

MEMBRES SUSPENDUS - SUSPENDED MEMBERS

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

VIS NOM DE L'ÉQUIPE TEAM'S NAME OCEANIC EST DU QUEBEC

Main player list for VIS team with columns: N°, BUTS GOALS, ASS., ASS., TEMPS TIME, PÉR. PER, NOMS - NAMES, G.A. JA

LOC NOM DE L'ÉQUIPE TEAM'S NAME ÉLITES B-APPALACHE

Main player list for LOC team with columns: N°, BUTS GOALS, ASS., ASS., TEMPS TIME, PÉR. PER, NOMS - NAMES, G.A. JA

MEMBRES SUSPENDUS - SUSPENDED MEMBERS

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

PUNITIONS - PENALTIES

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

PUNITIONS - PENALTIES

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

PUNITIONS - PENALTIES

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

PUNITIONS - PENALTIES

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

FUSILLADE / SHOOTOUT

Table for shootouts with columns: BUT GOALS, 1-5

ENTRAÎNEUR CHIEF / HEAD COACH, ENTRAÎNEUR ADJOINT / ASS. COACH, PRÉPOSÉ À LA SÉCURITÉ / SAFETY ATTENDANT, PRÉPOSÉ AUX BÂTONS / STICKS ATTENDANT

Table for coaches and attendants with columns: (LETTRES MOULÉES), (PRINTED LETTERS)

FUSILLADE / SHOOTOUT

Table for shootouts with columns: BUT GOALS, 1-5

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

FRANC JEU, TEMPS D'ARRÊT / TIME OUT

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

POINTAGE FINAL / SCORE, OFFICIELS / OFFICIALS, (LETTRES MOULÉES), (PRINTED LETTERS)

Table for officials with columns: JUGE DE BUT GOAL JUDGE, JUGE DE LIGNES LINESMAN, ANNONCEUR ANNOUNCER, CHRONOMÉTRÉUR TIME KEEPER, MARQUEUR SCOREKEEPER

POINTAGE FINAL / SCORE, TEMPS D'ARRÊT / TIME OUT, FRANC JEU

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

