



Orkumótið í Eyjum 2019

Handbók - fararstjórar



Mótsnefnd 2019

Sigríður Inga Kristmannsdóttir - mótsstjóri
siggainga@ibv.is 869-4295

Dóra Björk Gunnarsdóttir - starfsmaður
dora@ibv.is 891-8011

Sigfús Gunnar Guðmundsson - gjaldkeri
sigfus@ibv.is 481-2060

Arnar Gauti Grettisson - starfsmaður
arnar@ibv.is 857-9604

Óskar Elías Zöega Óskarsson - dómaramál
844-0653

Símanúmer:

Neyðarsími: 691-2595

Skrifstofa ÍBV: 481-2060

Sjúkrahús/heilsugæsla: 432-2500

Vaktþjónusta læknir/hjúkrunarfr. 1700

Neyðartilvik 112

Apótekarinn 481-3900

Eyjataxi: 698-2038

Sundlaug: 488-2400

Herjólfur: 481-2800

Flugfélagið Ernir: 481-3300

Viking Tours: 488-4884

Rib Safari: 661-1810

Höllin: 481-2665

Tjaldsvæði: 846-9111



Ýmsar upplýsingar

Bátsferð:

Öllum þátttakendum er boðið í bátsferð með bátnum Halkíon frá Rib-Safari. Brottför er frá sömu bryggju og Herjólfur leggst að, nema austan megin, við hliðina á Tanganum. Báturinn hefur nokkuð stífa áætlun, þannig að hópar þurfa að vera tilbúnir á bryggju tímalega áður en ferð hefst. Bátsferðin tekur ca. 30 mín, farin er ferð út í Klettshelli.

Bílastæði:

Fá bílastæði eru á mótssvæðinu en einnig er hægt að leggja bílum við íþróttahús og Þórsheimili. Mikilvægt er að halda akstursleiðum á stæðunum í kringum vellina opnum til að sjúkrabíll eigi greiðan aðgang. Lögregla hefur eftirlit með svæðinu og grípur til þeirra úrræða sem þeir kjósa ef bílum er ólöglega lagt, skapa hættu eða loka mikilvægum leiðum.

Félagsfáni:

Öll félög mæta með félagsfána síns félags og flagga honum sjálf á fánastangir við Týsvöll, og taka hann síðan niður áður en haldið er heim á leið.

Kvöldsigling:

Plan A er alltaf að fara í kvöldsiglingu, en ef veður er óhagstætt þá finnum við eitthvað annað skemmtilegt, gert er ráð fyrir 2 fullorðnum frá hverju félagi.

Kæligámur:

Þau félög sem þurfa meira kælírymi en það sem býðst í gistingu er bent á að við erum með kæligám á bryggjunni merktan með ÍBV merki. Gámurinn er fjórði gámur, frá hliði Eimskips. Hann er læstur með talnalás, lyklnúmerið fyrir lásinn er **2861**

Landsleikir:

Landsleikir eru á föstudagskvöld kl. 18:30 á Hásteinsvelli, spilaðir eru tveir leikir á sama tíma og gilda samanlögð úrslit úr báðum leikjum. Þjálfari tilnefni fulltrúa síns félags og tilkynnir mótssjórn, tveim tímum fyrir leik lætur þjálfari leikmann vita um þátttöku. Miðað er við að hvert félag eigi sinn fulltrúa í leiknum. Leikmenn keppa í sérstökum "Landsliðs" og "Pressuliðs" búningum sem eru gerðir sérstaklega fyrir þennan leik. Að leik loknum mega leikmenn eiga búningana sína.

Matur:

Allar máltíðir, morgunmatur, hádegismatur og kvöldmatur verða í Höllinni við Strembugötu nema grillveislan á laugardagskvöldi verður fyrir utan Týsheimilið. Vinsamlegast virðið tímasetningar félaga í mat. Ef gefa á keppendum millimál í gistirýmum skal nota til þess matsal eða kaffistofu.



