

BEENDET



HSG Holding Graz

**24 : 28**

ERBER UHK KREMS



( 9 : 13 )



Bester Werfer: Dicker, Belos **5**

2min: **7**

Bester Werfer: Fizeleto, Jochmann **8**

2min: **6**

WURFQUOTE: **56%**

7M-QUOTE

7M-QUOTE

WURFQUOTE: **57%**

Würfe gesamt: 43



Tore: 24



Würfe gehalten: 11



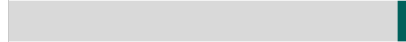
Würfe vorbei: 7



Würfe Pfosten/Latte: 2

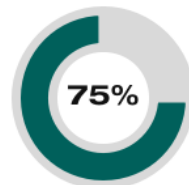


Würfe geblockt: 1



**1** 7m-Tore | **1** 7m-Würfe

7m verworfen:



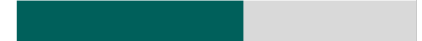
**3** 7m-Tore | **4** 7m-Würfe

7m verworfen:

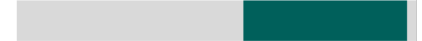
Würfe gesamt: 49



Tore: 28



Würfe gehalten: 20



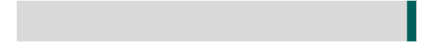
Würfe vorbei: 0



Würfe Pfosten/Latte: 0



Würfe geblockt: 1



ERFOLGREICHE ANGRIFFE

GEHALTENE BÄLLE

ABGEWEHRTE ANGRIFFE

ABGEWEHRTE ANGRIFFE

GEHALTENE BÄLLE

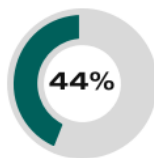
ERFOLGREICHE ANGRIFFE



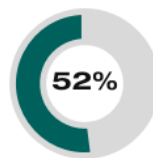
**24** Tore erzielt | **50** Angriffe\*



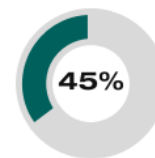
**11** Paraden | **39** Würfe auf das Tor



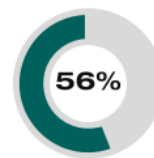
**28** Gegentore | **50** Angriffe\*



**24** Gegentore | **50** Angriffe\*



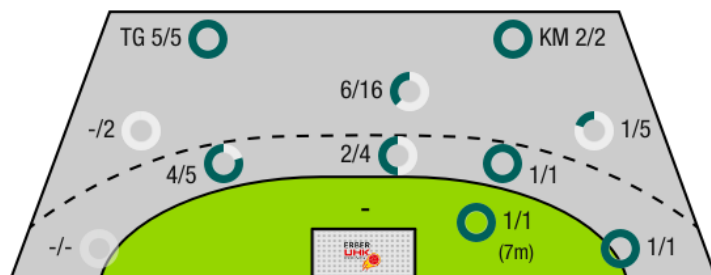
**20** Paraden | **44** Würfe auf das Tor



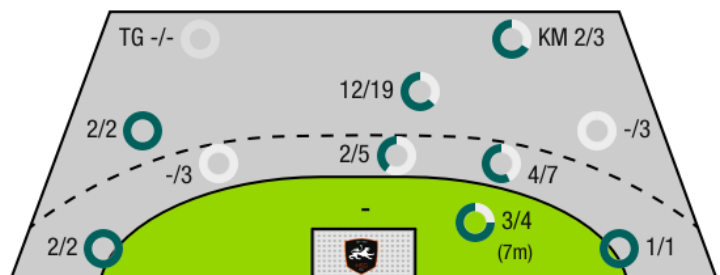
**28** Tore erzielt | **50** Angriffe\*

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

HSG HOLDING GRAZ - ANGRIFF



ERBER UHK KREMS - ANGRIFF



TG - Tempogegenstoß KM - Kreisläufer



HSG Holding Graz

BEENDET

24 : 28

( 9 : 13 )

ERBER UHK Krems



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
			56% (24/43)	1/1	7/10	7/23	1/1	2/2	5/5	1/1	11	1	1	10	1	7	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
		42% (20/48)	25% (1/4)	57% (8/14)	42% (10/24)	0% (0/3)	33% (1/3)	-% (0/0)	0% (0/1)

Würfe Team	Tore	Gehalten	Vorbei	Pfosten / Latte	Geblockt	Gesamt	Wurfquote
7m	1	0	0	0	0	1/1	100%
6m	7	2	1	0	0	7/10	70%
9m	7	9	4	2	1	7/23	30%
LA/RA	1	0	0	0	0	1/1	100%
Kreis	2	0	0	0	0	2/2	100%
Gegenstoß	5	0	0	0	0	5/5	100%
Durchbruch	1	0	0	0	0	1/1	100%
	24	11	7	2	1	24/43	56%

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.



HSG Holding Graz

BEENDET

24 : 28

ERBER UHK Krems



( 9 : 13 )

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> (28/49)	3/4	6/15	14/24	3/3	2/3	0/0	1/1	6	0	1	6	2	6	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>31%</b> (11/35)	<b>0%</b> (0/1)	<b>20%</b> (2/10)	<b>41%</b> (9/22)	<b>0%</b> (0/1)	<b>0%</b> (0/2)	<b>0%</b> (0/5)	<b>0%</b> (0/1)

Würfe Team	Tore	Gehalten	Vorbei	Pfosten / Latte	Geblockt	Gesamt	Wurfquote
7m	3	1	0	0	0	3/4	75%
6m	6	8	0	0	1	6/15	40%
9m	14	10	0	0	0	14/24	58%
LA/RA	3	0	0	0	0	3/3	100%
Kreis	2	1	0	0	0	2/3	67%
Gegenstoß	0	0	0	0	0	0/0	NaN%
Durchbruch	1	0	0	0	0	1/1	100%
	28	20	0	0	1	28/49	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.