



Handbók

Shellmótsins 2010

Febrúar – uppkast
Endanleg útgáfa verður gefin út 1. maí

Vinsamlegast sendið ábendingar
um allt það sem betur á fara á shellmot@shellmot.is



Aðalstyrktaraðili síðan 1991



júní 2010	Mán	Þri	Mið	Fim	Fös	Lau	sun
		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30				

23. júní, miðvikurdagur – komudagur

24. júní, fimmtudagur – keppnisdaur

25. júní, föstudagur – keppnisdagur

26. júní, laugardagur – keppnisdagur – lokadagur

26. júní, sunnudagur - heimferðardagur

Ábendingar og tilmæli til félaga

Tilgangur þessarar handbókar er að skýra út eins ítarlega og hægt er hvernig Shellmótið í Eyjum fer fram og hjálpa hópum að skipuleggja sinn tíma þannig að allir viti alltaf hvar þeir eiga að vera og til hvers sé ætlast af þeim.

Frá Shellmótsnefnd

Shellmótsnefnd mun kappkosta að fara eftir auglýstri dagskrá mótsins.

Engu að síður, áskilur nefndin sér allan rétt til að breyta auglýstri dagskrá, fella niður liði, færa, bæta við eða breyta, ef þær aðstöður skapast að ekki sé unnt að fylgja auglýstri dagskrá. Svona aðstæður skapast helst vegna veðurs.

Í slíkum tilfellum er ákvörðun nefndarinnar endanleg og verður ekki breytt.

Það er ósk nefndarinnar að þátttakendur á Shellmóti virði slíkar breytingar og aðstoði starfsmenn mótsins til að láta nýja dagskrá ganga upp.

Efnisyfirlit

1. Undirbúningur.....	8
Skráning þátttöku.....	9
Mótsgjald og annar kostnaður	10
Ferðakostnaður	11
Banka upplýsingar	11
Undirbúningur ferðar.....	12
Samgöngur.....	12
Fótbolti og fjölskylduhátíð.....	13
Minnisatriði fararstjóra	14
Apótek	15
Minnisatriði foreldra	16
Foreldrar á mótinu.....	17
Foreldrar heima.....	17
Velkomin til Vestmannaeyja.....	18
Kynningarefni um Vestmannaeyjar	18
Kort af Heimaey og helstu kennileiti.....	18
Gisting	20
Þátttakendur.....	20
Aðrir gestir	20
Tjaldsvæði.....	20
Barnaskólinn.....	21
Hamarsskóli.....	21
Umgengni í gistingu	22
Shellmótslagið	23
2. Dagskrá	24
Dagskrá Shellmótsins.....	25
Miðvikudagur - komudagur	25
Fimmtudagur – 1. keppnisdagur.....	25
Föstudagur – 2. keppnisdagur.....	26
Laugardagur – 3. keppnisdagur – lokadagur móts.	27
Sunnudagur - Heimferðardagur.....	28
3. Knattspyrnumótið.....	29
Knattspyrnumótið.....	30
Þáttökufélög (liðafjöldi)	30
Röðun liða í styrkleikaflokka	30
Keppnisreglur Shellmótsins.....	31

Nánar um jafntefli	32
Framkvæmd vítaspyrnukeppni	32
Dómarareglur	35
Shellmótskerfið	36
Röðun liða eftir styrkleika	37
Shellmótið styrkleiki	38
Shellmótskerfið - leikir	39
Matur	40
Matseðill	40
Matartímar hver liðs	41
Miðvikudagur	41
Fimmtudagur	41
Föstudagur	42
Laugardagur	42
4. Skýringar og hlutverk	43
Skýringar	44
Apótek	44
Bátsferð	44
Boðhlaup	44
Dansleikur	44
Eldfellið og nýja hraunið	44
Fiska- og steinasafnið	44
Fjaran	44
Heilsugæsla og sjúkrahús	45
Helgafell	45
Jónsmessuganga	45
Kassabílarall í Herjólfssdal	45
Kvöldvaka	45
Kvöldsigling	45
Landsleikur	45
Lokahóf	45
Máltíðir	45
Pompei norðursins	46
Rútuferð	46
Sjúkrahús og heilsugæsla	46
Skrúðganga og setning	46
Sprangan	46

Stórhöfði	46
Sundlaugin	46
Verðlaun	47
Viðurkenningarpeningar	47
Þjálfarafundur	47
Hlutverk	48
Foreldrahópurinn	48
Yfirfararstjóri	48
Gjaldkeri	48
Upplýsingastjóri	48
Liðsstjóri	48
Ljósmyndari.....	48
Matráður	48
Birgðastjóri.....	49
Ferðastjóri.....	49
Ræstitæknir.....	49
Stuðningsmaður nr. 1	49
Söfununarstjóri	49
Skemmtanastjóri.....	50
Söngstjóri.....	50
Veitingastaðir.....	50
Þjálfari og aðstoðarþjálfarar.....	50
Shellmótsnefnd	51
Kvinnadeild ÍBV.....	52
5. Verðlaun og viðurkenningar.....	53
1984.....	54
1985.....	55
1986.....	56
1987.....	56
1988.....	56
1989.....	56
1990.....	57
1991.....	57
1992.....	57
1993.....	57
1994.....	57
1995.....	58

1996.....	59
1997.....	60
1998.....	61
1999.....	61
2000.....	61
2001.....	62
2002.....	63
2003.....	65
2004.....	67
2005.....	69
2006.....	71
2007.....	73
2008.....	74
2009.....	75
2010.....	76



1. Undirbúningur

Skráning þátttöku

Það er oftast foreldrafundur 6. flokks sem tekur ákvörðun um þátttöku á Shellmóti. Hjá mörgum félögum er komin áratugahefð fyrir því að 6. flokkur drengja fer árlega á Shellmót.

Hjá sumum félögum er aðeins farið með eldra árið, það eru þá strákar sem verða 10 ára á keppnisárinu, en sum félög koma líka með yngra árs drengi á Shellmótið. Hvert félag ákveður sinn hóp, en það þarf samþykki Shellmótsnefndar fyrir fjölda liða.

Félög sem koma á Shellmót á hverju ári hafa forgang inn á næsta mót með sama fjölda liða og síðasta ár, en að hámarki 4 lið. Hafi félag áhuga að koma með fleiri lið en 4, þá þarf að sjá hver aðsóknin er, áður en fleiri lið en 4 eru samþykkt frá hverju félagi.

Á Shellmótinu er leikinn 7 manna bolti. Það verður að gera ráð fyrir skiptimönnum, þannig að það er ágætt að miða við að það séu 8-9 leikmenn í hverju liði, því mótið er erfitt og reynir verulega á leikmenn.

Til viðmiðunar, má hafa þessar tölur :

Fjöldi liða	Lágmarksfjöldi leikmanna	Góður leikmannahópur
1	8	9
2	16	18
3	24	27
4	32	36
5	40	45

Reynslan sýnir að því fleiri lið sem eru bókuð í upphafi, því meiri afföll verða frá fyrstu skráningum.

Skráningu skal tilkynna á shellmot@shellmot.is.

Í tölvupósti skal taka fram:

- Nafn félags
- Fararstjóri, netfang og símanúmer
- Þjálfari, netfang og símanúmer
- Fjöldi liða
- Áætlaður fjöldi leikmanna, fararstjóra og liðsstjóra.

Staðfesting á móttöku umsóknar verður send og í síðasta lagi 1. Mars verður send staðfesting á þátttöku liða í mótinu.

Nánari upplýsingar veitir framkvæmdastjóri Shellmótsins, Einar Friðþjófsson, sími 860 2207, tölvupóstur ainarf@ismennt.is

Kynningarfundur. Ef félag hefur áhuga, þá er velkomið að fulltrúi Shellmótsnefndar mæti á foreldrafund og kynni mótið og fari yfir skipulag og framkvæmd mótsins. Slíkar kynningar eru foreldrafélögum að kostnaðarlausu.

Mótsgjald og annar kostnaður

Þáttökugjald pr. lið

Það þarf að greiða þáttökugjald fyrir hvert lið sem tekur þátt í Shellmótinu. Gjaldið er kr. 10.000 fyrir hvert lið og **greiðist fyrir 1. maí**.

Félag sem sendir 4 lið til keppni, þarf því að greiða kr. 40.000 í þáttökugjald liða fyrir 1. maí.

Þáttökugjald liða er til viðbótar gjaldi fyrir hvern þátttakanda. Þáttökugjald fæst ekki endurgreitt, ef lið er dregið til baka eftir 1. maí.

Hámarksfjöldi liða á Shellmóti er 96. Félög sem mæta á mótið á hverju ári hafa frátekin sæti fyrir sinn liðafjölda eins og var árið áður, en að hámarki 4 lið. Ef félög vilja bæta við fjölda liða, þá þarf að láta vita tímanlega. Þegar liðafjöldi 96 hefur verið náð, þá fara lið á biðlista í þeirri röð sem þau sóttu um.

Gjald pr. þátttakanda

Gjald pr. þátttakanda er kr. 14.500 á Shellmótið 2010. Þetta er jafnaðarverð fyrir alla þátttakendur, leikmenn, þjálfara og fararstjórar greiða sama gjald.

Innifalið í gjaldi hvers þátttakanda

Við komu til Eyja er rútuferð frá bryggju / flugvelli að gististað. Við brottför fer rúta frá gististað að bryggju / flugvelli.

Gisting í 4 nætur í svefnpokaplássi í skólastofu eða samsvarandi gististað. Morgunverðarhlaðborð í Höllinni fimmtudag til sunnudags
heitar máltíðir : miðvikudagskvöld,
fimmtudag hádegi og kvöld,
föstudag hádegi og kvöld,
laugardag hádegi og grillveislu um kvöldið.

10 knattspyrnuleikir.
Setningarathöfn, kvöldvaka og lokahóf.
Bátsferð, rútuferð, sprang, heimsókn í Fiskasafnið, 2 x frítt í sund.

Hver þátttakandi á Shellmóti fær afhentan veglegan pakka við upphaf móts með ýmsu til minningar um mótið eins og t.d. mótsblaði og Shellmótsbol. Í lok Shellmóts er veittur fjöldinn allur af verðlaunum og viðurkenningum auk þess sem allir þátttakendur fá viðurkenningarpening til minningar um þáttökuna á Shellmótinu.

Fullorðnum þátttakendum er boðið í Jónsmessugöngu á fimmtudagskvöldið, á dansleik á föstudagskvöldinu og fulltrúum hvers félags boðið í sérstaka kvöldsiglingu á fimmtudagskvöldinu.

Þjálfurum og aðstoðarþjálfurum er boðið á töflufund á föstudagskvöldinu.

Geymsla á mat. Kæligámar eru opnir til geymslu matvæla. Við komu til Eyja þarf að kanna hvar þeir eru staðsettir og kynna sér umgengnisreglur.

