AABB ASSOCIAÇÃO ATLÉTICA BANCO DO BRASIL GOIÂNIA

FUTEBOL SOÇAITE 2014 - COPA AABB GOIÂNIA

Inovação aabb 2009-2012

EVENTO:	COPA AABB GOIÂNIA				
LOCAL:	AABB GOIÂNIA				
DATA:	30/09/2014	CAMPO:	CAMPO 1	HORA:	19:30

DIAMANTE

1ºRODADA

APOSENTADOS (Azul) 03 X MIX-REPRESENTAÇOES (Vermelho) 02

EQUIPE A			GOLS		INDIVIDUAIS					CARTÕES			FALTAS
COR			1º T	2º T	1	2	3	4	5	A	A	V	COLETIVAS
Nº	NOME DOS ATLETAS	ASSINATURA											
08	Clelio F. do Aço			08									1 X
13	João S. da Silva												
04	Claudomir Carvalho												2 X
12	João Fernandes												
21	Manoel Luis												3
06	José geraldo				X								
03	Alvanil Machado												4
22	Wilton M. do coito												
11	José Ricardo												5
02	Estevam Parreira												
05	Arthur Carvalho												6
18	Mauro Lima				X					X			
													7
													8

EQUIPE B			GOLS		INDIVIDUAIS					CARTÕES			FALTAS
COR			1º T	2º T	1	2	3	4	5	A	A	V	COLETIVAS
Nº	NOME DOS ATLETAS	ASSINATURA											
16	José Marques		08	11	X								1 X
11	Carlos Alberto												
2	José Paulo												2 X
13	Edgar Carneiro												
01	Belmiro José												3 X
10	Osmar alves												
08	Valdecir Luis				X								4 X
04	Osmari S. Lima												
15	Divino Bueno												5
06	Ruimar B. da Silva												
05	Roberto de Oliveira				X								6
14	Rui Carvalho				X					X			
													7
													8

GOLS CONTRA			
CAPITÃO:	08	CAPITÃO:	11
TÉCNICO:	OSMARIO SANTOS LIMA	TÉCNICO:	WILSON SOARES DE SOUZA
ASSISTENTE:		ASSISTENTE:	
PEDIDO DE TEMPO	1º T ~~2º T~~	PEDIDO DE TEMPO	1º T ~~2º T~~

ÁRBITRO 1	José de Assis
ÁRBITRO 2	
MESÁRIO(A)	Gisele Braga dos Santos Almeida

EQUIPE VENCEDORA:	Mix - Representações
RELATÓRIO DO ÁRBITRO:	Não houve

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)