AABB ASSOCIAÇÃO ATLÉTICA BANCO DO BRASIL
GOIÂNIA

FUTEBOL SOÇAITE 2015 - COPA AABB GOIÂNIA

Inovação aabb 2009-2012

SUPER OURO

EVENTO:	TAÇA AABB GOIÂNIA						
LOCAL:	AABB GOIÂNIA						
DATA:	18/04/2015		CAMPO:	3	HORA:	17:00	

ZAIMMER JEANS 01 X MAGUITOS 07

EQUIPE A

COR: Azul

Nº	NOME DOS ATLETAS	ASSINATURA	GOLS 1º T	GOLS 2º T	INDIVIDUAIS 1	2	3	4	5	CARTÕES A	A	V	FALTAS COLETIVAS
07	ARLINDO GAUDIE FLEURY FILHO			13						13			1 X
01	ARMANDO VERISSIMO MACHADO JUNIOR												
13	ELTON ROCHA DE OLIVEIRA				X								2 X
04	FAUSTO LUIZ DA CUNHA												
03	JOAO ROBERTO DA SILVA												3 X
09	JOSE ANTONIO DA SILVA				X								
	LUIZ ALBERTO SAMPAIO												4
8	LUIZ ALVES FERREIRA												
06	MILTON PADILHA DOS SANTOS												5
	RICARDO GLICERIO CATITA												
	ROBERTO DE PAULA E SOUZA												6
14	SELMO VIEIRA CUNHA				X								
	WILLIAM SALES DE COUTO												7
													8

GOLS CONTRA: 09
CAPITÃO:
TÉCNICO: EDIR GOMES
ASSISTENTE:
PEDIDO DE TEMPO: ~~1º T~~ ~~2º T~~

EQUIPE B

COR: Branco

Nº	NOME DOS ATLETAS	ASSINATURA	GOLS 1º T	GOLS 2º T	INDIVIDUAIS 1	2	3	4	5	CARTÕES A	A	V	FALTAS COLETIVAS
11	ANTONIO CALIXTO DA MOTA		08	10	X								1 X
13	ANTONIO GOMES TELES		04	04									
16	DIVINO CASSIMIRO BOA SORTE			30									2 X
01	EDSON ASLEI FERREIRA DE SOUZA JUNIOR			04									
04	EDSON LOPES DOS REIS			08									3
3	JOAO EMIDIO DE ARAUJO				X								
5	JOAO MAURICIO LOPES HENRIQUES												4
	LUIZ CARLOS DE PADUA BAILÃO												
14	LUIZ JANIO DOS SANTOS SILVA												5
8	MARCOS TULIO FERREIRA												
5	OLIMPIO JOSE PEREIRA NETO												6
	ROSSINI GALVÃO CELESTINO												
2	SIMAR LUIZ SILVA												7
10	VALCIR JOSE AMARAL												
													8

GOLS CONTRA:
CAPITÃO:
TÉCNICO:
ASSISTENTE:
PEDIDO DE TEMPO: ~~1º T~~ ~~2º T~~

ÁRBITRO 1	JORGE LUIZ
ÁRBITRO 2	
MESÁRIO(A)	AURINENE ALVES

EQUIPE VENCEDORA: Maguitos
RELATÓRIO DO ÁRBITRO:

ATENÇÃO SR(A) MÊSÁRIO(A)

1. SO PODERÃO PERMANECER NO BANCO DE RESERVAS DURANTE OS JOGOS ATLETAS, TÉCNICO E ASSISTENTE RELACIONADO EM SÚMULA
2. PARA JOGAR O ATLETA RELACIONADO DEVERÁ APRESENTAR CARTEIRA DE ASSOCIADO OU PROTOCOLO DE CARTEIRA DE ASSOCIADO JUNTAMENTE COM DOCUMENTO PESSOAL COM FOTO. VERIFICAR FOTO, NOME E DATA DE VALIDADE.
3. ATLETAS COM UM ASTERISCO (*) NA FRENTE DO SEU NOME SÓ PODERÁ JOGAR MEDIANTE APRESENTAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO DE JOGO FORNECIDA PELA SECRETARIA DO CLUBE.
4. ATLETAS COM UM "#" (JOGO DA VELHA) NA FRENTE DO NOME, NÃO PODEM JOGAR, CUMPREM SUSPENSÃO AUTOMÁTICA (CARTÃO VERMELHO)