

LADES - LIGA DAS ASSOCIACOES DESPORTIVAS DE SOBRADINHO										
Competição: CAMPEONATO AMADOR 2010					Categoria: VETERANO			FINAL		
Jogo: AMERICA		x UNIMANCHA		Data: 12/06/2010		Hora: 10:00		Campo: UNIAO		Rodada: PRIMEIRA
ARBITRO:										
AUXILIARES										
RESULTADO FINAL: AMERICA () x () UNIMANCHA										
ATLETAS DO AMERICA	CAMISA	INSC	TIPO	USO LADES	SUBSTITUIÇÃO		AOS MINUTOS	GOL	CARTÃO	ASSINATURA DO ATLETA
					SAI	ENTRA				
AILSON SOUSA FERREIRA		93								
ALESSANDRO DE ALMEIDA CARRIJO		138								
ALEX MENDES DE SOUZA		163								
ALEXANDRE LIRA DO NASCIMENTO		195								
ARLESON PEREIRA DA SILVA		419								
CLAUDIO CHAGAS BARREIRA		4241								
DIONILEI ALVES BORGES		836								
ELVISMAR SALES DE ANDRADE		4318								
EMERSON BORBA LAGO MENEZES		1022								
FABRICIO MARCIO DE SOUZA		1165								
FRANCISCO AMARILDO DA SILVA		4340								
FRANCISCO XAVIER BARBARA		1336								
GERSON ALMEIDA GUIMARAES		1395								
GLAUCO DE ARRUDA MOURA		4170								
HELIO DOS REIS SOUZA		1531								
JOSE HUMBERTO ARAUJO		1907								
JOSE VIRGINIO EMERENCIANO FILHO		1972								
JOSE WELLINGTON LIMA		4249								
JOSUE SOUSA FERREIRA		4207								
LUCIANO PINTO DA SILVA		2207								
LUIS CIDINEI MARQUES		2226								
LUIZ CARLOS ARAUJO		2253								
MANOEL BARBOSA DE OLIVEIRA		2306								
MARCOS ANTONIO MACEDO		2413								
ODINALDO RIBEIRO DA SILVA		2581								
ROBERTO PEREIRA DOS SANTOS		2862								
RODRIGO SILVEIRA		4211								
RUBENS PEREIRA DA SILVA		3015								
VERSON FERREIRA DA SILVA		2058								
WILTON DA SILVA FERNANDES		3458								
CAPITÃO					ASS.					INSC
DIRETOR										
TECNICO										
MASSAGISTA										
<p>No campo [TIPO], colocar (G1) para goleiro titular e (G2) para reserva - (T) para jogador de linha titular (R) para reserva [SUBSTITUIÇÃO AOS ENTRA/SAI] Lançar o tempo em minutos da saída/entrada do atleta.</p> <p>Lançar no campo [CARTÃO] A=amarelo V=vermelho (Em caso da necessidade de detalhar o motivo da expulsão/citação e o espaço for insuficiente, utilizar relatório a parte e anexar a Sumula) Em caso de Cartao amarelo e vermelho, lançar AV.</p> <p>Lançar no campo [GOL] a qtd de gols marcados pelo atacante ou sofrido pelo goleiro</p>										