

Heimsieg

Am vergangenen Spieltag war der TSV Dewangen zu Gast in Jagstzell. Nach einer kleinen Durststrecke wollte man in diesem Spiel wieder die erstrebenswerten 3 Punkte einfahren.

Dies merkte man zu Beginn auch sofort. Der SV begann hochkonzentriert, stand in der Defensive sehr gut und ließ den Ball ordentlich durch die eigenen Reihen gehen. Die Dewangener konzentrierten sich aufs Verteidigen und versuchten über Konter gefährlich zu werden, die jedoch von der SV Abwehr ohne größere Probleme abgewehrt wurden. Nach einigen eigenen guten Kombinationen, die bis dahin noch immer abgewehrt wurden, konnte man sich in der 18. Spielminute das erste frei vor dem Gästetor positionieren und Christoph Schindler schoss zum 1:0 ein. Nun verstanden es die Hausherren sich durch zu kombinieren. Keine Minute nach der Führung konnte Alwin Schlosser die nächste Chance zum 2:0 nutzen (19. Minute). Der SVJ hatte das Spiel nun völlig unter Kontrolle und spielte ruhig und konzentriert sowohl in den hinteren als auch in den vorderen Reihen. In der weiteren Phase bis zur Halbzeit verpasste man es leider, die Möglichkeiten zum vorentscheidenden Treffer zu nutzen.

Mit der komfortablen Führung im Rücken ließ man es in der zweiten Hälfte gemächlicher angehen und wurde prompt dafür bestraft. Die Dewanger spielten sich über rechts eher einfach durch und konnten in der Mitte einschieben und dadurch auf 2:1 verkürzen (48.). In der Folge gab es eine Spielentscheidende Phase. Die Gäste witterten noch einmal ihre Chance und erhöhten ihren Einsatz. Der SV kombinierte in der Folge auch nicht mehr ganz so souverän und hielt körperlich dagegen. Die großen Chancen blieben aber auf beiden Seiten eher aus. Dies sollte sich aber dann ändern. Nach einer Standardsituation kam Tobias Süß an der Strafraumgrenze an den Ball und traf zum wichtigen 3:1 (65.). Der Aufwind der Gäste schien dadurch ein wenig gebremst und der SV hatte das Spiel nun wieder besser im Griff. Gegen Ende der Partie konnte man die spielerische Überlegenheit auch wieder in gute Tormöglichkeiten ummünzen. Eine davon verwandelte Patrick Zeller zum 4:1 (84.). In der Nachspielzeit konnten die Gäste zwar noch einmal verkürzen, was aber nichts mehr am Ausgang der Partie änderte.

Der SV gewann diese Partie aufgrund der Konzentriertheit und der besseren spielerischen Möglichkeiten völlig verdient und feierte dadurch wieder ein wichtiges Erfolgserlebnis.

Reserve:

Die Reserve begann ebenfalls hochkonzentriert, hatte das Spiel und den Gegner klar im Griff und spielte sich auch diverse Chancen heraus, welche aber leider nicht zur Führung genutzt werden konnten. In der zweiten Hälfte musste man durch einen Elfmeter den Rückstand hinnehmen. In der Folge spielte man nicht mehr ganz so souverän und konzentriert weiter. Gegen Ende der Partie kam man wieder besser auf und vergab manche gute Chancen und auch einen Elfmeter. Man ließ den Gästen im gesamten Spiel nur sehr wenig Chancen, belohnte sich aber nicht für eine ordentliche Leistung und musste mit dem 0:1 wieder eine Niederlage hinnehmen.

Vorschau:

Am kommenden Sonntag, dem 10.11., ist der SV Jagstzell zu Gast beim Tabellenschlusslicht, der SGM Hohenstadt/Untergröningen II in Hohenstadt. Spielbeginn ist bereits um 11 Uhr. Die Reserve hat spielfrei.

Wir hoffen weiterhin auf die tolle Unterstützung unserer Fans in diesem hoffentlich erfolgreichen Auswärtsspiel.

Spielannulierung:

Das Ergebnis des Spiels gegen den SSV Aalen (2:2, siehe Ausgabe vom 31.10.) vom 27.10. wurde vom WFV nicht anerkannt und deswegen annulliert. Das Spiel wurde damals vom Schiedsrichter aufgrund der Platzverhältnisse abgesagt. Ein weiterer, später dazu gezogener Schiedsrichter war jedoch, wie auch die beiden Mannschaften, anderer Meinung und leitete das Spiel anschließend. Laut WFV-Statuten hätte aber der Staffelleiter das zuerst abgesagte Spiel erst neu ansetzen müssen, was in diesem Fall aber nicht geschehen war. Somit wurde das Spiel nach der Ansicht des Verbandes bzw. des Sportgerichts regelwidrig durchgeführt und muss nun am Samstag, dem 23.11., wiederholt werden.