Nammileikur:

Á kvöldvökunni hangir nammipoki uppi í salnum, félagin eiga að giska á fjölda stykkja í pokanum. Aðeins eitt svar frá hverju félagi skal senda í skilaboðum á Facebook síðu mótsins. Skila þarf í síðasta lagi kl. 16:00 á laugardag. Úrslit tilkynnt á lokahófi.

Rútuferðir:

Rútuferðir verða frá bryggju í gistingu á miðvikudag og frá gistingu á bryggju laugardag, rúturnar byrja að ganga klukkutíma fyrir brottför Herjólfss á laugardag. Reglulegar rútuferðir verða á matartíma. Frá Íþróttamiðstöð (fánastöngum við Illugagötu) upp í Höll og til baka aftur. Rútan mun ganga stanslaust þennan hring á matmálistímum.

Sjúkravakt:

Á skrifstofu ÍBV er hægt að nálgast plástur, klaka ofl. fyrir minniháttar meiðsli. Ef grunur er um alvarlega áverka skal alltaf hringja í 112.

Sund:

Frítt er í sund gegn framvísun þátttökuarmbands þrisvar sinnum yfir mótið.

Tapað/fundið:

Allir óskilamunir sem verða eftir á mótssvæðinu, meðan á mótinu stendur, enda í íþróttahúsinu/sundlauginni, eins það sem verður eftir í skólunum þegar mótinu er lokið.

Verðlaun í mótislok:

Á laugardegi keppa lið í 8 liða mótum. Sigurlið í hverju móti fá afhentan bikar og leikmenn gullpening. Leikmenn liðs í 2. sæti hvers móts fá afhenta silfurpeninga. Lið mótsins, valdir 10-12 bestu leikmenn mótsins að mati dómara fá sérstaka viðurkenningu.

Prúðasta liðið á mótinu utan vallar, fær bikar. Tekið er mið af framkomu hópsins hvarvetna, "hópur" eru allir leikmenn félagsins, þjálfarar, fararstjórar og foreldrar. Háttvísi verðlaun KSÍ, dómara velja prúðustu liðin í hverjum leik.

Allir keppendur fá þátttökupening.

Úrslit

Ef leiðrétt þarf úrslit þá þarf að koma þeim skilaboðum til Sigfúsar eigi síðar en 30 mín eftir síðasta leik í síma 481-2060 (2) eða sigfus@ibv.is



Dagskrá Orkumótsins í Eyjum 2019

Miðvikudagur 26. júní

10.45 / 13.15 / 15.45 / 18:15	Brottför frá Landeyjahöfn
18.00-20.00	Matur í Höllinni – sjá tíma hvers félags á matarplani
21.30	Fararstjórafundur í Týsheimili

Fimmtudagur 27. júní

07.00-08.45	Morgunmatur í Höllinni – mæta í síðasta lagi kl. 8.30
11.30-13.45	Matur í Höllinni – sjá tíma hvers félags á matarplani
08.20-17.00	Leikir hjá öllum liðum, riðlakeppni
16.30-18.10	Matur í Höllinni – sjá tíma hvers félags á matarplani
18.15	Mæting í skróðgöngu frá Barnaskóla
18.30	Skrúðganga og setning mótsins
19.30	Fararstjórafundur í Týsheimili – strax eftir setningu
21.00	Kvöldsigling í boði Skeljungs

Föstudagur 28. júní

07.00-08.45	Morgunmatur í Höllinni – mæta í síðasta lagi kl. 8.30
11.30-13.45	Matur í Höllinni – sjá tíma hvers félags á matarplani
08.20-17.00	Leikir hjá öllum liðum, riðlakeppni
16.30-18.10	Matur í Höllinni – sjá tíma hvers félags á matarplani
18.30-19.10	Landslið-Pressulið, 2 leikir samtímis á Hásteinsvelli
19.20 -20.20	Kvöldvaka