Ekki innifalið í gjaldi hvers þátttakanda

Ferðir til og frá Eyjum.
Ferða- og slysatryggingar.
Annar matur en talinn er upp í kaflanum um mat.

Ferðakostnaður

Engin fargjöld eru innifalin í mótsgjaldi.

Herjólfur

Vakin er athygli á því að frítt er í Herjólf fyrir börn, 10 ára og yngri. Fullorðnir greiða fargjald. Ódýrast er að kaupa afsláttarmiða fyrir allan hópinn í afgreiðslu Herjólfs. Upplýsingar í síma 481-2800. Þanta þarf tímanlega fyrir farþega, bíla og hýsi.

Flug

Þau félög sem koma með flugi, verða að sjá alfarið sjálf um að panta og semja við flugfélag.

Banka upplýsingar

Shellmótið í Eyjum,
Hlaupareikningur í Íslandsbanka Vestmannaeyjum nr. 3234
Banki / höfuðbók /númer : 0582 - 26 - 3234
kennitala 680197-2029

Vinsamlegast sendið kvittun á:

gjaldkeri@shellmot.is eða Shellmótið í Eyjum
Hörður Óskarsson
Hrauntún 12
900 Vestmannaeyjar

Undirbúningur ferðar

Um leið og félag hefur ákveðið að senda hóp á Shellmótið, þá er nauðsynlegt að hefja undirbúning og að foreldrar skipti með sér verkum, dreifa ábyrgð og vinnu.

Í flestum félögum eru ofur mömmur og ofur pabbar, sem eru til í að sjá um allt og redda öllu, en reynslan segir okkur að Shellmótið er mjög erfitt mót og það er nauðsynlegt að dreifa vinnu og ábyrgð og fá eins margar hendur og hægt er til að koma að undirbúningi.

Það er mjög ströng dagskrá á Shellmótinu og allt á fullu alla daga frá morgni og langt fram á kvöld. Það er því nauðsynlegt fyrir hóp að koma vel skipulagða og ekki reyna að vera með einhverjar reddingar úti í Eyjum.

Góður undirbúningur skilar sér í skemmtilegu móti og ánægjulegum dögum í Eyjum.

Ágætt er að renna yfir kaflann um "Hlutverk", þegar verið er að raða niður verkefnum.

Samgöngur

Herjólfur

Klettagörðum 15
104 Reykjavík

Bókanir í síma 525 7700 og 481 2800

Fax 525 7709 og 481 2991
Heimasíða : www.Herjolfur.is

Flugfélag Íslands

Reykjavíkurflugvelli
101 Reykjavík

Þjónustusími: 570 3030
Nánar : www.flugfelag.is

Vestmannaeyjaflugvöllur

sími 481 3300
Fax: 481 3299
Netfang: vey@flugfelag.is

Flugfélg Vestmanneyja

Sími 481 3255
Netfang : eyjaflug@eyjaflug.is
Heimasíða : www.eyjaflug.is

Fótbolti og fjölskylduhátíð

Shellmótið er fjölskylduhátíð. Shellmótið er knattspyrnumót fyrir stráka í 6. flokki. Auk strákana eru fararstjórar og þjálfarar sem fylgja stráknum. Það er mikill fjöldi foreldra, systkina og annarra ættinga sem fylgja strákunum á mótið, ýmist með beinni þátttöku á mótinu eða sem almennir ferðamenn.

Shellmótsnefnd ber fyrst og fremst ábyrgð á þátttakendum á Shellmótinu, en ferðamálayfirvöld í Vestmannaeyjum sjá um að öllum gestum sem heimsækja Heimaey þessa daga liði vel á meðan á dvölinni í Eyjum stendur. Í Eyjum leggjast allir á eitt að gera Shellmótið að glæsilegri fjölskylduhátíð.

Fótbolti er skemmtun. Þessi skemmtun skiptir okkur öll máli. Það er sérstök ánægja að geta boðið leikmönnum okkar að leika gegn liðum frá hinum ýmsu stöðum af landinu, jafnvel erlendum liðum. Kennið leikmönnum að endurspeglu þessa ánægju í leik og framkomu á Shellmótinu, félagi sínu til framdráttar.

Stundvísi er viðhöfð á Shellmóti. Alltaf.

Ákvörðun dómara er rétt. Leikmönnum skal kennt að virða ákvörðun dómara án spurninga eða athugasemda. Þetta skal einnig brýna fyrir foreldrum og öðrum aðstandendum liðanna.

Þjálfarar skulu alltaf styðja úrskurði dómara leiksins, hvort sem þeir eru réttir eða rangir. Þjálfarar og foreldrar skulu aldrei efast um hæfni dómarans svo leikmenn heyri til. Dómgæslu er hægt að ræða á kvöldfundum með þjálfurum og mótshöldurum.

Foreldrar og stuðningsmenn liða endurspeglu þann anda sem er í hverju félagi. Víða um heim á knattspyrnumótum yngri flokka, er sú skoðun útbreidd, að krakkarnir séu frábærir, en foreldrarnir vandamál. Ef hinir fullorðnu leiða hugann að þessu, þá er þetta auðvitað til skammar.

Shellmótið hefur sínar ákveðnu reglur í leik og umgengni. Engu að síður, þá hefur hvert lið sinn rétt til þess að kvarta og gera athugasemdir við framkvæmd mótsins eða hluta þess. Þetta er réttur hvers félags. Ef þú þarft að nota þennan rétt, gerðu það við rétta aðila. Segðu rétt frá, rólega og virtu ákvörðun mótshaldara, hver svo sem hún verður.

Eflum íþróttandann. Það þarf ekkert að skilgreina þetta nánar, það vita allir við hvað er átt.

Allir með í öllum leikjum. Shellmótsnefnd mælist til þess við þjálfara að allir leikmenn hvers liðs taki þátt í hverjum leik mótsins. Ekki er sett skilyrði að allir spili jafn langan tíma.

Við skulum koma fram fyrir hönd okkar félags með stolti og virðingu sem verður félagi okkar til framdráttar.

Að lokum. Ekki einangra þitt lið. Kynnist öðrum liðum. Það skilst fljótt að við sameinumst öll í áhuga okkar á fótbolta og unglíngastarfi. Látum þennan áhuga berast til næstu kynslóðar.

Minnisatriði fararstjóra

Strax. Hvernig ætlar hópurinn að ferðast til Eyja.

Herjólfur ?

panta far fyrir hópinn og kanna hvernig er best að komast til Þorlákshafnar

flug ?

kanna verð og panta. Flug er alfarið á ábyrgð hvers hóps.

Útdeilið þessu verkefni strax til einhverra.

Strax. Skrá fjölda liða sem félagið hefur áhuga að koma með á Shellmótið. Skrá þarf hvaða félag er að sækja um og upplýsingar um forsvarsmann og þjálfara. Nafn, símanúmer og netfang. Senda skráningu á shellmot@shellmot.is

Fyrir 1. maí. Greiða Þátttökugjald kr. 10.000 á hvert lið.

Reikningur Shellmótsnefndar :

Banki: 0582 - 26 - 3234

Kennitala 680197-2029

Fararstjórafundir Fundir eru sem hér segir :

Miðvikudagskvöld kl. 23:00 í Týsheimilinu., (Eftir komu Herjólfis)

Fimmtudagskvöld, Týsheimili, eftir setningu

Föstudagskvöld, að lokinni kvöldvöku í íþróttahúsinu.

Að **minnsta kosti** 1 fulltrúi frá hverju félagi SKAL mæta á þessa fundi.

Á laugardagskvöldinu eftir að allri dagskrá er lokið, þá er opinn spjallfundur í Týsheimilinu fyrir starfsmenn mótsins, fararstjóra og þjálfara, þar sem mótið verður gert upp.

Bátsferð. Farið er með snekkjunni Viking. Bátsferðin tekur ca. 30 mín. Farin er stutt ferð út í Klettshelli og aðeins út fyrir höfnina, en það fer samt eftir sjólagi. Reynt er að fara með eins marga hópa og hægt er á miðvikudegi í bátsferð.

Rútuferð. Allir þátttakendur fara í rútuferð. Farin er ákveðinn hringur um Heimaey, þar sem vakinn er athygli á helsen kennileitum og minnst á eldgosinu frá 1973. Reynt er að fara með eins marga hópa í rútuferð á miðvikudegi og hægt er.

Allar máltíðir eru í Höllinni við Löngulág (fyrir ofan malarvöllinn), einnig morgunmatur. Þau lið sem eiga fyrsta leik að morgni mæta fyrst í morgunmatinn.

Félagsfánar Flaggstangarfáni og stuðningsfáni(ar) á stöng.

Skila flaggstangarfána í Týsheimili við komu til Eyja.

Það setur svip á hvern hóp, ef félagsfáni er hafður með á leikjum. Best er að gera ráð fyrir einum stórum fána á hvert lið. Muna eftir að vera með félagsfána í skrudgöngunni.

Armband. Allir þátttakendur á Shellmótinu fá armband sem skal bera á meðan á mótinu stendur. Armband þetta er kvittun fyrir greiðslu á mótsgjaldi og ávísun á allt sem er innifalið í því. Ef armband slitnar, þá er hægt að fá nýtt armband hjá vaktstjóra í matsal eða í Týsheimilinu. Armband getur losnað, en það er mjög ósennilegt.

Símanúmer í Týsheimilinu eru 481-2861.

Einar Friðþjófsson, framkvæmdastjóri mótsins er í síma 860 2207.

Shellmótsnefnd vill fá eftirtalin gsm símanúmer send í tölvupósti fyrir mót :

Aðalfararstjóri

Aðalþjálfari

Liðsstjóra hvers liðs.

Gjaldkeri hvers félags er vinsamlegast beðinn um að gefa sig fram við Hörð Óskarsson, gjaldkera Shellmótsins, gjaldkeri@shellmot.is
Gjaldkeri hefur aðsetur í Týsheimilinu eftir kl. 17.00 daglega.

Óskilamunir verða geymdir í því húsi sem þeir finnast. Óskilamunum af vallarsvæðunum verður komið fyrir í Týsheimilinu. Eftir mótið verður hægt að nálgast alla óskilamuni í Týsheimilinu.

Heilbrigðisstofnunin Vestmannaeyjum, geymslu þessi símanúmer á vísum stað.
Ef slys ber að höndum, hringdu í 112 og taktu fram að þú ert í Vestmannaeyjum og nefndu völl, hús eða annað kennileiti svo menn átti sig á hvar þú ert.

Fáðu svo einhvern til að hringja líka í mótstjórn 860 2207 eða 897 1169.



Tímabókanir

481 1955

Vaktsími

895 1955

Neyðarsími

112

Apótek

– Lyf & heilsa, Strandvegi 48, sími 481 3900.

