

VfR Sauldorf – FSG 2 6:2 (3:0)

Zweite zeigt schlechteste Saisonleistung und verliert verdient!

Auf dem Acker von Sauldorf, der schon vor Spielbeginn dank des Vorspiels der Zweiten Mannschaft äusserst ramponiert war, war für die FSG nichts zu holen. Die Heimmannschaft war in allen Belangen besser als die Zweite an diesem Tag. Fehlender Einsatz, viel zu überhastetes Passspiel und mangelnde Zweikampfführung zeichnete das Spiel der FSG aus.

So war die Führung der Hausherren nach zwanzig Minuten eine Frage der Zeit. Ein Sauldorfer Spieler konnte sich über rechts mit Glück durchsetzen und fand in der Mitte den Stürmer, der keine Mühe hatte den Ball im Tor unterzubringen. Das Spiel hatte sonst wenige Höhepunkte. Die FSG konnte nur einmal wirklich gefährlich vors Tor kommen, als der Torhüter eine Zwochner Flanke fallen liess und Salar den Ball nicht ins Tor unterbrachte, sondern den auf der Linie klärenden Abwehrspieler anschoss. Ansonsten noch zwei harmlose Distanzschüsse von Benkler und das war es dann. Die Heimmannschaft kam mit einem Doppelschlag vor der Pause noch zur 3:0 Führung.

In der zweiten Halbzeit zeigte sich die FSG leicht verbessert und konnte die ersten 15 Minuten das Spiel offen gestalten. Wirklich gefährlich wurde es allerdings nicht. Innerhalb von 10 Minuten zwischen der 67. und 77. Minute fielen die Treffer zum 4,5 und 6:0. In dieser Phase musste man Angst haben, dass es nicht noch zweistellig wird.

In den letzten Minuten noch eine Ergebniskorrektur der FSG. Nach einem Eckball von Benkler köpfte Schneider ins Tor und Köse verwertete den Nachschuss nachdem der Keeper den Elfmeter von Schatz gehalten hatte.

Dieses Spiel zeigt eindeutig, dass der Kader der Zweiten ohne Verstärkung der ersten Mannschaft zu schwach besetzt ist und man so sich so gegen alle Mannschaften schwer tun wird überhaupt Punkte zu holen.

Am nächsten Wochenende findet das Nachholspiel gegen den FC BoLu statt, gegen die eine deutliche Leistungssteigerung stattfinden muss, um etwas Zählbares in Hoppetenzell zu behalten.