Laugardagur 29. júní

07.00-08.45	Morgunmatur í Höllinni – mæta í síðasta lagi kl. 8.30
08.00-13.30	Leikir hjá öllum liðum, riðlakeppni
11.30-14.00	Matur í Höllinni – sjá tíma hvers félags á matarplani
14.30-16.00	Jafningaleikir
16.00	Bikarúrslitaleikir
16.30	Úrslitaleikur Orkumóts
17.15-17.30	Skrúðganga á Hásteinsvelli og viðurkenningapeningar
17.20-18.30	Grillveisla við Týsheimili
18.30-20.00	Lokahóf í Íþróttahöllinni
20.30 / 22.30 / 0.15	Heimferðir með Herjólf Þeir sem fara kl. 20.30 verða að vera búnir að ganga frá öllu og tilbúin að fara beint í Herjólf eftir Lokahóf.

Birt með fyrirvara um breytingar



Mótsreglur

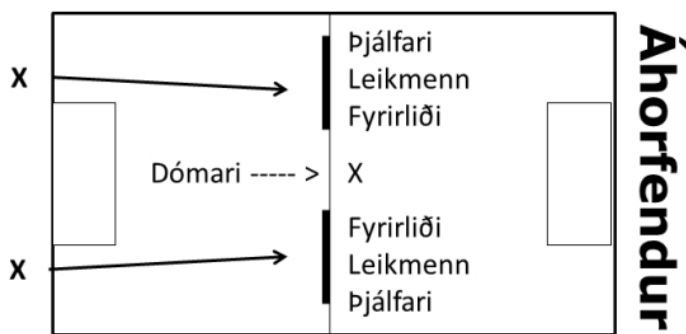
1. Keppt er á minivöllum.

Leiktími á fimmtudegi og föstudegi er **2x15 mín.** Leikhlé 3 mín.

Leiktími á laugardegi er **2x12 mín.** Leikhlé 2 mín.

2. Dæma skal eftir reglum KSÍ fyrir 6. flokk 7 manna bolta.

3. Allir leikir skulu hefjast á því að dómari leiði liðin frá marki við girðingu að miðju vallarins.



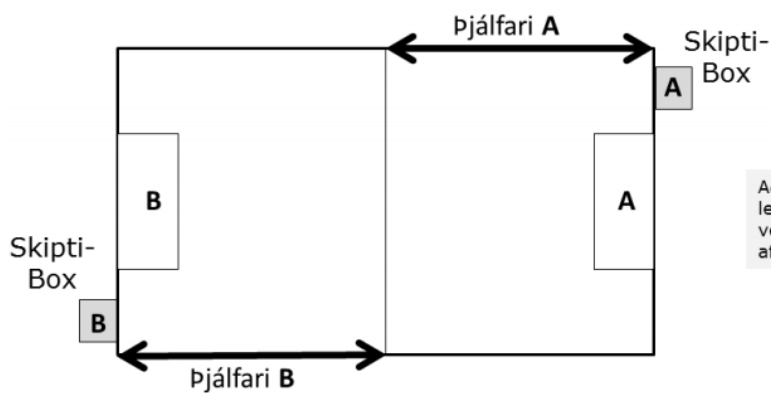
Áður en leikur hefst skulu lið, varamenn og þjálfarar safnast saman fyrir aftan markið fjær áhorfendum. Þegar dómari gefur merki skulu liðin ganga í röð inn á völinn að miðlinu. Fyrirliði fyrstur, þá leikmenn og síðast þjálfari.

Á miðlinu skulu liðin raða sér í beina röð á móti áhorfendum og veifa. Fyrirliði næst dómara, þá leikmenn og þjálfari fjærst. Síðan taka leikmenn í höndina á hvor öðrum.

