

# Austragung der 1. Runde NÖ Hallenlandesmeisterschaft 2022

Auf Grund der **neuesten Corona-Bestimmungen** wurde die Austragung der 1. Runde der NÖ Hallenlandesmeisterschaft in Bad Vöslau in folgender Weise beschlossen:

**Bewerbstage:** (2 Gruppen je maximal 50 Aktive):

- **Gruppe 1: Samstag, 26. Februar 2022**
- **Gruppe 2: Sonntag, 27. Februar 2022**

Um die Einteilung der Gruppen organisieren zu können, ersuchen wir um **vereinsweise Nennung bis spätestens Sonntag, 20. Februar 2022**, an die E-Mail-Adressen [noebgv@gmx.net](mailto:noebgv@gmx.net) und [eidler.brigitte@gmail.com](mailto:eidler.brigitte@gmail.com). Die Nennung der Mannschaften ist an beiden Bewerbungstagen bis 10.00 Uhr bei der Turnierorganisation abzugeben.

(Bei einer eventuelle Übernennung (mehr als 100 Aktive) sind diese anhand der Vereine mit den meisten Nennungen durch deren sportlichen Vertreter zu reduzieren.)

Sowohl am **Samstag, 26.2. (Gruppe 1)** sowie am **Sonntag, 27.2. (Gruppe 2)** sieht der Tagesablauf folgendermaßen aus:

- **Training von 8.00 bis 13.30 Uhr**
- **ab 14.00 Uhr: Massenstart - gespielt werden 3 Runden (zwischen jeder Runde sind 15 Minuten Pause geplant)**

## **Training am 24. und 25. Februar 2022:**

Die Halle ist an beiden Tagen für freies Training geöffnet. Zugelassen je Trainingstag sind maximal 50 SpielerInnen. Die Anmeldung erfolgt bei Bernhard Bucker per E-Mail ([ubgc-baden@gmx.at](mailto:ubgc-baden@gmx.at)) oder telefonisch (0676 / 602 38 25). **SpielerInnen dürfen nur an einem der beiden Tage trainieren.**

Die zusätzlichen Öffnungszeiten der Halle können der [Aussendung des UBGC Badens](#) entnommen werden.

## **Zutritt zur Halle an den Bewerbungstagen:**

Der Zutritt zur Halle an den Bewerbungstagen ist nach der zu diesem Zeitpunkt aktuell gültigen COVID-19-Verordnung möglich. **Zusätzlich ist ein Test erforderlich (Antigen oder PCR).**

Der Zutritt ist ausschließlich den SpielerInnen und dem Team (Organisation + Veranstalter) gestattet. **Kein Zutritt für Besucher bzw. Begleitung möglich.**