Opnunartímar 9:00-18:00 virka daga
10:00-14:00 laugardaga
14:00-14:30 sunnudaga

Minnisatriði foreldra

Enga peninga, ekkert sælgæti. Farið er fram á að foreldrar sendi börn sín hvorki með sælgæti né peninga. Af hálfu mótshaldara og fararstjóra verður séð fyrir öllum þörfum barnanna í sambandi við mat og drykk.

Ofnæmi, sérþarfir. Ef foreldrar vilja koma einhverju á framfæri vegna strákanna, t.d. upplýsingum um ofnæmi eða eitthvað annað sem þarf sérstaklega að taka tillit til, er þeim bent á að tala við fararstjóra tímanlega. Fararstjóri kemur uppl. til mótsstjórnar. Ágætt er að senda líka upplýsingar um ofnæmi á matur@shellmot.is

Nauðsynlegur búnaður. Hvert félag býr til sinn lista sem getur verið ítarlegri en þessi.

Einbreið dýna eða vindsæng	Félagsgalli	Regn- /vindgalli
Svefnpoki eða sæng	Keppnissskór	Úlpa, Hlý peysa
Koddi	Legghlífar	Húfa, Sokkar
Nærföt, Sundföt	Stuttbuxur	Aukabuxur, Vettlingar
Handklæði, Þvottapoki	og sokkar	Vatnsbrúsi
Tannbursti, Tannkrem		Afþreyingarefni (spil)
Sápa / Sjampó		Klæðnaður fyrir 5 daga

Merktu allt. Allur búnaður, hver einstök flík, skór meðtalið, skal vera mjög vel merkt með nafni, síma og félagi.

Strákarnir pakka. Fáíð strákana í lið með ykkur að pakka svo að þeir viti hvað þeir eru með.

Ein taska. Allur farangur á að vera í einni tösku ekki í plastpokum.

Símar. Fáíð uppgöfin GSM símanúmer fararstjóra og liðsstjóra þíns liðs. Strákarnir þurfa ekki að vera með síma.

Brottfarartími. Virðið brottfarartíma, mætið tímanlega.

Kostnaður á þátttakanda Það er ákveðið þátttökugjald fyrir hvern þátttanda á mótið, við það bætist þátttökugjald á hvert lið, kostnaður við fararstjórn, viðbótar matur og einhver ferðakostnaður. Stundum er einhver fatnaður innifalinn í verði. Hvert félag ákveður endanlegt verð á hvern þátttakanda og hvað er innifalið.

Fréttir af strákunum. Liðsstjóri hvers liðs hefur bestar upplýsingar um hvern strák í sínu liði. Best er að ná í liðsstjóra eftir leiki dagsins. Ekki er mælt með að foreldrar séu að tala við strákana að þarflausu í síma.

Upplýsingar um úrslit leikja. Heimasíða félagsins / flokksins, bloggsíða flokksins og að sjálfsgöðu www.shellmot.is

Shellmótslagið. Ertu búinn að kenna stráknum Shellmótslagið ? Félagssönginn ?

Foreldrar á mótinu

Stundvísi. Foreldrar eiga líka að mæta tímanlega á alla atburði.

Horfa á sem flesta leiki. Áhersla er lögð á að foreldrar horfi á alla leiki síns félags, ef kostur er.

Hvetjum liðið okkar og félagið okkar, ekki einstaka leikmenn og látið dómarrann í friði.

Vantar verkefni ? Fararstjórn hvers félags deilir verkefnum á sína foreldra.

Ef ykkur vantar verkefni, talið við fararstjórn ykkar félags, ekki vaða í neitt án samráðs við fararstjóra.

Kvartanir. Ef foreldri þarf að kvarta við mótsstjórn eða gera einhverja athugasemd við framkvæmd mótsins, þá skal fara með þessa kvörtun til yfirfararstjóra viðkomandi félags. Yfirfararstjóri leggur svo málið fyrir mótsstjórn, ef ástæða er til. Virðið úrskurði fararstjóra og mótsstjórnar.

Deilum verkefnum. Foreldrar fá næg verkefni á svona móti. Vel skipulagður hópur deilir verkefnum á foreldra og gætir þess að allir fái góð frí inn á milli.

Foreldrar heima

Fyrsta ferð. Ferð á Shellmót er oft fyrsta ferð barns að heiman án foreldra.

Fylgist með öllu mótinu í gegnum vefinn og lofið strákunum að upplifa fyrstu ferðina að heiman.

Upplýsingar. Myndir og allar upplýsingar um úrslit birtast á vefnum. www.shellmot.is

Símanúmer ? Ertu með nafn og símanúmer fararstjóra / liðsstjóra ?

Ekki búa til heimþrá. Með tilkomu farsíma er auðvelt að ná símasambandi við hvern hóp á Shellmótinu. Venjan er að láta strákana í friði og ekki tala við þá á meðan á mótinu stendur.

Velkomin til Vestmannaeyja

Kynningarefni um Vestmannaeyjar

Mikið efni er til um Vestmannaeyjar á vefnum. Ágætt er að byrja á vef Vestmannaeyjabæjar www.vestmannaeyjar.is og rekja sig þaðan um hinar ýmsu krækjur sem tengjast Vestmannaeyjum :

Kortavefur

Ágætt að skoða kortavefinn, meta aðstæður og vegalengdir. Smella t.d. á gögnuleiðir til að átta sig hvert er áhugavert að fara eða "götur og hús fyrir gos" til að átta sig á þeim fjölda húsa er fór undir hraunið.

Nánar : www2.loftmyndir.is/kortasja/vestm.asp

Heimaslóð

Heimaslóð er sögu-, menningar- og náttúrufarsvefur um Vestmannaeyjar sem rekinn er af Vestmannaeyjabæ. Efni vefsins kemur frá fjölmörgum aðilum. Vefurinn er í stöðugri endurnýjun og á hverjum degi eru greinar uppfærðar eða skrifaðar.

Nánar : www.heimaslod.is

Pompei norðursins

Verkefnið sem fengið hefur "vinnuheimið" Pompei Norðursins er hugsað til þess að hlúa að gosminjunum og gera þær sýnilegri. Segja má að hér sé á ferðinni einstakt verkefni í nútíma fornleifauppgreiftri, sem á sér fáar, ef einhverjar hliðstæður. Fyrirhugað er að grafa upp 7 - 10 hús sem fóru undir vikur og hófust framkvæmdir seinni hluta júnímánaðar 2005. Þetta er vandasamt og metnaðarfullt verkefni sem unnið verður að næstu árin, en þegar er farið að sjást í fyrsta húsið sem stóð við Suðurveg 25 og næsta skref er að grafa niður á Suðurveg og meðfram götunni. Stefnt er að því að í fyllingu tímans rísi einskonar þorp minninganna, sem sýni á áhrifamikinn hátt hvernig náttúruöflin fóru með heimili fólks.

Nánar : <http://www.pompeinordursins.is>

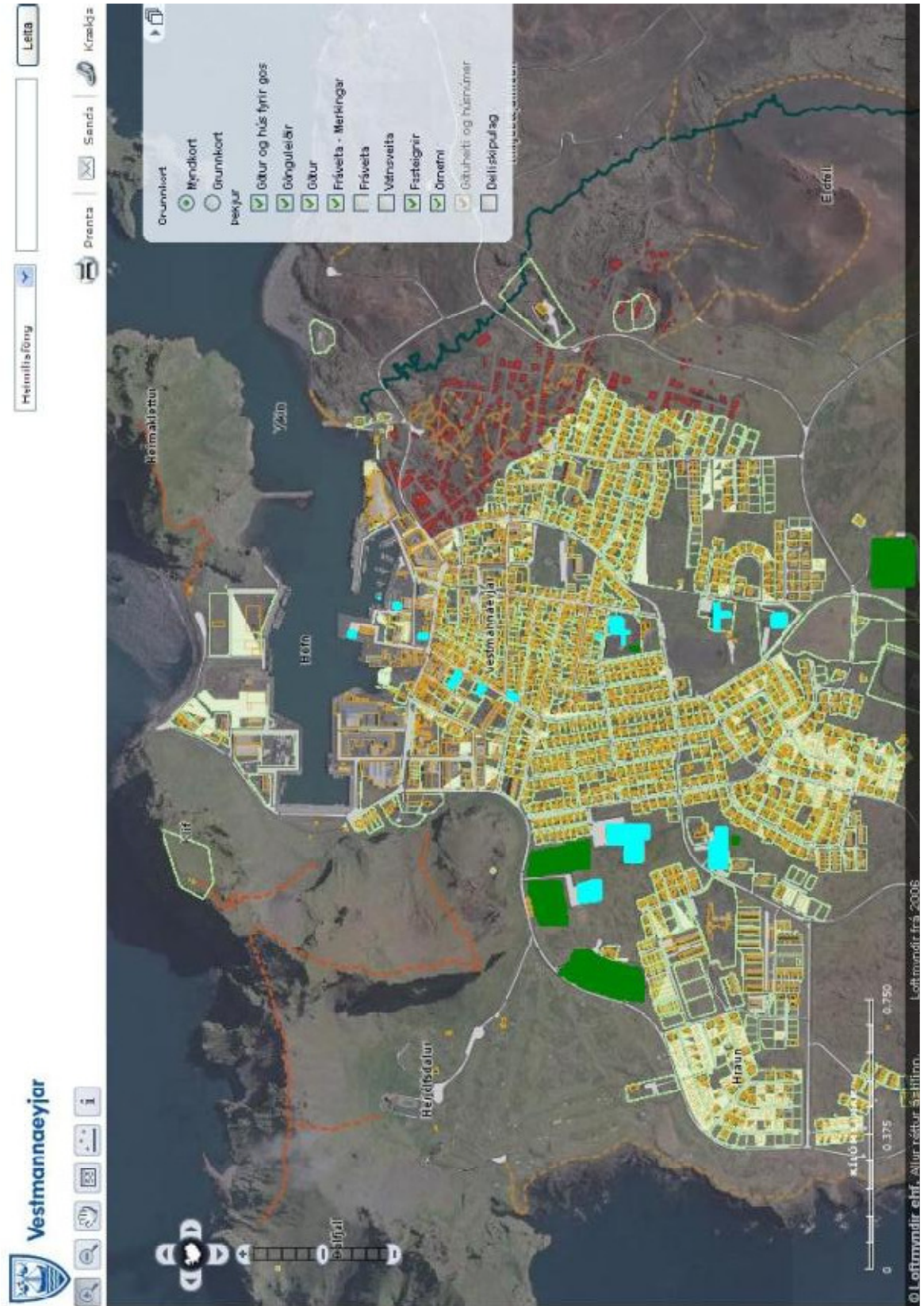
Kort af Heimaey og helstu kennileiti

Skoðið <http://www.vestmannaeyjar.is/> þar er krækja á kortavef

Eða beint á kortavefinn : <http://www2.loftmyndir.is/kortasja/vestm.asp>

Sjá sýnishorn á næstu síðu.