Eftir að dómari hefur kastað hlutkesti og fyrirliðar valið, þá skal þjálfari sjá um að kalla varamenn út af vellinum í skiptibox.

4. Dómari skal ekki hefja leik nema þjálfari og varamenn séu á sínum stað.

Varamaður og aðstoðarmenn verða að vera á merktu svæði. Dómari hefur heimild til að stöðva leikinn og leiðrétta stöðuna.



Aðeins þjálfari má vera á hliðarlínu leikvallar. Varamenn og liðsstjórar skulu vera á merktu svæði hægra megin fyrir aftan sitt mark

5. Í leikjum er **aldrei** skráður meiri markamunur en 3 mörk



6. Röðun liða eftir árangri í riðlum:

1. Stig
2. Fleiri netto mörk
3. Færri mörk fengin á sig
4. Innbyrðis viðureign
5. Hlutkesti

7. Verði lið jöfn að stigum í riðlakeppni gilda eftirfarandi reglur um röð liða:

1. Markamismunur
2. Ef markamunur er jafn, þá telst það lið ofar sem hefur fengið færri mörk á sig.
3. Innbyrðis viðureignir
4. Hlutkesti

8. Undanúrslitaleikir og úrslit um verðlaunasæti:

1. Verði lið jöfn að venjulegum leiktíma loknum (markajafntefli), vinnur það lið sem skoraði eftir stýstan leiktíma í fyrri hálfleik eða seinni hálfleik.

Dæmi:

- Lið A skorar í fyrri hálfleik eftir 3 mín og 45 sek
- Lið B skorar í seinni hálfleik eftir 2 mín og 10 sek
Endi þessi leikur með jafntefli, þá telst lið B sigurvegari.
Aðstæður gætu verið óhagstæðar á annað markið því verður reglan að gilda fyrir hvorn hálfleik.

2. Ef leikur endar með markalausum jafntefli fer fram framlenging **2x5 mín.** Ef hún endar með markajafntefli þá gildir regla 8.1, ef hún endar með markalausum jafntefli þá skal vítakeppni ráða úrslitum, 5 spyrnur á hvort lið, ef enn jafnt er hlutkesti.

9. Neiti lið að mæta til leiks eða neiti að spila leik getur það átt á hættu að missa stig eða jafnvel vera dæmt úr leik. Mótanefnd hverju sinni ákveður viðurlög við broti sem þessu.



