

# BHV-Quali 2016

## WC Runde 2 Turnier 8

Tabelle und Spielplan

| Rang | Mannschaft           | X | S | U | N | Tore    | +/- | Punkte |
|------|----------------------|---|---|---|---|---------|-----|--------|
| 1    | JSG EBE Forst United | 3 | 3 | 0 | 0 | 61 : 36 | +25 | 6 : 0  |
| 2    | FC Neunburg v.W.     | 3 | 1 | 1 | 1 | 50 : 51 | -1  | 3 : 3  |
| 3    | ESV Freilassing      | 3 | 1 | 1 | 1 | 40 : 47 | -7  | 3 : 3  |
| 4    | TSV Brunnthal        | 3 | 0 | 0 | 3 | 47 : 64 | -17 | 0 : 6  |

### Spielleiter-Kontaktadresse

Schreiner-Marr, Sabine, Alte Poststraße 17, 96479 Weitramsdorf,  
Mobil: 0176 21780922, Tel.: 09567 2970020, sabine.schreiner-marr@bvh-online.de

| Datum, Uhrzeit, Halle       | Heimmannschaft       | Gastmannschaft       |       |
|-----------------------------|----------------------|----------------------|-------|
| Sa. 04.06.2016 10:30 280153 | TSV Brunnthal        | JSG EBE Forst United | 14:22 |
| 11:30 280153                | FC Neunburg v.W.     | ESV Freilassing      | 13:13 |
| 12:30 280153                | JSG EBE Forst United | FC Neunburg v.W.     | 20:12 |
| 13:30 280153                | ESV Freilassing      | TSV Brunnthal        | 17:15 |
| 14:30 280153                | JSG EBE Forst United | ESV Freilassing      | 19:10 |
| 15:30 280153                | TSV Brunnthal        | FC Neunburg v.W.     | 18:25 |

### Hallenverzeichnis

280153 Höhenkirchen-Siegertsbrunn, SH  
Bahnhofplatz 4, 85635 Höhenkirch-Siegertsbr

### 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 angegetreten
- 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