilitar la búsqueda de jugadores por su valor

- 1 TABLA1: de jugadores/as ordenadas por su valor en el mercado
- 2 TABLA 2: de jugadores/as ordenados/as por equipo.
- 3 TABLA 3 para seleccionar el equipo.
- 4 TABLA 4 para buscar jugadores por su valor.

### TABLA 3

En esta tabla únicamente habrá que cubrir las casillas azules.

EQUIPO	NOME	
ADOR/A	ADESTR	

En nombre de equipo elegiréis el nombre de vuestro de equipo; ejemplos del año anterior:

FANECAS BRAVAS
CORRUPTOR TEAM
FRANKYBOYS
LEMBRANZA JFV

En la casilla Adestrador/a el nombre con el que figuráis en la hoja de Resultados de la V Liga, eligiendo el valor en la lista desplegable..

En la Columna Xogador/a elegiréis los jugadores/as de vuestro equipo.

### TABLA 4

Al situarse en las casillas violetas se abrirá un desplegable con los jugadores que cuestan el valor indicado en la columna de valoración. **No es necesario cubrirla**, pero os podrá facilitar el trabajo a la hora de buscar jugadores.

INTERVALO	XOGADOR/A	VALOR
De 1400 a 1300	LUIS CAMILO LCR	1340
De 1299a 1250		
De 1249 a 1200	AMARO LCR	1235
De 1199 a 1150		
De 1149 a 1100	COPA COG	1135
De 1099 a 1050		
De 1049 a 1000		
De 999 a 900		

Recordad que solo se pueden elegir 1 jugador por equipo y no sobrepasar el límite de 8.500 millones de euros. (La AMOU no devolverá en metálico el dinero que os sobre)

Una vez cubierto correctamente la hoja, guardarla y enviarla a la dirección [resultados@museirosourense.org](mailto:resultados@museirosourense.org) . Si al enviar el correo no os deja adjuntar la hoja, igual tenéis que cerrar el programa.

Para cualquier duda que pueda surgir se abrirá un tema en el Foro de la página Web de la AMOU ( [www.museirosourense.org](http://www.museirosourense.org) ). Para llamar paquetes a los/as jugadores/as de vuestros equipos se abrirá otro tema.