

BEENDET



WAT Atzgersdorf

**26 : 27**

( 14 : 15 )

Sportunion Die FALKEN  
 Bachner Bau St. Pölten



Bester Werfer: Dobias, Mahr **6**

2min: **1**

Bester Werfer: Schildhammer **9**

2min: **3**

WURFQUOTE: **57%**

7M-QUOTE

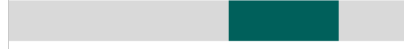
Würfe gesamt: 46



Tore: 26



Würfe gehalten: 13



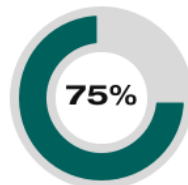
Würfe vorbei: 5



Würfe Pfosten/Latte: 1



Würfe geblockt: 2

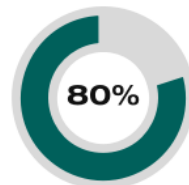


**3** **4**

7m-Tore 7m-Würfe

7m verworfen:

7M-QUOTE



**4** **5**

7m-Tore 7m-Würfe

7m verworfen:

WURFQUOTE: **54%**

Würfe gesamt: 50



Tore: 27



Würfe gehalten: 15



Würfe vorbei: 5



Würfe Pfosten/Latte: 1



Würfe geblockt: 3



ERFOLGREICHE ANGRIFFE



**26** **54**

Tore erzielt Angriffe\*

GEHALTENE BÄLLE



**13** **40**

Paraden Würfe auf das Tor

ABGEWEHRTE ANGRIFFE



**27** **54**

Gegentore Angriffe\*

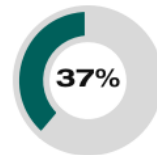
ABGEWEHRTE ANGRIFFE



**26** **54**

Gegentore Angriffe\*

GEHALTENE BÄLLE



**15** **41**

Paraden Würfe auf das Tor

ERFOLGREICHE ANGRIFFE

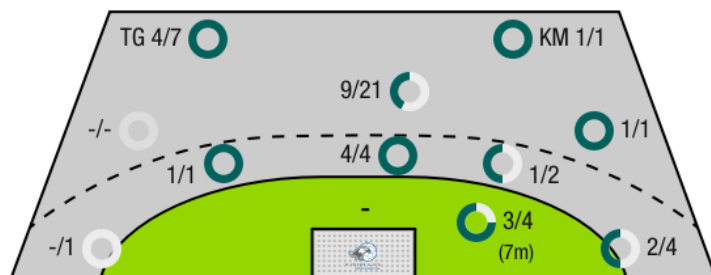


**27** **54**

Tore erzielt Angriffe\*

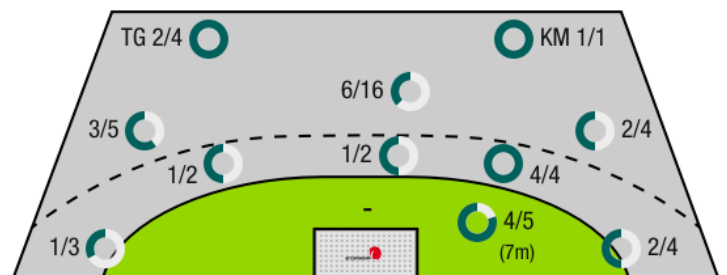
\*Die Anzahl der Angriffe wird mit jedem Ballbesitzwechsel um einen Angriff erhöht.

WAT ATZGERSDORF - ANGRIFF



TG - Tempogegenstoß KM - Kreisläufer

SPORTUNION DIE FALKEN BACHNER BAU ST. PÖLTEN - ANGRIFF



BEENDET



WAT Atzgersdorf

26 : 27

( 14 : 15 )

Sportunion Die FALKEN  
Bachner Bau St. Pölten



Spieler			Tore/Würfe								Sonstiges				Strafen			
Nr	Name	Pos.	Gesamt	7m	6m	9m	LA/RA	KM	TG	DB*	TF	ST	WB	AS	GK	2min	RK	BK
			<b>57%</b> (26/46)	3/4	6/7	10/22	2/5	1/1	4/7	4/4	6	0	3	6	1	1	0	0

Ein Durchbruch (DB) ist eine zusätzliche Information für Tore, die aus dem Rückraum erzielt wurden. Die Anzahl dieser Tore wird bei der Summe der Tore eines Spielers nicht berücksichtigt.