Orkumótskerfið 112 lið

	Fimmtudagur			Föstudagur			Laugardagur			Jafningaleikir		
	riðill	röð	næsti riðill	riðill	röð	næsti riðill	riðill	röð	næsti leikur	Lið	Lið	
	A1	1	B1	B1	1	C1	C1	1	J1	J1	J1	J5
		2	B3		2	C2		2	J2			
		3	B5		3	C3		3	J3			
		4	B9		4	C5		4	J4			
A2	1	B2	B2	1	C2	C2	1	J5	J6	J2	J6	
	2	B4		2	C1		2	J6				
	3	B6		3	C4		3	J7				
	4	B10		4	C6		4	J8				
A3	1	B3	B3	1	C1	C3	1	J9	J10	J9	J13	
	2	B1		2	C2		2	J10				
	3	B7		3	C3		3	J11				
	4	B11		4	C5		4	J12				
A4	1	B4	B4	1	C2	C4	1	J13	J14	J11	J15	
	2	B2		2	C1		2	J14				
	3	B8		3	C4		3	J15				
	4	B12		4	C6		4	J16				
A5	1	B1	B5	1	C3	C5	1	J17	J18	J17	J21	
	2	B3		2	C5		2	J18				
	3	B5		3	C7		3	J19				
	4	B9		4	C9		4	J20				
A6	1	B2	B6	1	C4	C6	1	J21	J22	J18	J22	
	2	B4		2	C6		2	J22				
	3	B6		3	C8		3	J23				
	4	B10		4	C10		4	J24				
A7	1	B3	B7	1	C3	C7	1	J25	J26	J25	J29	
	2	B1		2	C5		2	J26				
	3	B7		3	C7		3	J27				
	4	B11		4	C9		4	J28				
A8	1	B4	B8	1	C4	C8	1	J29	J30	J27	J31	
	2	B2		2	C6		2	J30				
	3	B8		3	C8		3	J31				
	4	B12		4	C10		4	J32				
A9	1	B5	B9	1	C7	C9	1	J33	J34	J33	J37	
	2	B9		2	C9		2	J34				
	3	B13		3	C11		3	J35				
	4	B17		4	C13		4	J36				
A10	1	B6	B10	1	C8	C10	1	J37	J38	J35	J39	
	2	B10		2	C10		2	J38				
	3	B14		3	C12		3	J39				
	4	B18		4	C14		4	J40				
A11	1	B7	B11	1	C7	C11	1	J41	J42	J41	J45	
	2	B11		2	C9		2	J42				
	3	B15		3	C11		3	J43				
	4	B19		4	C13		4	J44				
A12	1	B8	B12	1	C8	C12	1	J45	J46	J42	J47	
	2	B12		2	C10		2	J46				
	3	B16		3	C12		3	J47				
	4	B20		4	C14		4	J48				
A13	1	B5	B13	1	C11	C13	1	J49	J50	J49	J53	
	2	B9		2	C13		2	J50				
	3	B13		3	C15		3	J51				
	4	B17		4	C17		4	J52				
A14	1	B6	B14	1	C12	C14	1	J53	J54	J51	J55	
	2	B10		2	C14		2	J54				
	3	B14		3	C16		3	J55				
	4	B18		4	C18		4	J56				
A15	1	B7	B15	1	C11	C15	1	J57	J58	J57	J61	
	2	B11		2	C13		2	J58				
	3	B15		3	C15		3	J59				
	4	B19		4	C17		4	J60				
A16	1	B8	B16	1	C12	C16	1	J61	J62	J58	J62	
	2	B12		2	C14		2	J62				
	3	B16		3	C16		3	J63				
	4	B20		4	C18		4	J64				
A17	1	B13	B17	1	C15	C17	1	J65	J66	J65	J69	
	2	B17		2	C17		2	J66				
	3	B21		3	C19		3	J67				
	4	B25		4	C21		4	J68				
A18	1	B14	B18	1	C16	C18	1	J69	J70	J66	J71	
	2	B18		2	C18		2	J70				
	3	B22		3	C20		3	J71				
	4	B26		4	C22		4	J72				
A19	1	B15	B19	1	C15	C19	1	J73	J74	J73	J77	
	2	B19		2	C17		2	J74				
	3	B23		3	C19		3	J75				
	4	B27		4	C21		4	J76				
A20	1	B16	B20	1	C16	C20	1	J77	J78	J75	J79	
	2	B20		2	C18		2	J78				
	3	B24		3	C20		3	J79				
	4	B28		4	C22		4	J80				
A21	1	B13	B21	1	C19	C21	1	J81	J82	J81	J85	
	2	B17		2	C21		2	J82				
	3	B21		3	C23		3	J83				
	4	B25		4	C25		4	J84				
A22	1	B14	B22	1	C20	C22	1	J85	J86	J82	J87	
	2	B18		2	C22		2	J86				
	3	B22		3	C24		3	J87				
	4	B26		4	C26		4	J88				
A23	1	B15	B23	1	C19	C23	1	J89	J90	J89	J93	
	2	B19		2	C21		2	J90				
	3	B23		3	C23		3	J91				
	4	B27		4	C25		4	J92				
A24	1	B16	B24	1	C20	C24	1	J93	J94	J91	J95	
	2	B20		2	C22		2	J94				
	3	B24		3	C24		3	J95				
	4	B28		4	C26		4	J96				
A25	1	B21	B25	1	C23	C25	1	J97	J98	J97	J101	
	2	B25		2	C25		2	J98				
	3	B29		3	C27		3	J99				
	4	B33		4	C29		4	J100				
A26	1	B22	B26	1	C24	C26	1	J101	J102	J99	J103	
	2	B26		2	C26		2	J102				
	3	B30		3	C28		3	J103				
	4	B34		4	C30		4	J104				
A27	1	B23	B27	1	C23	C27	1	J105	J106	J105	J108	
	2	B27		2	C25		2	J106				
	3	B31		3	C27		3	J107				
	4	B35		4	C29		4	J108				
A28	1	B24	B28	1	C24	C28	1	J109	J110	J107	J111	
	2	B28		2	C26		2	J110				
	3	B32		3	C28		3	J111				
	4	B36		4	C30		4	J112				



