



# Fußballturnier der Feuerwehren im Kreis Borken 2026 LZ-Ottenstein



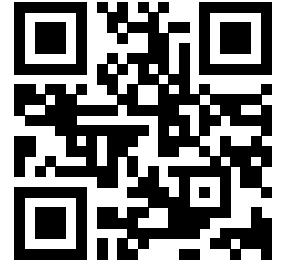
Prezenter: Löschzug Ottenstein

Dzień: 04.07.2026, Rozpoczęcie: 10:30

Lokalizacja wydarzenia: FC Ottenstein, Am Sportplatz 1, 48683 Ahaus, Niemcy

Czas meczu w fazie grupowej: 14 min Czas meczu w fazie finałowej: 14 min

Tryb ustawiania: Punkty - Różnica bramkowa - Liczba goli - Wynik z meczu bezpośredniego między drużynami



Wyniki na żywo

## Uczestnicy

Grupa A	
1	Löschzug Ottenstein
2	Löschzug Allstätte
3	Löschzug Heek
4	Feuerwehr Neukirchen-Vluyn

Grupa B	
5	Feuer- und Rettungswache Ahaus
6	Feuerwehr Legden
7	Löschzug Wessum
8	Löschzug Klein-Reken

## Runda eliminacyjna

Nr	C	Rozpoczęcie	Gr	Mecz		Wynik
1	1	10:30	A	Löschzug Ottenstein	Löschzug Heek	:
2	2	10:30	B	Feuerwehr Legden	Löschzug Klein-Reken	:
3	1	10:55	A	Löschzug Allstätte	Feuerwehr Neukirchen-VI	:
4	2	10:55	B	Feuer- und Rettungswac	Löschzug Wessum	:
5	1	11:20	A	Löschzug Allstätte	Löschzug Ottenstein	:
6	2	11:20	B	Feuerwehr Legden	Feuer- und Rettungswac	:
7	1	11:45	A	Löschzug Heek	Feuerwehr Neukirchen-VI	:
8	2	11:45	B	Löschzug Wessum	Löschzug Klein-Reken	:
9	1	12:10	A	Feuerwehr Neukirchen-VI	Löschzug Ottenstein	:
10	2	12:10	B	Löschzug Klein-Reken	Feuer- und Rettungswac	:
11	1	12:35	A	Löschzug Heek	Löschzug Allstätte	:
12	2	12:35	B	Löschzug Wessum	Feuerwehr Legden	:

Grupa A				
M	Uczestnik	G	RB	Pkt.
	Löschzug Ottenstein	:		
	Löschzug Allstätte	:		
	Löschzug Heek	:		
	Feuerwehr Neukirchen-Vlu	:		

Grupa B				
M	Uczestnik	G	RB	Pkt.
	Feuer- und Rettungswache	:		
	Feuerwehr Legden	:		
	Löschzug Wessum	:		
	Löschzug Klein-Reken	:		

## Rozgrywka finałowa

Nr	C	Rozpoczęcie	Mecz		Wynik	Gr	Gr
2.. półfinał							
13	1	13:30	Miejsce 1. w grupie Grupp	Miejsce 2. w grupie Grupp	:		
1.. półfinał							
14	2	13:30	Miejsce 2. w grupie Grupp	Miejsce 1. w grupie Grupp	:		
Mecz o 3.. miejsce							
15	1	13:50	Przeegrany: 1.. półfinał	Przeegrany: 2.. półfinał	:		
Finał							
16	1	14:45	Wygrany: 1.. półfinał	Wygrany: 2.. półfinał	:		

## Rozgrywka finałowa

M	Uczestnik
1.	
2.	
3.	
4.	