

Kreis Waldeck-Frankenberg 2023/24

Herrn 2. Kreisklasse SÜD 2

Tabelle und Spielplan



<u>Rang</u>	<u>Mannschaft</u>	<u>X</u>	<u>S</u>	<u>U</u>	<u>N</u>	<u>Spiele</u>	<u>+/-</u>	<u>Punkte</u>
-------------	-------------------	----------	----------	----------	----------	---------------	------------	---------------

Bemerkungen

Vorläufiger Spielplan der Vorrunde, Änderungswünsche bitte mit Gegner eigenständig absprechen und nur mit click-TT Verlege Tool beim Spielleiter einreichen. Ab dem 01.09.2023 Verlegungen nur noch gem. WSO des HTTV. 07.07.23, i.a. HaLu

Spielleiter-Kontaktadresse

Paulus, Horst-Dieter, Bottendorfer Straße 3, 35066 Frankenberg,
Tel.: 06451-2108540, hdpaulus@web.de

<u>Datum, Uhrzeit (Lokal)</u>	<u>Heimmannschaft</u>	<u>Gastmannschaft</u>	<u>Spiele</u>
Mo. 25.09.2023 20:00 (1)	TSV 1923 Laisa II	TSV Geismar IV	7:3
Di. 26.09.2023 20:00 (1)	TSV 1912/60 Bromskirchen VII	TSV 1923 Laisa II	0:10
Fr. 13.10.2023 20:00 (1)	TSV 1923 Laisa II	SV 1923 Rennertehausen II	5:5
Fr. 27.10.2023 19:30 v (1)	TSV Haine 1912/46 II	TSV 1923 Laisa II	7:3
Mo. 30.10.2023 20:00 (1)	TSV 1923 Laisa II	TSV 1924 Ernsthausen II	10:0 NA
Fr. 10.11.2023 20:00 t (1)	TSV 1923 Laisa II	TSV 08 Dodenau II	3:7
Do. 23.11.2023 20:00 (1)	SG 1920 Battenfeld II	TSV 1923 Laisa II	6:4
Do. 07.12.2023 20:00 (1)	SG 1920 Battenfeld III	TSV 1923 Laisa II	2:8
Fr. 08.12.2023 20:00 (1)	TSV 1923 Laisa II	TSV Halgehausen IV	7:3
Sa. 27.01.2024 18:00 (1)	TSV 08 Dodenau II	TSV 1923 Laisa II	7:3
Mo. 12.02.2024 20:00 v (1)	TSV Geismar IV	TSV 1923 Laisa II	2:8
Mi. 14.02.2024 20:00 t/v (1)	SV 1923 Rennertehausen II	TSV 1923 Laisa II	5:5
Mo. 19.02.2024 20:00 v (1)	TSV 1923 Laisa II	TSV 1924 Ernsthausen II	6:4
Mo. 26.02.2024 20:00 t (1)	TSV 1923 Laisa II	SG 1920 Battenfeld III	7:3
Mo. 04.03.2024 20:00 v (1)	TSV Halgehausen IV	TSV 1923 Laisa II	1:9
Fr. 22.03.2024 20:00 (1)	TSV 1923 Laisa II	SG 1920 Battenfeld II	5:5
Mo. 15.04.2024 20:00 v (1)	TSV 1923 Laisa II	TSV Haine 1912/46 II	6:4
Di. 23.04.2024 20:00 t (1)	TSV 1923 Laisa II	TSV 1912/60 Bromskirchen VII	10:0