Skyringar

Riðill = nafn riðils

Röð er miðað við hvar lið lið lenda í sínum riðil að leikjum loknum.

Næsti riðill segir í hvaða riðil liðið eigi að leika daginn eftir.

Röðun liða í upphafi þjálfara ræða sínum liðum í á styrkleikafókka eftir getu (huglæggt mat). Þessi flokkun er höfð til hlífðstær þegar dregið er í röð. Reynt er að fara eftir mati þjálfara eins og hægt er.

Liðin í fyrstu 8 riðlunum á fimmtudegi eiga möguleika að leika til sigurs í mótinu um Orkumótsbikarinn.

Lið sem byrjar neðar en í þundu riðil á fimmtudegi, getur ekki unnið sig upp í 1C/2C-riðil á laugardegi.

A-riðlar á fimmtudegi B-riðlar á föstudegi C-riðlar á laugardegi J-jafningaleikir á laugardegi

Riðleikþessi á fimmtudegi og föstudegi er til að finna jafningaleikjapara sem kveða um bikara á laugardegi

Röðun liða eftir árangri : 1. Stig 2. Fleiri netto mörk 3. færri mörk fengin á sig 4. Imbyrðis viðureign 5. hlutkesti

Jafningaleikir Ef úrslitaleikur um bikar endar með jafntefli, þá gilda þessar reglur :

1. ef markjafntefli er, þá er fyrsta mark í hálfleik sigurmark.

2. ef leikur endar markjafn, þá er framlengt í 2 x 5 min

3. ef enn er jafnt, þá er vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið

4. hlutkesti





Afþreying

Það er fjölbreytt afþreying í Vestmannaeyjum sem gestir mótsins geta nýtt sér á milli leikja.

Eldheimar

Eldheimar eru gosminjasafn, þar er hægt að fræðast um eldgosið á Heimaey 1973 og Surtseyjargosið 1963. Frítt er fyrir keppendur í fylgd með fullorðnum (fullorðnir borga inn).

SEA LIFE Trust

Sea Life Trust er nýtt fiska og náttúrugripasafn, þar er hægt að sjá fiska, fugla og ýmis sjávardýr. Þann 19. júní komu tveir mjaldrar frá Kína, Litla hvít og Litla grá, sem munu dvelja þar í aðlögun áður en þeir flytja í Klettsvík. Frítt er fyrir keppendur í fylgd með fullorðnum (fullorðnir borga inn).

Sagnheimar

Sagnheimar er byggðasafn, þar er hægt að fræðast meðal annars um Tyrkjaránið, Þjóðhátíð, Mormóna ofl. sem tengist sögu Vestmannaeyja. Frítt er fyrir keppendur í fylgd með fullorðnum (fullorðnir borga inn).

Eyjabíó

Eyjabíó er kvikmyndahús Vestmannaeyja, þar eru allar nýjustu bíómyndirnar sýndar.

Gönguferðir

Það eru fullt af skemmtilegum gönguleiðum um eyjuna, ef taka á börn með í gönguna þá er auðvelt og skemmtilegt að fara uppá Eldfell og Helgafell.

