AABB ASSOCIAÇÃO ATLÉTICA BANCO DO BRASIL GOIÂNIA

FUTEBOL SOÇAITE 2015 - COPA AABB GOIÂNIA

Inovação aabb 2009-2012

EVENTO:	TAÇA AABB GOIÂNIA					
LOCAL:	AABB GOIÂNIA					
DATA:	30/05/2015	CAMPO:	1	HORA:	16:45	

SUPER OURO

ZAIMMER JEANS (Branco) — 1

X

MAGUITOS (Verde) — 0

EQUIPE A

COR

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

GOLS CONTRA: 09

CAPITÃO:

TÉCNICO: EDIR GOMES

ASSISTENTE:

PEDIDO DE TEMPO: 1º T ~~2º T~~

EQUIPE B

COR

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		11										1
13	ANTONIO GOMES TELES												
	DIVINO CASSIMIRO BOA SORTE												2
01	EDSON ASLEI FERREIRA DE SOUZA JUNIOR												
	EDSON LOPES DOS REIS												3
03	JOAO EMIDIO DE ARAUJO				X								
15	JOAO MAURICIO LOPES HENRIQUES												4
	JOSE IGNACIO DE ALMEIDA JUNIOR												
	LUIZ CARLOS DE PADUA BAILÃO												5
14	LUIZ JANIO DOS SANTOS SILVA												
08	MARCOS TULIO FERREIRA												6
05	OLIMPIO JOSE PEREIRA NETO												
04	ROSSINI GALVÃO CELESTINO												7
02	SIMAR LUIZ SILVA												
10	VALCIR JOSE AMARAL												8

GOLS CONTRA:

CAPITÃO:

TÉCNICO:

ASSISTENTE:

PEDIDO DE TEMPO: 1º T ~~2º T~~

ÁRBITRO 1	Fernanda Pereira
ÁRBITRO 2	
MESÁRIO(A)	Marciso Filho

EQUIPE VENCEDORA: EMPATE

RELATÓRIO DO ÁRBITRO:

ATENÇÃO SR(A) MÉSÁRIO(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)

441