



**Liga Żaków
Rocznik 2018
29.03.2026
(niedziela)**

Boisko B

Zbiórka godzina 8:00

Mecze zaczynają się o 8:15

Gramy po 15 minut każdy z każdym według podanego klucza :

1-2

3-4

1-5

2-3

4-5

1-3

4-2

5-3

1-4

2-5

1) Jedność Siemianowice I

2) Unia Kosztowy

3) Lechia 06 II

4) Jedność Siemianowice II

5) Orlik

Rocznik 2018

Boisko C

Zbiórka godzina 8:00

Mecze zaczynają się o 8:15

Gramy po 15 minut każdy z każdym według podanego klucza :

1-2

3-4

1-5

2-3

4-5

1-3

4-2

5-3

1-4

2-5

- 1) APN Victoria I
- 2) Górnik Wesola I
- 3) MKS Zaborze I
- 4) APN Victoria II
- 5) Górnik Wesola II

Rocznik 2018

Boisko B

Zbiórka godzina 10:45

Mecze zaczynają się o 11:15

Gramy po 15 minut każdy z każdym według podanego klucza :

1-2

3-4

1-5

2-3

4-5

1-3

4-2

5-3

1-4

2-5

1) Rozwój I

2) Bumerang I

3) AKS Mikołów

4) Rozwój II

5) Bumerang II

Boisko C

Zbiórka godzina 10:45

Mecze zaczynają się o 11:15

Gramy po 15 minut każdy z każdym według podanego klucza :

1-2

3-4

1-5

2-3

4-5

1-3

4-2

5-3

1-4

2-5

1) Pogoń Imielin

2) IFS I

3) MK Górnik

4) Wawel Wirek

5) IFS II

Rocznik 2018

Boisko B

Zbiórka godzina 13:45

Mecze zaczynają się o 14:15

Gramy po 15 minut każdy z każdym według podanego klucza :

1-2

3-4

1-5

2-3

4-5

1-3

4-2

5-3

1-4

2-5

- 1) Szombierki Bytom
- 2) UKS SP Ruda Śląska
- 3) Śląsk Świętochłowice
- 4) AP Wyzwolenie
- 5) Siemianowiczanka I

Boisko C

Zbiórka godzina 13:45

Mecze zaczynają się o 14:15

Gramy po 15 minut każdy z każdym według podanego klucza :

1-2

3-4

1-5

2-3

4-5

1-3

4-2

5-3

1-4

2-5

- 1) Podlesianka I
- 2) Espanola Gliwice
- 3) AP Champions
- 4) Podlesianka II
- 5) Stadion Śląski

Boisko B i C

Zbiórka godzina 16:45

Mecze zaczynają się o 17:15

Gramy po 15 minut każdy z każdym według podanego klucza :

1-2 – boisko B

3-4 -- boisko C

1-5 – boisko B

2-3 -- boisko C

4-5 -- boisko B

1-3-- boisko C

4-2 --boisko B

5-3 --boisko C

1-4-- boisko B

2-5-- boisko C

1) Gwiazda I

2) Kamionka Mikołów

3) Lechia 06 I

4) Gwiazda II

5) MKS Zaborze I