Fótboltavellir grænir, hús tengd Shellmóti – ljósblá.



Gisting

Þátttakendur

Þátttakendur á Shellmóti gista í skólum og félagsheimilum. Það fer eftir stærð hóps hvar hann fær gistingu, því það þarf að nýta það gistiþláss sem við höfum sem best. Barnaskólinn og Hamarsskóli eru notaðir á öllum mótum, en svo fer annað húsnæði eftir þátttöku og hvað er laust til notkunar fyrir hópa á Shellmótinu.

Algengustu gististaðirnir eru :

Barnaskólinn, við Kirkjuna í miðjum bænum,
 Hamarsskóli, í vesturbænum nálægt völlum,
 Framhaldsskólinn, fyrir ofan kirkjuna
 Kíwanis húsið, rétt hjá Herjólfu
 Félagshimilið, við Heiðarveg
 Listaskólinn, við Heiðarveg
 Aðventistaskólinn, fyrir neðan Barnaskólann.

Aðrir gestir

Shellmótsnefnd ber ábyrgð á að það fari vel um alla þátttakendur á mótinu. Þeir foreldrar og aðrir aðstandendur sem koma á eigin vegum, eru á eigin vegum og þjarga sér sjálfir mótisdagana.

Það er óásættanlegt að aðrir en þátttakendur á Shellmóti séu á gististöðum Shellmótsins. Fulltrúar Shellmótsnefndar áskilja sér allan rétt til að vísa óboðnum gestum úr gistingu.

Á heimasíðu Shellmótsins er hlekkur sem bendir á gistimöguleika í Eyjum.

Tjaldsvæði

Aðstaða fyrir tjöld, tjaldvagna, fellihýsi og hjólhýsi er við Þórsheimilið. Auk þess er tjaldsvæði inni í Herjólfsdal.

Bæjaryfirvöld eru með áætlun að bæta aðstöðu við Þórsheimilið í framtíðinni.



Barnaskólinn

Barnaskólinn er við Kirkjuna. Skólinn er við hliðina á kirkjunni. Skólinn er 4 hæðir og eru þær stofur merktar sem notaðar eu í gistingu á Shellmótinu.



1. Hæð



2. Hæð



3. Hæð



4. hæð

Hamarsskóli

Skólinn er vestur í bæ, í hverfinu sem byggt var eftir gos. Frá Hamarsskóla er stutt á vellina, en lengra í mat og Helgafellsvöll.



1. Hæð



2. Hæð

Umgengni í gistingu

Fyrir þátttakendur. Gistiaðstaða á vegum Shellmótsnefndar er fyrir þá þátttakendur á Shellmótinu sem hafa greitt þátttökugjald. Aðrir en þátttakendur eiga ekki erindi inn á gististaðina, hvorki að degi né nóttu. Shellmótsnefnd er í fullum rétti að vísa óviðkomandi úr húsum.

Hvert félag fær stofu/stofur til umráða sem það skal sjá um að halda hreinum meðan á mótinu stendur (þar með talin salerni). Verði einhverjar skemmdir ber félagið ábyrgðina. Munið að skilja við gististaðinn eins og þið komuð að honum.

Einbreið dýna. Það verður að gæta þess að hver þátttakandi sé með EINBREIÐA dýnu. Það er léleg nýting á gistirými að sjá 10 ára strák sofa í einu horninu á tvíbreiðri dýnu. Shellmótsnefnd reiknar út svefnpláss á hópa miðað við einbreiðar dýnur, þannig að ef einhver er með tvíbreiða dýnu, þá þurfa aðrir að þrengja að sér.

Fararstjórar. Í hverri stofu verður að vera fararstjóri. Strákarnir mega aldrei vera einir í stofunum, hvorki að nóttu né degi.

Borð og stólar í stofum. Borð, stólar og annar búnaður er í stofum, ekki færa hann til.

Þögn. Allt á vera hljótt í skólunum kl. 23:00.

Hlaup og boltar. Öll hlaup á göngunum eru stranglega bönnuð og boltar bannaðir innandyra.

Læstar útidyr. Fararstjórum skal bent á það að útidyr eru opnanlegar innanfrá. Strákarnir geta því hæglega læst sig úti eftir að skólanum hefur verið lokað á kvöldin.

Vaktmaður er á vakt í hvorum skóla. Vinsamlegast hafið samband við hann ef eitthvað vantar. Auk þess er húsvörður á bakvakt, í Barnaskólanum er Þórarinn sími 861 4362, í Hamarsskólanum er Snorri sími 861 4363, í Framhaldsskólanum er Páll sími 896 3480 og næturvarsla er í síma 860 2207.

Morgunmatur. Morgunmatur er framreiddur í Höllinni milli kl. 7:00 – 9:00 alla morgna. Lið sem eiga fyrsta leik, mæti fyrst í morgunmat. Lið skulu vera komin inn í morgunmat fyrir kl. 9.00

Bílar. Öllum bílum skal lagt á bílastæði við skólana, ekki á skólalóð.

Skór. Alla skó skal geyma í anddyri skólanna. Strákarnir geta haldið á skónum sínum í stofurnar. Það gengur enginn á útiskóm um ganga skólanna.

Raftæki. Athugið að öll notkun rafmagnstækja eru **bönnuð** í skólunum, því rafmagn slær út álag eins og t.d. ef allir eru að nota rafmagnsloftdælur fyrir vindsængurnar á sama tíma.

Shellmótslagið

Shellmótslagið verður flutt við setningu Shellmótsins á fimmtudagskvöldi og aftur á kvöldvökunni á föstudagskvöld í Íþróttahöllinni, einnig á lokahátíðinni á laugardagskvöldi.

Lærið lag og texta áður en komið er til Eyja og takið myndarlega undir þegar lagið er flutt.

Fararstjóri fær einhverju foreldri það hlutverk að kenna öllum lag og texta !

Hægt er að hlusta á lagið á heimasíðu Shellmótsins. Annað hvort í gegnum Real player forritið eða þú getur sótt lagið á MP3 formi. Einnig er boðið upp á karaokee útgáfu.

Sá sigrar sem tekur þátt

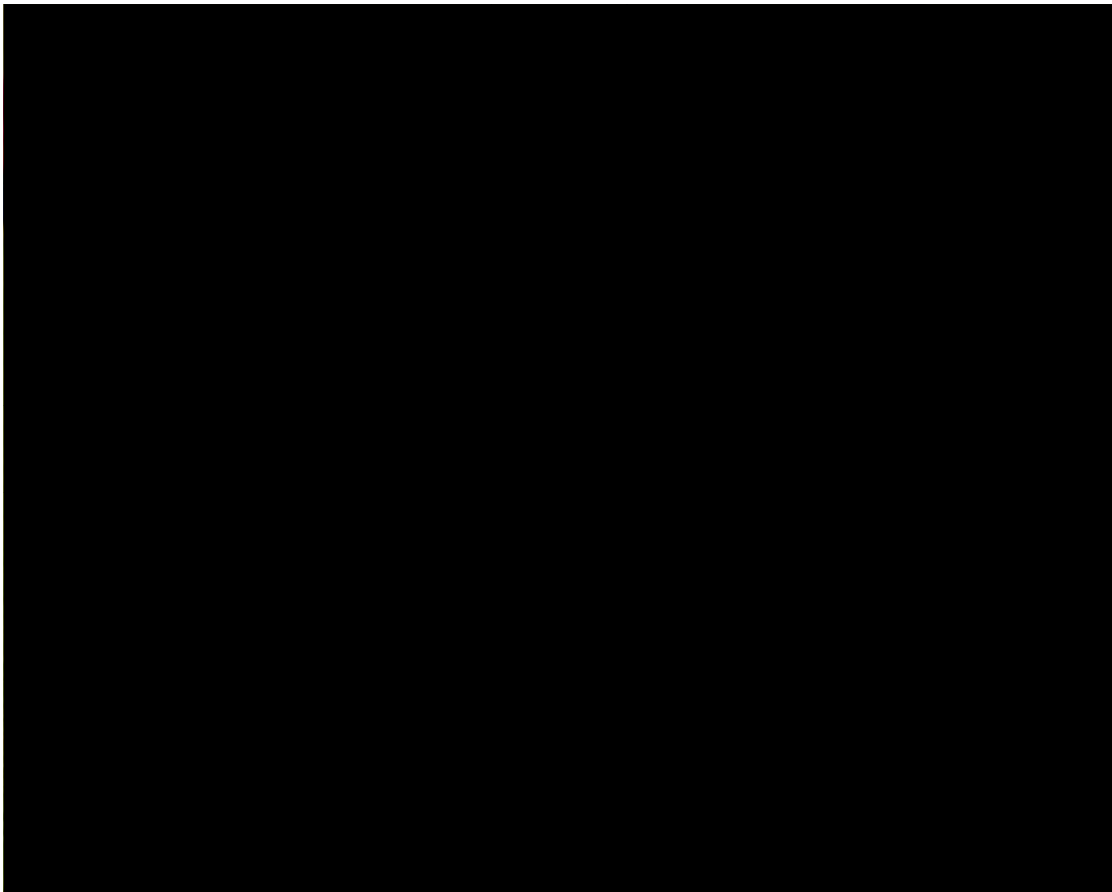
Til Eyja öll við höldum
í ævintýraleit.
Við búum í skólum og tjöldum
leikum á grænum reit.
Við förum á völinn, spörum ei köllinn
við erum ein sigursveit.

Í fótboltann við spörkum
daginn út og inn.
Þess á milli við örkum
um bæinn minn og þinn.
Við munum þora og mörkin skora
sláin, stöngin inn.

Viðlag :

Á Shellmót í Eyjum
við stefnum hvert ár,
þar setjum við markið hátt.
Saman segjum
og stöndum klár,
sá sigrar sem tekur þátt.

	Samið árið 1996
Lag	Geir Reynisson
Texti	Geir Reynisson og Bjarni Ólafur Guðmundsson
Útsetning	Pálmi Sigurhjártarson
Upptaka	Stúdíó Stöðin
Söngur	Jórunn Lilja Jónasdóttir
Undirleikur	Sniglabandið.



2. Dagskrá

Dagskrá Shellmótsins

Miðvikudagur - komudagur

Allir hópar VERÐA að koma í síðasta lagi á miðvikudegi. Síðasta örugga ferð er lokaferð Herjólfss þann dag.

Hafi hópar áhuga að koma á þriðjudagskvöldi með flugi eða Herjólf, þá er það velkomið. Þeir hópar komast strax í sína gistingu, en sjá um mat á þriðjudegi, ásamt morgun- og hádegismat á miðvikudegi.

