

Kassel-Waldeck Qualifikation 2023/24

MJB-Bezirksquali Endrunde

Tabelle und Spielplan



Rang	Mannschaft	X	S	U	N	Tore	+/-	Punkte
1	GSV Eintr. Baunatal	2	2	0	0	40 : 26	+14	4 : 0
2	TSG Wilhelmshöhe	2	1	0	1	37 : 30	+7	2 : 2
3	HSG Lohfelden/Vollmarshausen	2	1	0	1	32 : 38	-6	2 : 2
4	HSG Hofgeismar/Grebenstein	2	0	0	2	27 : 42	-15	0 : 4
5	HSG Ahnatal/Calden	1	1	0	0	22 : 15	+7	2 : 0
6	SVH Kassel	1	0	0	1	15 : 22	-7	0 : 2
7	TV Kulte	1	1	0	0	22 : 10	+12	2 : 0
8	TV 1894 Hessisch Lichtenau	1	0	0	1	10 : 22	-12	0 : 2
9	GSV Eintr. Baunatal II	1	1	0	0	23 : 9	+14	2 : 0
10	JSGmB Korbach/Twistetal	1	0	0	1	9 : 23	-14	0 : 2

Bemerkungen

Diese Qualifikationsrunde geht über zwei Tage. Die Vorrundenspiele finden in Baunatal (Gruppe 1) und Hofgeismar (Gruppe 2) statt.

Spielleiter-Kontaktadresse

Klapp, Stephan, Brunnenstr. 18, 34369 Hofgeismar, Mobil: 0171 2130316, stephan.klapp@hhv-kassel-waldeck.de

Datum, Uhrzeit, Halle	Heimmannschaft	Gastmannschaft	
So. 14.05.2023 12:00 11142 v	GSV Eintr. Baunatal	HSG Hofgeismar...Grebenstein	24:11
12:45 11142 v	TSG Wilhelmshöhe	HSG Lohfelden...Imarshausen	22:14
13:30 11142 v	GSV Eintr. Baunatal II	JSGmB Korbach/Twistetal	23:9
14:15 11142 v	TV 1894 Hess...h Lichtenau	TV Kulte	10:22
15:00 11142 v	HSG Ahnatal/Calden	SVH Kassel	22:15
15:45 11142 v	HSG Hofgeismar...Grebenstein	HSG Lohfelden...Imarshausen	16:18
16:30 11142 v	TSG Wilhelmshöhe	GSV Eintr. Baunatal	15:16

Hallenverzeichnis

11142 Sporthalle Gesamtschule Söhre - (AKTUELL GESPERRT!)
Lange Straße 51, 34253 Lohfelden

Legende

v	... Spiel wurde in/auf genannte/n Halle/Termin verlegt
u	... Spiel wird in/auf noch unbekannte/n Halle/Termin verlegt
h	... Halle wurde geändert
t	... Heimrecht wurde getauscht
NH	... Heimmannschaft nicht angetreten
NG	... Gastmannschaft nicht angetreten
N2	... Heim- und Gastmannschaft nicht angetreten
WH	... Wertung gegen Heimmannschaft
WG	... Wertung gegen Gastmannschaft
W2	... Wertung gegen Heim- und Gastmannschaft
U	... Begegnung wurde umgewertet
ZH	... Heimmannschaft zurückgezogen
ZG	... Gastmannschaft zurückgezogen