

EVENTO: TAÇA AABB GOIÂNIA

LOCAL: AABB GOIÂNIA

DATA: 04/10/2015

CAMPO: 4

HORA: 08:45

DIAMANTE

ASBEG

03

X

ABC

03

EQUIPE A		GOLS		INDIVIDUAIS					CARTÕES		FALTAS		
COR	Nº	1º T	2º T	1	2	3	4	5	A	A	V	1º T	2º T
	ADENIR FALCAO TELES												
	CAMILLO DE LELIS PIRES BARBOSA												
	CELIO JOSE DA COSTA (G)												
	ERICO GONDIM SILVA												
	FRANCISCO RODRIGUES DE MELO												
	# JOSE CAETANO SOBRINHO												
	LUCIMAR CARNEIRO												
	LUIZ CARLOS DONATO DE SOUSA												
	PAULO CESAR DE AZEVEDO OLIVEIRA												
	PEDRO SERGIO RAMOS E SILVA												
	RODRIGO PEREIRA DOS SANTOS												
	RUI CARRILHO DE CASTRO												
	RUI VAZ MORAES												
	SEBASTIAO MONTEIRO DA SILVA												
	UBIRATAN REINALDO MENDES												
	WILSON FRANCISCO DE JESUS												
GOLS CONTRA													
CAPITÃO:													
TÉCNICO:													
ASSISTENTE:													
PEDIDO DE TEMPO													
ARBITRO 1													
ARBITRO 2													
MESÁRIO(A)													

EQUIPE B		GOLS		INDIVIDUAIS					CARTÕES		FALTAS		
COR	Nº	1º T	2º T	1	2	3	4	5	A	A	V	1º T	2º T
	ADAO OSCAR JUNKER												
	BELTRAO JOSE DE SOUSA FILHO												
	CARLOS ROBERTO SOARES PEDRA												
	DIVINO BOVO												
	EDWARD ROBSON DE SOUZA												
	FELICIANO BENEVENUTO DE SOUZA												
	GILVAN WALDIR PIRES												
	VALDIR DIVINO												
	JOSÉ GOMES DE MAGEDO												
	LUIZ CARLOS AFONSO												
	NAPOLEAO JESUS DE OLIVEIRA												
	SANDRO ASSIS DE ASSIS (G)												
	SEBASTIAO RODRIGUES DA SILVA												
	TARCIZO PORTO												
	WALDERY MACIEL DE MELO												
	WANDERLEY SILVEIRA CAMPOS												
GOLS CONTRA													
CAPITÃO:													
TÉCNICO: CARLOS HUMBERTO LIMA DA MATA													
ASSISTENTE: GILVAN WALDIR PIRES													
PEDIDO DE TEMPO													
EQUIPE VENCEDORA:													
RELATÓRIO DO ARBITRO:													

ATENÇÃO SR(A) MÉSÁRIO(A)

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