Torhüter		Quote gehaltener Bälle (Paraden/Tore+gehaltene Würfe)							
Nr	Name	Gesamt	7m	6m	9m	LA/RA	Kreis	Gegenstoß	Durchbruch
		<b>36%</b> (15/42)	<b>20%</b> (1/5)	<b>25%</b> (2/8)	<b>36%</b> (8/22)	<b>29%</b> (2/7)	<b>0%</b> (0/1)	<b>50%</b> (2/4)	<b>0%</b> (0/3)

Würfe Team	Tore	Gehalten	Vorbei	Pfosten / Latte	Geblockt	Gesamt	Wurfquote
7m	3	1	0	0	0	3/4	75%
6m	6	1	0	0	0	6/7	86%
9m	10	6	4	0	2	10/22	45%
LA/RA	2	2	0	1	0	2/5	40%
Kreis	1	0	0	0	0	1/1	100%
Gegenstoß	4	3	0	0	0	4/7	57%
Durchbruch	4	0	0	0	0	4/4	100%
	26	13	5	1	2	26/46	57%

LEGENDE

KM	Kreisläufer
TG	Tempogegenstoß
DB	Durchbruch
TF	Technische Fehler
ST	Steals
WB	Geblockte Würfe
AS	Vorlagen
GK	Gelbe Karte
2min	2min-Strafen
RK	Rote Karte
BK	Blaue Karte

Es ist im Einzelfall möglich, dass Unterschiede zwischen der Summe einzelner Spielerstatistiken und Teamstatistiken auftreten. Der Grund ist, dass aufgrund der Geschwindigkeit eines Handball-Spiels bei einzelnen Ereignissen unsere Scouts den Spieler nicht richtig zuordnen können.

BEENDET



WAT Atzgersdorf

26 : 27

( 14 : 15 )

Sportunion Die FALKEN  
Bachner Bau St. Pölten



Spieler			Tore/Würfe								Sonstiges				Strafen			
Nr	Name	Pos.	Gesamt	7m	6m	9m	LA/RA	KM	TG	DB*	TF	ST	WB	AS	GK	2min	RK	BK
			54% (27/50)	4/5	6/8	11/25	3/7	1/1	2/4	3/3	0	1	2	5	3	3	0	0

Ein Durchbruch (DB) ist eine zusätzliche Information für Tore, die aus dem Rückraum erzielt wurden. Die Anzahl dieser Tore wird bei der Summe der Tore eines Spielers nicht berücksichtigt.

Torhüter		Quote gehaltener Bälle (Paraden/Tore+gehaltene Würfe)							
Nr	Name	Gesamt	7m	6m	9m	LA/RA	Kreis	Gegenstoß	Durchbruch
		33% (13/39)	25% (1/4)	14% (1/7)	30% (6/20)	40% (2/5)	0% (0/1)	43% (3/7)	0% (0/4)

Würfe Team	Tore	Gehalten	Vorbei	Pfosten / Latte	Geblockt	Gesamt	Wurfquote
7m	4	1	0	0	0	4/5	80%
6m	6	2	0	0	0	6/8	75%
9m	11	8	3	0	3	11/25	44%
LA/RA	3	2	0	1	0	3/7	43%
Kreis	1	0	0	0	0	1/1	100%
Gegenstoß	2	2	0	0	0	2/4	50%
Durchbruch	3	0	0	0	0	3/3	100%
	27	15	5	1	3	27/50	54%

LEGENDE

KM	Kreisläufer
TG	Tempogegenstoß
DB	Durchbruch
TF	Technische Fehler
ST	Steals
WB	Geblockte Würfe
AS	Vorlagen
GK	Gelbe Karte
2min	2min-Strafen
RK	Rote Karte
BK	Blaue Karte

Es ist im Einzelfall möglich, dass Unterschiede zwischen der Summe einzelner Spielerstatistiken und Teamstatistiken auftreten. Der Grund ist, dass aufgrund der Geschwindigkeit eines Handball-Spiels bei einzelnen Ereignissen unsere Scouts den Spieler nicht richtig zuordnen können.