Það er ágætt að koma eins snemma og hægt er. Þeir hópar sem koma snemma geta notað tímann til þess að fara í rútu- og bátsferðir.

Auk þess er ýmislegt við að vera í Eyjum, þannig að það er ekkert vandamál skipuleggja heilan dag fyrir strákana eins og t.d. strang, sund, sparkvellir, ganga á Helgafell, Eldfell, fara í fjöruferð og kassabílarall inni í Herjólfssdal.

Matur – kvöldmatur er innifalinn í mótsgjaldi. Þeir eru mættir borða milli kl. 17-19, en þeir sem koma með seinustu ferð Herjólfss, fá mat strax eftir komu til Eyja.

Erfitt getur reynst að koma strákunum í svefn fyrsta kvöldið vegna spennings, en það á ekki að vera vandamál næstu kvöldin.

Fararstjórafundur kl. 23.00 í Týsheimilinu.

Á fundinum þarf að skila nafnalistum leikmanna og í hvaða liði hver er.

Fimmtudagur – 1. keppnisdagur

Matur

Morgunmatur er kl. 7.00 – 9.00 í Höllinni. Þau lið sem eiga fyrstu leikina, mæta fyrst í morgunmat og þannig koll af kolli.

Hádegismatur er í Höllinni frá kl. 11.30 – 13.45. mæting í mat, fer eftir því hvenær lið á leiki. Vinsamlegast skoðið mætingatöflu fyrir matartíma.

Kvöldmatur er í Höllinni kl. 16.30 – 18.10 mæting í mat, fer eftir því hvenær lið á síðasta leik. Vinsamlegast skoðið mætingatöflu fyrir matartíma.

Keppni dagsins

Hvert lið tekur þátt í 4 liða riðli. 3 leikir á lið.

Fyrri riðlar leika 2 leiki fyrir hádegi og einn eftir hádegi

Seinni riðlar leika einn leik fyrir hádegi og 2 leikir eftir hádegi.

Skrúðganga og setning mótsins

Skrúðganga hefst frá Barnaskólanum kl. 18.30 stundvíslega. Mæting kl. 18.15.

Þátttakendur hvers félags halda hópinn.

Muna eftir fána félagsins og söngtextum.

Gengið er frá Barnaskólanum yfir á Týsvöll þar sem mótið verður sett.

Fluttar eru nokkrar örræður og eitthvað fjör, fer samt eftir veðri.

Boðhlaup

Í lok setningar er boðhlaup. Hvert félag sendir 10 manna lið til keppni. Hlaupið er frá áhorfendabrekku, þvert yfir völlinn að girðingu, náð í nammi í poka og hlaupið til baka og keflinu skilað til næsta manns í liðinu. Dómnefnd úrskurðar sigurvegara og er sá úrskurður endanlegur !

Fararstjórafundur er strax að setningu lokinni í Týsheimilinu.

Í Týsheimilinu er selt kaffi, heitt súkkulaði og vöffur eftir setningu.

Kvöldsigling kl. 22.00

Fulltrúum allra félaga er boðið í kvöldsiglingu. Farið er með snekkjunni Viking. Fjöldi fulltrúa fer eftir stærð hópsins. Miðar í ferðina eru afhentir á fararstjórafundi á miðvikudagskvöldi. Ferðatilhögun fer eftir veðri og þess gætt að enginn finni fyrir sjóveiki í þessari ferð. Tími heimkomu óráðinn.

Föstudagur – 2. keppnisdagur**Matur**

Morgunmatur er kl. 7.00 – 9.00 í Höllinni. Þau lið sem eiga fyrstu leikina, mæta fyrst í morgunmat og þannig koll af kolli.

Hádegismatur er í Höllinni frá kl. 11.30 – 13.45. mæting í mat, fer eftir því hvenær lið á leiki. Vinsamlegast skoðið mætingatöflu fyrir matartíma.

Kvöldmatur er í Höllinni kl. 16.30 – 18.10 mæting í mat, fer eftir því hvenær lið á leiki. Vinsamlegast skoðið mætingatöflu fyrir matartíma.

Keppni dagsins

Árangur gærdagsins ræður riðli. Hvert lið tekur þátt í 4 liða riðli. 3 leikir á lið. Fyrri riðlar leika 2 leiki fyrir hádegi og einn eftir hádegi. Seinni riðlar leika einn leik fyrir hádegi og 2 leikir eftir hádegi.

Landsleikur kl. 18.30

Leikur Landsliðsins og Pressunar hefst á Týsvelli kl. 18.30 þeir leikmenn sem hafa verið valdir í liðin eiga að mæta kl. 18.10 í Týsheimilinu, íþróttasal. Leikmenn fá keppnisbúninga, buxur og sokka, en koma með sína skó og legghlífar. Að leik loknum má hver leikmaður eiga sinn búning til minningar um leikinn.

Kvöldvaka kl. 19.30

Að loknum landsleik er haldið í stóra íþróttasalinn við sundlaugina. Þar fer fram kvöldvaka með keppni milli liða og skemmtiatriðum. Að kvöldvöku lokinni er fararstjórafundur í íþróttasalnum.

Fararstjórafundur er strax að lokinni kvöldvöku í íþróttasalnum.

Þjálfarafundur kl. 21.30

Að loknum fararstjórafundi er töflufundur með þjálfurum og aðstoðarþjálfurum. Mæting við Týsheimilið, þaðan fer hópurinn saman í rútu kl. 21.30.

Dansleikur kl. 23.30

Það er opinn dansleikur í Týssalnum og hefst hann kl. 23.30.
Fullorðnir þátttakendur á Shellmóti, sem eru með armband, sýna það við innganginn, aðrir greiða aðgangseyrir. Veitingar eru seldar á staðnum.

Laugardagur – 3. keppnisdagur – lokadagur móts.**Matur**

Morgunmatur er kl. 7.00 – 9.00 í Höllinni. Þau lið sem eiga fyrstu leikina, mæta fyrst í morgunmat og þannig koll af kolli.

Hádegismatur er í Höllinni frá kl. 12.00 – 14.15. mæting í mat, fer eftir því hvenær lið á leiki. Vinsamlegast skoðið mætingatöflu fyrir matartíma.

Grill er við Týsheimilið og hefst að loknum úrslitaleik Shellmótsins og afhendingu viðurkenningapeninga. Til þess að afgreiðslan gangi vel fyrir sig, þá er mælt með því að hópurnir ákveði einhvern sama stað á svæðinu og einn ná í gosdrykki fyrir allan hópinn.

Strákarnir fara svo í röð til að ná í pylsur, hver handa sér.

Það sem tefur mest afgreiðslu í grillinu, er þegar fullorðna fólk er að troða sér fram fyrir í röðinni. ☺

Keppni dagsins

Hvert lið tekur þátt í 4 liða riðli. Árangur gærdagsins ræður riðli.
4 leikir á lið.

3 leikir í riðlakeppni og einn jafningaleikur / úrslitaleikur í lokin.

Á laugardegi er hver leikur 2 x 12 mínútur.

Ef úrslitaleikur endar 0-0, þá er gripið til framlengingar og vítaspyrnukeppni.

Sjá sérstakar reglur um gullmark, framlengingu og vítaspyrnukeppni.

Viðurkenningar til allra þáttakenda

Eftir úrslitaleiki er öllum afhentur viðurkenningarpeningur fyrir þátttöku á Shellmótinu. Allir sem eru með armband, fá viðurkenningarpening.

Athöfnin fer fram á Hásteinsvelli.

Hópar hvers félags skulu safnast saman sunnan við Hásteinsvöll (milli vallar og Týsheimilis).

Þulur kallar hópa upp og ganga þeir inn á völinn í röð með fána félagsins í broddi fylkingar.

Eftir viðurkenningar er grillveisla við Týsheimilið.

Lokahóf

Hefst í íþróttahúsinu kl. 19.00

Allir þátttakendur og áhorfendur eru velkomnir á lokahófið.

Hefðbundin verðlaun og viðurkenningar eru :

Bikar til sigurvegara hvers móts

Gullpeningar til allra í sigurliðum

Silfurpeningar til allra í 2.sæti í sínu móti

Prúðustu liðin

Háttvísisverðlaun KSÍ og VISA
Lið Shellmótsins, 10 leikmenn

Auk þess gætu bæst við verðlaun eða viðurkenningar sem tilefni væri til að veita eftir mótið.

Sunnudagur - Heimferðardagur

Shellmótsnefnd gerir ráð fyrir að sunnudagurinn sé heimferðardagur. Það er líka möguleiki að fara heim eftir verðlaunaafhendingar á laugardagskvöldinu. Hugsanlega stendur flug til boða eða þá Herjólfur kl. 23.00 frá Eyjum.

Undirbúningur heimferðar

Ferðastjóri hópsins ber ábyrgð og sér um allt skipulag heimferðar.

Láta framkvæmdastjóra Shellmótsins vita á föstudegi hvenær hópurinn fer.

Gefa upp :

Flug / Herjólfur
Brottfarartími
Fjöldi. Taka skal fram, ef hópurinn skiptist eitthvað
Nafn og símanúmer ferðastjóra
Gististað

Frágangur

Henda öllu rusli
Ganga frá mat í kæligámi, taka með sér, gefa, henda.
Þrifa gistiaðstöðu
Hafa farangur tilbúin á einum stað.
Hafa mannskap tilbúinn til að ferma farangursbílinn þegar hann kemur.

Herjólfur á laugardagskvöldi kl. 23.00

Þessi ferð er vinsæl hjá foreldrum og þeim sem eru með bíla og hýsi með sér. Drífa sig heim og vera komin heim til að taka á móti strákunum daginn eftir. Fyrir strákana er þetta svolítið erfið ferð, því það er lagt af stað kl. 23.00, komið í Þorlákshöfn kl. 2.00, þá er eftir rúta í bæinn og koma sér heim. Þannig að farþegar eru að skila sér heim ca. kl. 4 um morgunin.

Á móti kemur að hægt er að sofa í sínu rúmi allan sunnudaginn !

Flug á laugardagskvöldi

Það verður að gera ráð fyrir lokahófinu þegar pantað er flug. Þannig að flug má ekki vera fyrr en eftir kl. 20.30 um kvöldið.

Heim á sunnudegi

Þeir hópar sem fara heim á sunnudegi, fá morgunmat á sunnudagsmorgni. Þeir hópar sem fara með flugi eða Herjólfí síðdegis á sunnudegi, eiga möguleika á góðum degi í Eyjum. Mótsstjórn getur aðstoðað við að skipuleggja þennan dag fyrir félög sem þess óska.



