

MEMBRES SUSPENDUS - SUSPENDED MEMBERS

Table with columns: N°, NOM / NAME, NBR. MATCHS NO. GAMES

VIS NOM DE L'ÉQUIPE TEAM'S NAME ARTILLEURS BCF

Main player table for VIS team with columns: NO., NOMS - NAMES, G.A. JA, BUTS GOALS, ASS., ASS., TEMPS TIME, PÉR. PER.

LOC NOM DE L'ÉQUIPE TEAM'S NAME VICS DE LA HAUTE YAMASKA

Main player table for LOC team with columns: NO., NOMS - NAMES, G.A. JA, BUTS GOALS, ASS., ASS., TEMPS TIME, PÉR. PER.

MEMBRES SUSPENDUS - SUSPENDED MEMBERS

Table with columns: N°, NOM / NAME, NBR. MATCHS NO. GAMES

PUNITIONS - PENALTIES

Punitions table with columns: MINEURES - MINORS, AUTRES - OTHERS, N°, CODE INFRACT., TEMPS TIME, PÉR. PER.

PUNITIONS - PENALTIES

Punitions table with columns: AUTRES - OTHERS, MINEURES - MINORS, N°, CODE INFRACT., TEMPS TIME, PÉR. PER.

FUSILLADE / SHOOTOUT

Shootout table with columns: BUT GOALS, (LETTRES MOULÉES) YANNICK THEBERG, ENTRAÎNEUR CHEF / HEAD COACH, ENTRAÎNEUR ADJOINT / ASS. COACH, GUY PELLETIER, PASCAL PARE, PRÉPOSÉ À LA SÉCURITÉ / SAFETY ATTENDANT, PRÉPOSÉ AUX BÂTONS / STICKS ATTENDANT

FUSILLADE / SHOOTOUT

Shootout table with columns: BUT GOALS, (PRINTED LETTERS) ERIC ST-GERMAIN, ALEXANDRE G. GOSSELIN, FREDERICK BERGERON, DANIEL RONDEAU

Summary table for VIS team with columns: TOTAL, SUPP. OVERTIME, 3e PÉRIODE, 2e PÉRIODE, 1re PÉRIODE, GARDIENS, 1re PÉRIODE, 2e PÉRIODE, 3e PÉRIODE, SUPP. OVERTIME

Summary table for LOC team with columns: TOTAL, SUPP. OVERTIME, 3e PÉRIODE, 2e PÉRIODE, 1re PÉRIODE, GARDIENS, 1re PÉRIODE, 2e PÉRIODE, 3e PÉRIODE, SUPP. OVERTIME

FRANC JEU

Table with columns: TEMPS D'ARRÊT / TIME OUT, SPECTATEURS / SPECTATORS

POINTAGE FINAL / SCORE

Table with columns: JUGE DE BUT GOAL JUDGE, ANNONCEUR ANNOUNCER, CHRONOMÉTREUR TIME KEEPER, MARQUEUR SCOREKEEPER

OFFICIELS / OFFICIALS

Table with columns: JUGE DE LIGNES LINESMAN, JUGE DE LIGNES LINESMAN, ARBITRE REFEREE, ARBITRE REFEREE, SIGNATURE DE L'ARBITRE REFEREE'S SIGNATURE

FRANC JEU

Table with columns: DÉBUT / START, FIN / END, 3e PÉRIODE / 3rd PERIOD, TEMPS RESTANT / REMAINING TIME

