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:	15/08/2015	CAMPO:	3	HORA:	16:00

MASTER

MARKA 7 X FURIA F.C 5

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
	01	ADRIANO ALVES COSTA (G)		20	20									1
		EDMILSON JOSE MACEDO		20	20									
	19	EDSON MAGNO DOS SANTOS SILVA	Edson	20										2
		EDUARDO FERANDES DA SILVA		20										
	22	JEFSON SILVA DE JESUS		20										3
	06	LUCAS MACIEL LUCAS				X	X							
	21	LUCIANO JOSE DOS SANTOS												4
	08	MARCIO DA SILVA ALVES				X	X							
	20	MARLEY SOARES DOS SANTOS				X								5
		REGIVALDO ALVES PEREIRA												
		VALDIVINO CHAGAS LOPES												6
		WILLIAN DE OLIVEIRA												
														7
														8

GOLS CONTRA:

CAPITÃO: Edson Magno

TÉCNICO:

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
		ALEXANDRE GARCIA NAVES		08	08									1
	01	CICERO GOMES NETO			02									
	02	CLAUDIANO DA SILVA MEDRADO			06									2
		JOSE DAMASIO DE MORAIS			08									
	15	LUCIANO BARBOSA DOS REIS												3
		MILTON CARLOS VAZ FERREIRA												
		NEURAN SOUZA DE CASTRO												4
	08	RALPHE PEREIRA DE ALMEIDA				X								
	11	ROGERIO NOVATO DE OLIVEIRA LOBO												5
		VINÍCIUS CLEMENTINO CIRQUEIRA												
		TONI CORDEIRO FERREIRA												6
	06	RAMINGTON NASCIMENTO OLIVEIRA												
		EDILSON GOMES FRANÇA												7
														8

GOLS CONTRA:

CAPITÃO: 2

TÉCNICO:

ASSISTENTE:

PEDIDO DE TEMPO: ~~1º T~~ 2º T

ÁRBITRO 1	CLEBERT PEREIRA
ÁRBITRO 2	
MESÁRIO(A)	MARCIO GILO

EQUIPE VENCEDORA: MARKA

RELATÓRIO DO ÁRBITRO:

ATENÇÃO SR(A) MESÁRIO(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)