3. Knattspyrnumótið

Knattspyrnumótið

Þáttökufélög (liðafjöldi)

Röðun liða í styrkleikaflokka

Keppnisreglur Shellmótsins

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. Félög skulu **tilkynna liðskipan** á fararstjórafundi á miðvikudagskvöldi.
3. Í leikjum er aldrei skráður meiri markamunur en **3 mörk**.
4. **Verði lið jöfn** að stigum í riðlakeppni gilda eftirfarandi reglur um röð liða:
Markamismunur
Ef markmunur er jafn, þá telst það lið ofar sem hefur fengið færri mörk á sig.
Markamismunur í innbyrðis leikjum
Hlutkesti
5. Aðeins þjálfari má vera á hliðarlínu leikvallar. Varamenn og einn aðstoðarmaður skulu vera á merktu svæði hægra megin fyrir aftan sitt mark. Sjá mynd í næsta kafla.
6. **Skiptingar** á leikmönnum eru frjálsar.
7. Óheimilt er að leika í skóm með skrúfutakka
8. Úrslitaleikir:
Verði lið sem keppa um bikar jöfn að venjulegum leiktíma loknum, (markajafntefli), vinnur það lið sem skorar fyrir í fyrri eða seinni hálfleik.

Ef leikur endar markalaus, þá er framlengt í 2 x 5 mín og svo vítaspyrnukeppni, ef enn er markalaust.
9. Aðrar reglur KSÍ um 7 manna knattspyrnu gilda.

Nánar um jafntefli

Úrslit leikja eru látin standa með mest 3ja marka mun. Verði lið jöfn að stigum, markahlutfalli og innbyrðis leik í lok riðils, ræður hlutkesti hvernig lið raðast í sæti í riðlinum.

Úrslitaleikir eru um bikara á laugardegi.

Ef skorud hafa verið mörk, þá vinnur það lið sem skorar fyrsta mark í öðrum hvorum hálfleik (gildir einnig í framlengingu). Endi leikur 0-0, skal framlengt í 2 x 5 mínútur og verði staðan enn 0-0, fer fram vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið. (Sjá skýringar um framkvæmd vítaspyrnukeppni hér að neðan).

Ef enn er jafnt þá ræður hlutkesti.

Skýringar: "Fyrsta mark í öðrum hvorum hálfleik"

Ákveðið er að láta fyrsta mark í öðrum hvorum hálfleik gilda sem sigurmark í jafnteflisleik.

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.

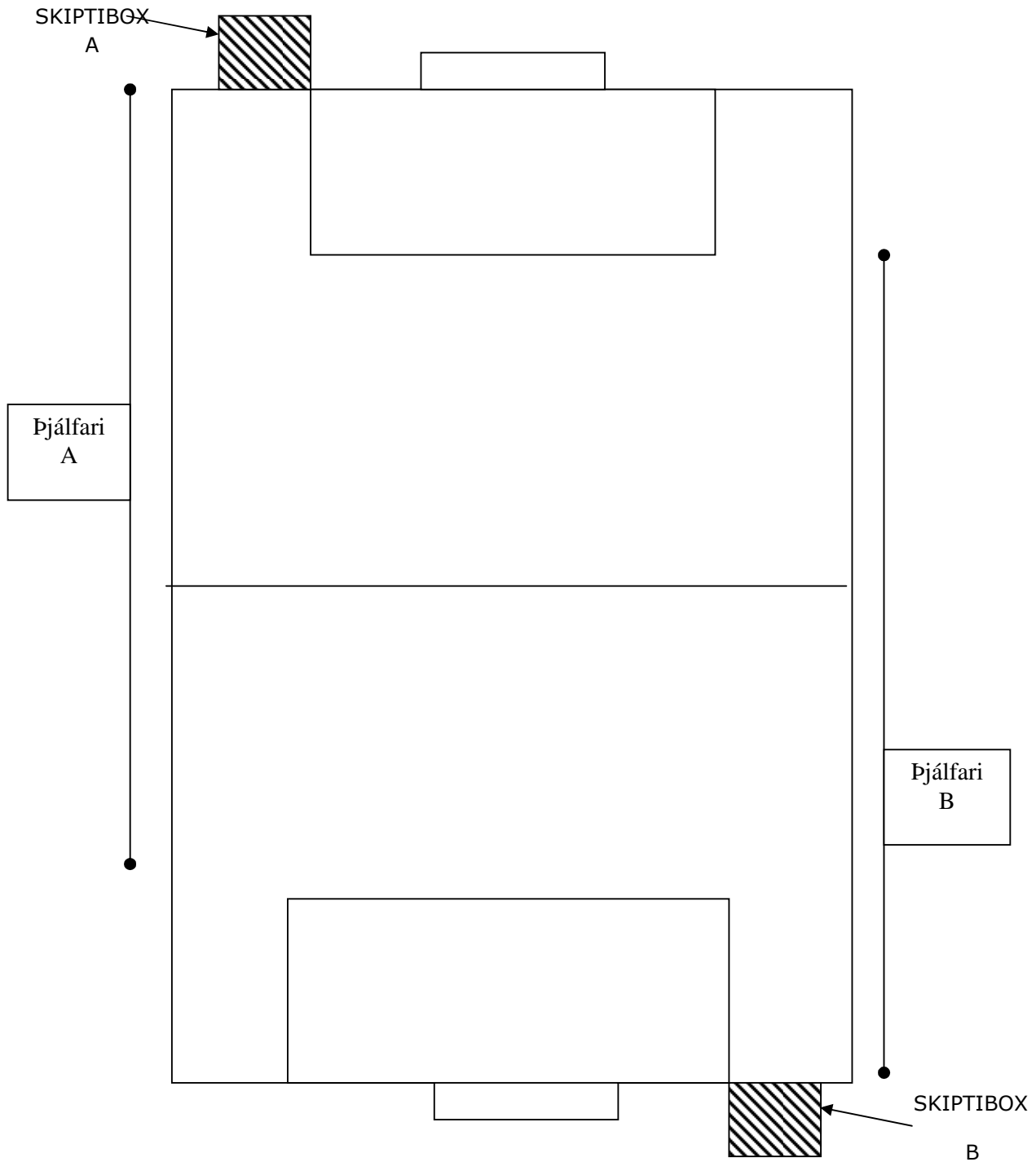
Framkvæmd vítaspyrnukeppni

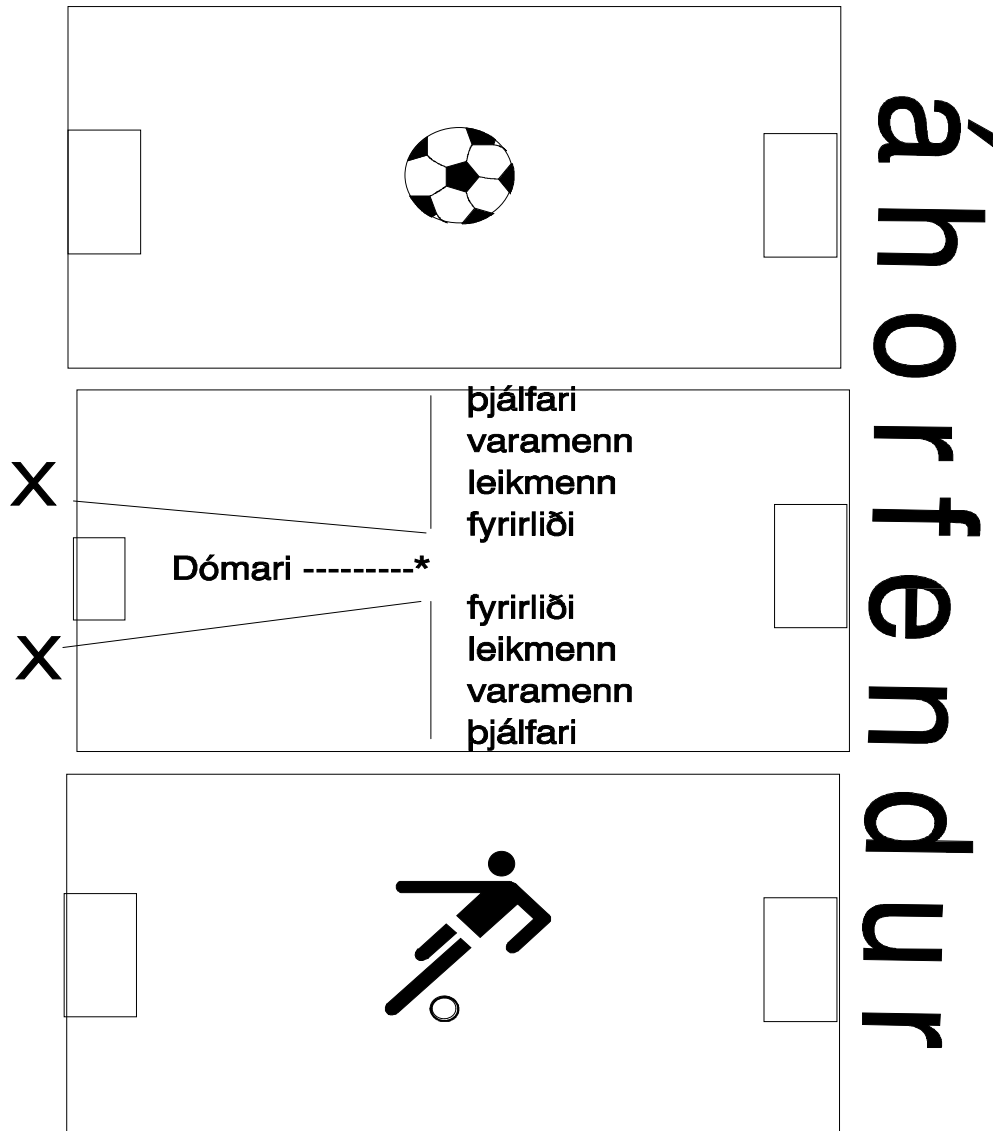
Dómari kallar til aðstoðarmann og liðin framkvæma vítaspyrnur samtímis á tvö mörk. Markvörður liðs A og leikmenn liðs B við annað markið og markvörður liðs B og leikmenn liðs A við hitt markið. Fimm leikmenn liðanna taka víti hver á eftir öðrum.

Dómari og aðstoðarmaður gæta þess að markverðir liðanna fái nægilega hvíld á milli spyrna. Er liðin hafa hvort um sig framkvæmt fimm spyrnur safnast bæði lið saman á miðju vallar og dómari tilkynnir úrslit.

Ef enn er jafnt skal hlutkesti ráða úrslitum.

Einn þjálfari eða liðsstjóri mega vera á hliðarlínunni.
Aðstoðarþjálfari / liðsstjóri skula vera með varamönnum í skiptiboxi.