Golfvöllur

Golfvöllur Vestmannaeyja er 18 holu völlur, hann er talinn einn af óvenjulegustu en jafnframt skemmtilegustu völlum landsins.

Frisbígolfvöllur

Frisbígolfvöllurinn er 6 holu völlur staðsettur á milli Íþróttahússins og Týsheimilisins, skemmtilega krefjandi völlur.

Sund

Sundlaug Vestmannaeyja er með skemmtilegt útisvæði, klifurvegg, rennibrautir, trampólín rennibraut, heita potta ofl.

Sprangan

Sprang er þjóðaríþrótt Vestmannaeyinga. Sprang fellst í því að sveifla sér í kaðli á milli kletta, þeir sem eru óvanir ættu að varast að fara hátt, bara byrja neðst og fara varlega.

Herjólfsdalur

Skemmtilegt útivistarsvæði með aparólu, tjörn og landnámsbæ.

Stakkó

Stakkó er útivistarsvæði í miðbæ Vestmannaeyja, þar er meðal annars mjög skemmtileg hoppudýna eða svokallaður "ærslabelgur".



Matur

Matartímar hvers liðs

Matartími hvers liðs fer eftir því klukkan hvað leikir eru og á hvaða velli er leikið.

Miðvikudagur

Kvöldverður er í Höllini kl. 18.00 – 20.00

Raðað er í matartíma eftir komu gesta til Eyja með Herjólfí.

Lagt af stað til Eyja kl. 10:45 – matur kl. 18.00 – 18.30

Lagt af stað til Eyja kl. 13:15 – matur kl. 18.30 – 19.00

Lagt af stað til Eyja kl. 15:45 – matur kl. 19.00 – 19.30

Lagt af stað til Eyja kl. 18:15 – matur kl. 19.30 – 20.00

Fimmtudagur

Hádegi - Gríms fiskistangir		
Leikur frá - til	Völlur	matur kl.
9:40 - 10:20	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	11:30
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	11:40
10:20 - 11:00	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	12:00
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	12:15
11:00 - 11:40	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	12:30
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	12:45
11:40 - 12:20	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	13:00
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	13:15
mat lokið		13:45

Kvöld - hakk & spagetti		
Leikur frá - til	Völlur	matur kl.
13:00 - 13:40	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	16:30
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	16:40
13:40 - 14:20	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	16:50
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	17:00
15:40 - 16:20	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	17:10
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	17:20
16:20 - 17:00	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	17:30
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	17:40
mat lokið		18:10



Föstudagur

Hádegi – Gríms plockfiskur		
Leikur frá - til	völlur	matur kl.
9:40 - 10:20	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	11:30
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	11:40
10:20 - 11:00	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	12:00
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	12:15
11:00 - 11:40	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	12:30
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	12:45
11:40 - 12:20	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	13:00
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	13:15
mat lokið		13:45

Kvöld – Kjúklingur		
Leikur frá - til	völlur	matur kl.
13:00 - 13:40	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	16:30
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	16:40
13:40 - 14:20	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	16:50
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	17:00
15:40 - 16:20	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	17:10
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	17:20
16:20 - 17:00	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	17:30
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	17:40
mat lokið		18:10

Laugardagur

Hádegi – Tortilluhlaðborð		
Leikur frá - til	völlur	matur kl.
11:00 - 11:30	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	11:45
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	11:55
11:30 - 12:00	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	12:15
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	12:25
12:00 - 12:30	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	12:45
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	12:55
12:30 - 13:00	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	13:15
	Þórsv., Hásteinsv., Eimskipsh.	
13:00 - 13:30	Týsvöllur, Þórsvöllur	11:30
mat lokið		14:00

