

# HVN/BHV Relegation 2020

## MJA LL Gruppe 05 (HB+Mitte)

Tabelle und Spielplan

Rang	Mannschaft	X	S	U	N	Tore	+/-	Punkte
1	ATSV Habenhausen	3	2	0	1	108 : 106	+2	4 : 2
2	HSG Lesum/St.Magnus	3	2	0	1	99 : 92	+7	4 : 2
3	HSG PHOENIX	3	1	0	2	82 : 91	-9	2 : 4
4	TS Woltershausen	3	1	0	2	85 : 85	0	2 : 4

### Bemerkungen

Die Spieltermine können ab dem 24.7. selbstständig durch die Heimvereine bearbeitet werden und MÜSSEN vor der Eingabe mit dem Gegner abgesprochen werden. Die Spiele sind zwischen 1.9. und 4.10. durchzuführen.

### Spieleiter-Kontaktadresse

Bunge, Olaf, Schwalbenweg 3, 21683 Stade, Mobil: 01707347267, Tel.: 04146908556, olaf.bunge@googlemail.com



Handballverband Niedersachsen-Bremen

Datum, Uhrzeit, Halle	Heimmannschaft	Gastmannschaft	
So. 13.09.2020 17:00 101113	TS Woltershausen	HSG Lesum/St.Magnus	25:26
So. 20.09.2020 16:00 401113 v	HSG PHOENIX	TS Woltershausen	28:24
Sa. 26.09.2020 18:00 101105	ATSV Habenhausen	TS Woltershausen	31:36
So. 27.09.2020 15:00 101160	HSG Lesum/St.Magnus	HSG PHOENIX	34:23
Sa. 03.10.2020 15:00 401113 v	HSG PHOENIX	ATSV Habenhausen	31:33
So. 04.10.2020 15:00 101105	ATSV Habenhausen	HSG Lesum/St.Magnus	44:39

### Hallenverzeichnis

101105	Bremen-Habenhausen, Hinni-Schwenker-Halle Bunnackerweg 2, 28279 Bremen
101113	Bremen-Woltershausen, MZH Roter Sand Butjadinger Str. 21, 28197 Bremen
101160	Bremen-Lesum, VH Lesum/St. Magnus Bördestr. 10 (Halle im Klostermühlenweg - ab Bördestr.), 28717 Bremen
401113	Bassum, SH Neu SZ Am Schützenplatz, 27211 Bassum

### 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 angereten
NG	... Gastmannschaft nicht angereten
N2	... Heim- und Gastmannschaft nicht angereten
WH	... Wertung gegen Heimmannschaft
WG	... Wertung gegen Gastmannschaft
W2	... Wertung gegen Heim- und Gastmannschaft
U	... Begegnung wurde umgewertet
ZH	... Heimmannschaft zurückgezogen
ZG	... Gastmannschaft zurückgezogen