- Áður en leikur hefst skulu leikmenn og þjálfarar safnast saman fyrir aftan markið fjær áhorfendum.
- Þegar dómariinn gefur merki skulu liðin ganga í röð inn á völinn að miðlínu.
- Fyrirliði fyrstur, þá aðrir leikmenn og síðast þjálfari.
- Á miðlínu skulu liðin raða sér í beina röð á móti áhorfendum og veifa.
- Fyrirliði næst dómara, þá aðrir leikmenn og þjálfari fjærst. Síðan takast leikmenn í hendur.
- Eftir að dómari hefur kastað hlutkesti og fyrirliðar valið, þá skal þjálfari sjá um að kalla varamenn af völinum.

Dómarareglur

1. Enginn dómari fer inn á völl án þess að vera í dómarabúningi.
2. Allir leikir skulu alltaf hefjast á auglýstum tíma.
Leiktími á fimmtudegi og föstudegi er 2 x 15 mín. - 3ja mín. leikhlé.
Leiktími á laugardegi er 2 x 12 mín. - 2ja mín. leikhlé.
3. **Upphaf leiks :**
Dómari kallar saman leikmenn og þjálfara að öðru markinu.
Lið skulu raða sér upp sitt hvoru megin við markið.
Röð leikmanna : fyrirliði, leikmenn og síðast þjálfari.
Dómari gengur á milli liða að miðju vallar. Þar raða liðin sér í beina línu.
Fyrirliði skal vera næst dómara. Leikmenn takast í hendur.
Dómari kallar fyrirliða til sín og varpar hlutkesti.
Þjálfari sér um að kalla varamenn af velli.
4. Ekki skal dæma á vitlaust innkast.
5. Hornspyrnu skal taka á vítateigslínu.
6. Ekki skal dæma á óviljandi hendi.
7. Ekki skal gefa leikmönnum spjöld fyrir grófan leik.
Við mjög gróf brot er dómara heimilt að skipa þjálfara að hvíla viðkomandi leikmann. Nýr leikmaður má koma í stað þess er tekinn er af velli.
8. Dómarar skrá - markaskor liða, ekki hver skorar mörkin.
- nöfn bestu leikmanna hvers liðs í leik.
- Prúðara liðið í leik.
9. Þegar tekin er aukaspyrna eða horn skulu leikmenn vera í minnst 6 metra fjarlægð. Þjálfarar skulu ekki setja leikmann til höfuðs markmanni.
10. Þjálfari má vera á hliðarlínu.
Einn aðstoðarmaður og varamenn eru á merktu skiptisvæði, við endalínu, hægra megin við eigið mark.
AÐRIR skulu vera á áhorfendasvæðum.
11. Í úrslitaleikjum þarf að knýja fram úrslit.
Í jafnteflisleik vinnur það lið sem skorar fyrr í fyrri eða seinni hálfleik.
Dómari skal skrá markaskors tíma upp á sekundu.

Dæmi: Ef leikur endar t.d. 1-1.
Lið A skorar á 4 mín fyrri hálfleiks, en lið B jafnar á 2 mín seinni hálfleiks, þá vinnur lið B. Sama gildir þó fleiri mörk verði skoruð í jafnteflisleik.

Shellmótskerfið

Shellmótskerfið byggir á grunnreglunni um 4 lið í riðli. Þegar öll lið hafa leikið við hin liðin, 3 leikir á lið, þá er liðum raðað eftir árangri. Árangur dagsins ræður því hverjir mótherjar morgundagsins verða.

Lið sem vinnur riðil færast upp um styrkleikaflokk í leikjum næsta dags.

Lið sem er neðst í sínum riðli færast niður um styrkleikaflokk í leikjum næsta dags.

Lið í 2-3 sæti síns riðils halda áfram í svipuðum styrkleikaflokki daginn eftir.

Leikir hvers dags eru sjálfstætt mót. Í lok dags kemur í ljós hver árangurinn hefur verið og daginn eftir er ný áskorðun á móti nýjum liðum. Lið taka engin stig eða mörk með sér á milli daga.

Fimmtudagur

3 leikir í 4ra liða riðli.

Hver leikur er 2 x 15 mín, 3 mín hlé

Föstudagur

3 leikir í 4ra liða riðli.

Hver leikur er 2 x 15 mín, 3 mín hlé

Laugardagur

3 leikir í 4ra liða riðli.

1 leikur í lokin, úrslitaleikur eða jafningaleikur

Hver leikur er 2 x 12 mín, 2 mín hlé

Styrkleikaröðun

Fyrir mótið, þá raða þjálfarar liðum sínum í 3 styrkleikaflokka. Farið er eftir óskum þjálfara eins og hægt er, en miðað er við að í hverjum styrkleikaflokki séu 32 lið.

Miðað er við að liðum hvers félags sé nokkuð dreift á styrkleikaflokka, en ef þjálfari óskar að setja t.d. öll liðin sín í sama styrkleikaflokk, þá er það allt í lagi, ef það eru laus sæti.

Leikir fimmtudags og föstudags eru hugsaðir til þess að styrkleikaraða liðum sem taka þátt í Shellmótinu.

Á laugardegi er liðum raðað í 12 x 8 liða mót.

Hverju laugardagsmóti er skipt í 2 x 4ra liða riðla.

Keppt er um veglega bikara í hverju móti.

Röðun liða eftir styrkleika

Fimmtudagur – 3 styrkleikaflokkar

Kerfið byggir á að þjálfarar raða liðum í upphafi í 3 styrkleikaflokka.

Keppisstjórn hefur enga skoðun á því hvernig þjálfarar raða sínum liðum í styrkleikaflokka annan en að þegar upp er staðið, þá þurfa að vera 32 lið í hverjum flokki.

Keppnistjórn áskilur sér því rétt til að færa lið á milli styrkleikaflokka og er það gert í samráði við þjálfara hverju sinni.

Lið sem vilja gera atlögu að Shellmótsbikarnum verða að byrja í 1. styrkleikaflokki á fimmtudegi.

Föstudagur – 6 styrkleikaflokkar

Árangur liða á fimmtudegi ræður því hvort lið færast upp, niður eða verða í svipuðum styrkleikaflokki á föstudegi.

Lið taka engin stig eða mörk með sér á milli daga.

Nýr dagur er ný áskorun á móti nýjum liðum.

Lið sem léku saman í riðli á fimmtudegi geta ekki lent saman í riðli á föstudegi.

Laugardagur – 12 styrkleikaflokkar

Á laugardegi er keppt um 12 bikara.

Öll lið eiga möguleika að vinna bikar.

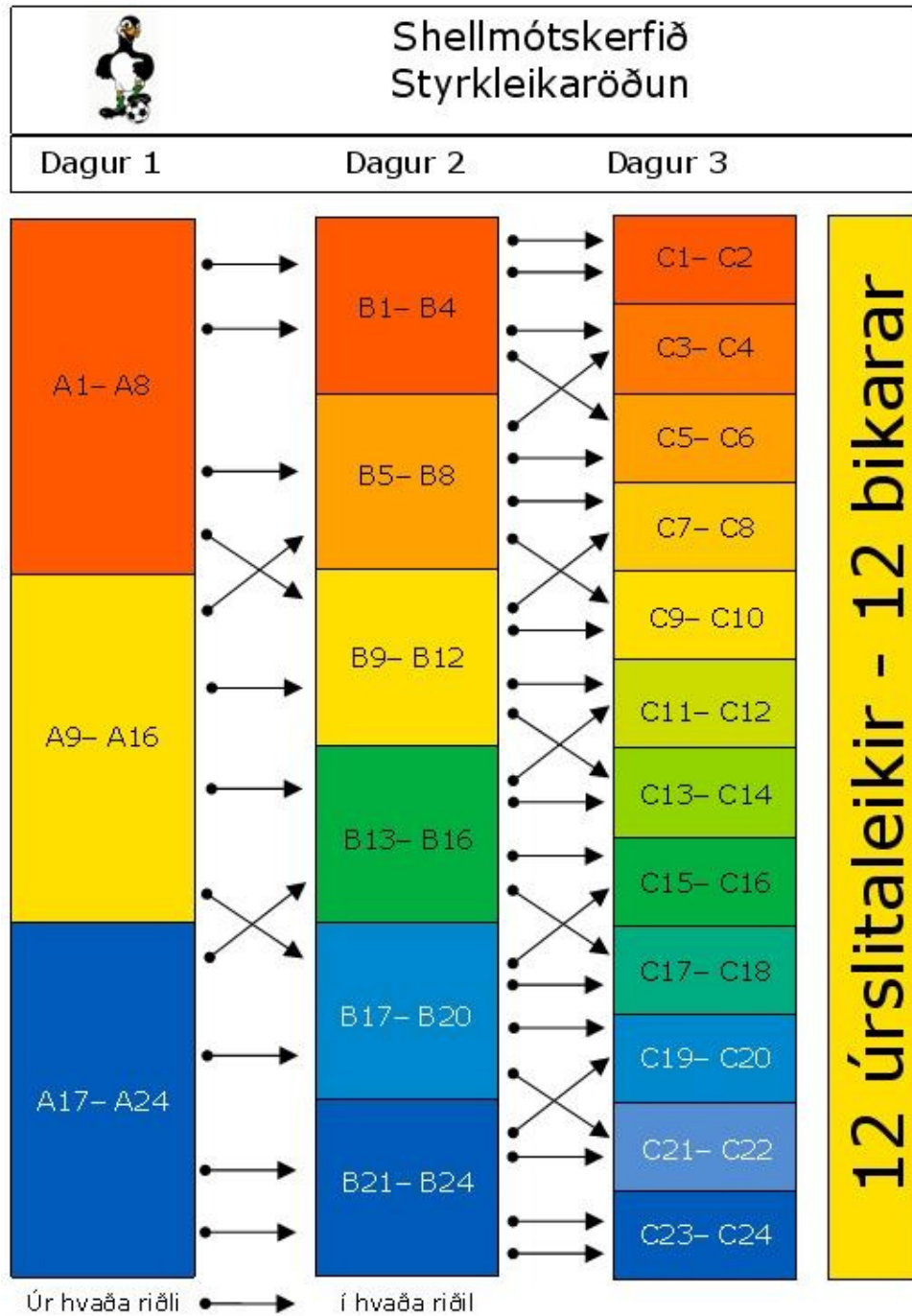
Eftir föstudaginn er búið að styrkleikaraða liðum í 12 nokkuð jafna hópa.

Árangur liða á föstudegi ræður því í hvaða bikarmóti (riðli) lið leikur á laugardegi.

Hugsanlegt er að lið sem léku saman í riðli á fimmtudegi, eigi að leika saman í riðli á laugardegi. Keppisstjórn áskilur sér rétt til að færa lið milli riðla, ef þau hafa áður leikið saman í riðli.

Meðfylgjandi eru myndir og töflur til að skýra út hvernig Shellmótskerfið gengur fyrir sig.