**Kvöld – Grillveisla við Týsheimili - SS pylsur
Eftir úrslitaleiki og viðurkenningar**



Umgengnisreglur í gistingu

1. Hvert félag fær stofu/stofur til umráða sem það skal sjá um að halda hreinum meðan á mótinu stendur (þar með talið salerni og handþurrkur). Verði einhverjar skemmdir ber félagið ábyrgðina. Muna einnig að henda öllu rusli eftir sig út í gáma.
2. Í hverri stofu verður að vera fararstjóri. Keppendur mega aldrei vera einir í stofunum, hvorki að nóttu né degi.
3. Borð, stólar og annar borðbúnaður sem er í stofum, ekki færa hann til.
4. Allt á að vera hjótt í skólum frá klukkan 22:00.
5. Öll hlaup á göngunum eru stranglega bönnuð og boltar eru bannaðir innan dyra.
6. Fararstjórum skal bent á það að útidyr eru opnanlegar innan frá, keppendur geta því hæglega læst sig úti eftir að skólanum hefur verið lokað á kvöldin. Athugið að hafa allar hliðarhurðar læstar, hurðin að framan er opin til klukkan 23:00. Það er verið að hugsa um öryggi ykkar með því að hafa lokað. Annars er það á ykkar ábyrgð ef eitthvað kemur fyrir.
7. Öllum bílum skal lagt á bílastæði við skólana, ekki á skólalóð.
8. Alla skó skal geyma í anddyri skólanna. Keppendur geta haldið á skónum sínum í stofurnar. Það á enginn að ganga á útiskóm um ganga skólanna.
9. Skólarnir eru aðeins ætlaðir þátttakendum á mótinu.
10. Meðferð áfengis og tóbaks er stranglega bönnuð í skólunum, það sama gildir um rafrettur..

Ef einhver er úti eftir klukkan 23:00 þarf hann að hringja í fararstjóra og láta hleypa sér inn ekki húsvörð eða annað gæslufólk.

Athugið við brottför að sópa og ganga vel frá stofunum og henda rusli í gáma. Góða ferð heim!



Sundlaug

Opnunartímar:

Virkir dagar kl. 6:15 – 21:00

Helgar kl. 9:00 – 21:00

Fararstjórar athugið!

- Mikið álag myndast oftast á tímabilinu 14-17 á miðvikudegi. Gestir eru því hvattir til að nýta sér sundlaugina á öðrum tímum ef hægt er og dvelja ekki of lengi á sundsvæðinu svo allir geti notið þess að fara í sund.
- Armband verður í gildi frá miðvikudegi til laugardags.
- Öll lið eiga að merkja sín börn með armböndum sem fást í afgreiðslu til að auðvelda þeim eftirlit. Gæslumaður hvers félags ber ábyrgð á því að koma böndum aftur í afgreiðslu eftir notkun.
- A.m.k. einn forráðamaður (fararstjóri) skal vera á bakka að fylgjast með liði sínu í sundlauginni. Að hámarki má einn aðili hafa 15 krakka í sinni umsjá en við hvetjum félögin til að hafa einn eftirlitsmann á bakka með hverju 7-10 manna liði. Hægt er að auka öryggi enn frekar með því að para börnin saman sem líta þá til með hvort öðru.
- Öll lið geta fengið einn svartan ruslapoka til að geyma handklæðin í og skal setja límmiða á hann og merkja liðinu. Fylgdarmaður getur ýmist tekið hann með sér á bakkann eða geymt undir bekkjum í klefa. Fatapennar eru í afgreiðslu ef fólk vill merkja handklæðin.

Óskum ykkur góðrar skemmtunar og hlökkum til að taka á móti ykkur!

Starfsfólk Íþróttamiðstöðvar Vestmannaeyja



Kæligámur

Kæligámurinn er merktur með ÍBV merki. Gámurinn er fjórði gámur, frá hliði Eimskips. Hann er læstur með talnalás.

Lykilnúmerið fyrir talnalásinn er **2861**

Gámurinn er merktur inná staðsetningar kortið með rauðum kassa.