Shellmótið styrkleiki



Shellmótskerfið - leikir

Shellmótskerfið														
Skýringar	Fimmtudagur				Föstudagur				Laugardagur				Lifur	
	1601	1602	1603	1604	1601	1602	1603	1604	1601	1602	1603	1604	Lif	Lif
BÍBÍ = milli ríkis				81				81				81		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB	A1	3	3	81	B1	3	3	81	C1	3	3	81		
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				81				81				81	20	20
				81				81				81	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A2	1	1	82	B2	1	1	82	C2	1	1	82		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				82				82				82	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				82				82				82	20	20
				82				82				82	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A3	1	1	83	B3	1	1	83	C3	1	1	83		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				83				83				83	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				83				83				83	20	20
				83				83				83	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A4	1	1	84	B4	1	1	84	C4	1	1	84		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				84				84				84	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				84				84				84	20	20
				84				84				84	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A5	1	1	85	B5	1	1	85	C5	1	1	85		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				85				85				85	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				85				85				85	20	20
				85				85				85	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A6	1	1	86	B6	1	1	86	C6	1	1	86		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				86				86				86	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				86				86				86	20	20
				86				86				86	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A7	1	1	87	B7	1	1	87	C7	1	1	87		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				87				87				87	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				87				87				87	20	20
				87				87				87	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A8	1	1	88	B8	1	1	88	C8	1	1	88		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				88				88				88	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				88				88				88	20	20
				88				88				88	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A9	1	1	89	B9	1	1	89	C9	1	1	89		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				89				89				89	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				89				89				89	20	20
				89				89				89	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A10	1	1	90	B10	1	1	90	C10	1	1	90		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				90				90				90	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				90				90				90	20	20
				90				90				90	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A11	1	1	91	B11	1	1	91	C11	1	1	91		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				91				91				91	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				91				91				91	20	20
				91				91				91	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A12	1	1	92	B12	1	1	92	C12	1	1	92		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				92				92				92	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				92				92				92	20	20
				92				92				92	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A13	1	1	93	B13	1	1	93	C13	1	1	93		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				93				93				93	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				93				93				93	20	20
				93				93				93	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A14	1	1	94	B14	1	1	94	C14	1	1	94		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				94				94				94	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				94				94				94	20	20
				94				94				94	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A15	1	1	95	B15	1	1	95	C15	1	1	95		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				95				95				95	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				95				95				95	20	20
				95				95				95	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A16	1	1	96	B16	1	1	96	C16	1	1	96		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				96				96				96	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				96				96				96	20	20
				96				96				96	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A17	1	1	97	B17	1	1	97	C17	1	1	97		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				97				97				97	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				97				97				97	20	20
				97				97				97	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A18	1	1	98	B18	1	1	98	C18	1	1	98		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				98				98				98	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				98				98				98	20	20
				98				98				98	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A19	1	1	99	B19	1	1	99	C19	1	1	99		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				99				99				99	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				99				99				99	20	20
				99				99				99	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A20	1	1	100	B20	1	1	100	C20	1	1	100		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				100				100				100	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				100				100				100	20	20
				100				100				100	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A21	1	1	101	B21	1	1	101	C21	1	1	101		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				101				101				101	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				101				101				101	20	20
				101				101				101	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A22	1	1	102	B22	1	1	102	C22	1	1	102		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				102				102				102	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				102				102				102	20	20
				102				102				102	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A23	1	1	103	B23	1	1	103	C23	1	1	103		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				103				103				103	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				103				103				103	20	20
				103				103				103	20	20
Reiddi ríki leiddi í hvala ríki	A24	1	1	104	B24	1	1	104	C24	1	1	104		
BÍBÍ er móðir 48 ára BÍB				104				104				104	20	20
leiddi í skóla ríki að þeir eru ríkis				104				104				104	20	20
				104				104				104	20	20



Matur

Matseðill

Morgunmatur fimmtudag til sunnudags

Mjólk, vatn, súrmjólk, kornfleks, brauð, álegg, ávextir.

Miðvikudagur

Kvöldmatur

Pönnusteiktar kjötbollur, kartöflur, sósa og sulta. djús og vatn.

Fimmtudagur

Hádegismatur

Gríms fiskibollur, fótboltakartöflur, sala og sósa. djús og vatn.

Kvöldmatur

Hakk og spagetti, tómatsósa og brauð. djús og vatn.

Föstudgur

Hádegismatur

Gríms plokkfiskur og rúgbrauð, - djús og vatn.

Kvöldmatur

Villikryddað lambalæri, sykurbrúnaðar kartöflur, sósa, gular baunir og rauðkál. Pepsi Cola og vatn.

Laugardagur

Hádegismatur

Kjúklingabitar, franskar, sósa og salat, djús og vatn

Kvöldmatur

*Grillað við Týsheimilið
SS pylsur í brauði með tómát, sinnep og remolaði,
Pepsi Cola.*

Matartímar hver liðs

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

Miðvikudagur

Þeir sem eru mættir borða kvöldmat á tímabilinu kl. 17.00 – 19.00

Þeir sem koma seinna með flugi eða með seinni ferð Herjólfss borða kl. 22.00 – 23.00

Fimmtudagur

Hádegi - fiskibollur		
Leikur frá - til	Völlur	matur kl.
9:40 - 10:20	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	11:30
	Þórsvöllur, Hásteinsvöllur	11:40
10:20 - 11:00	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	12:00
	Þórsvöllur, Hásteinsvöllur	12:15
11:00 - 11:40	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	12:30
	Þórsvöllur, Hásteinsvöllur	12:45
11:40 - 12:20	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	13:00
	Þórsvöllur, Hásteinsvöllur	13:15
mat lokið		13:45

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

Föstudagur

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

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

Laugardagur

Hádegi - kjúklingur		
Leikur frá - til	völlur	matur kl.
11:30 - 12:00	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	12:00
	Þórsvöllur, Hásteinsvöllur	12:10
12:00 - 12:30	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	12:30
	Þórsvöllur, Hásteinsvöllur	12:40
12:30 - 13:00	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	13:00
	Þórsvöllur, Hásteinsvöllur	13:15
13:00 - 13:30	Helgafellsvöllur, Týsvöllur	13:30
	Þórsvöllur, Hásteinsvöllur	13:45
mat lokið		14:15

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



4. Skýringar og hlutverk

Skýringar

<p>Apótek Lyf & heilsa, Strandvegi 48, sími 481 3900. Opnunartímar 9:00-18:00 virka daga 10:00-14:00 laugardaga 14:00-14:30 sunnudaga</p>	
<p>Bátsferð Öllum þátttakendum er boðið í bátsferð með snekkjunni Viking. Brottför er frá sömu bryggju og Herjólfur leggst við, nema austan megin, framan við Kaffi Kró. Bátur hefur nokkuð stífa áætlun, þannig að hópar þurfa að vera tilbúnir á bryggju tímanlega áður en ferð hefst. Skipstjóri hagar siglingu eftir veðri.</p>	
<p>Boðhlaup Boðhlaup fer fram í lok setningarathafnar á Týsvelli á fimmtudagskvöldi. Hvert félag sendir 10 manna lið til keppni. Hver hlaupari á að hlaupa þvert yfir völlinn, frá áhorfendabrekku, yfir að girðingu, taka einn skammt af nammi úr poka og hlaupa til baka og skila kerflinu, en halda namminu eftir. Keppnisstjóri gefur merki hvenær skal byrja og úrskurðar sigurvegara í hlaupinu.</p>	
<p>Dansleikur Á föstudagsköld kl. 23.30 hefst hinn landsfrægi dansleikur fyrir fararstjóra og aðra gesti í Eyjum. Dansleikurinn fer fram í Týsheimilinu. Aðgangur er innifalinn í mótsgjaldi, en aðrir greiða hóflegan aðgangseyri. Veitingasala er á staðnum.</p>	
<p>Eldfellið og nýja hraunið Það er mjög fróðlegt að ganga upp á Eldfellið, þó ekki sé nema upp á hrygginn sem liggur norð vestur úr fellinu, aðeins til að átta sig á því hraunmagni sem flæddi fyrir bæinn í gosinu 1973.</p>	
<p>Fiska- og steinasafnið Er til húsa við Heiðaveg, fyrir neðan bensínstöð Orku. Þátttakendur á Shellmótinu fá frían aðgang að safninu. Þetta er lítið, en mjög skemmtilegt og líflegt safn sem allir, jafn börn sem fullorðnir, hafa gaman að skoða. Opið kl. 11.00-17.00 alla daga</p>	
<p>Fjaran Suður á Heimaey er sandfjara sem kallast Klauf. Gæfunafn þessarar fjöru er "Costa Del Kauf". Það er gaman að fara með strákana þangað og lofa þeim að leika sér í fjörunni. Það er mjög gott aðgengi að þessari fjöru og auðvelt að hafa yfirsýn og eftirlit með öllum hópnum. Fara þarf í bílum og reikna þarf með ca. 1 klst í þessa ferð. Nei, það skaðar engan að blotna aðeins í fæturna.</p>	

<p>Heilsugæsla og sjúkrahús Sími 481 1955. Vaktsími 895 1955. Slys og neyðartilfelli sími 112</p>	
<p>Helgafell Það er auðvelt að ganga á Helgafell. Þar uppi er gott útsýni og útsýnisskífa.</p>	
<p>Jónsmessuganga Eftir setningu mótsins á fimmtudegi verður boðið upp á Jónsmessugöngu undir leiðsögn. Gangan hefst við Týsheimilið kl. 22.00. Að göngu lokinni er opið í sundlauginni. Sundlaugin er opin göngufólki sem og öðrum til kl. 01.00 að morgni.</p>	
<p>Kassabílarall í Herjólfsdal Á miðvikudeginum eru 2 kassabílar staðsettir inni í Herjólfsdal. Þar er 200m malbikaður hringur og er hægt að keppa á þessari braut. Hver hópur ákveður sínar keppnisreglur, t.d. hver leikur er 2 hringir, einn stýrir annar ýtir og svo skipta þeir um hlutverk í seinni hringnum. Þetta eru léttir og hraðskreyðir bílar.</p>	
<p>Kvöldvaka Eftir landsleik verður kvöldvaka í íþróttahúsinu. Boðið er upp á leiki og skemmtun m.a. kappátíð. Foreldrar og þjálfarar skulu gera ráð fyrir að keppa í einhverjum þrautum fyrir sitt félag.</p>	
<p>Kvöldsigling Fulltrúum allra félaga á Shellmótinu, er boðið í kvöldsiglingu með snekkjunni Víking. Shellmótsnefnd gefur út miða og afhendir fulltrúum félaga á fararstjórafundi á miðvikudagskvöldi. Lagt er af stað stundvíslega kl. 22.00. Siglingu er hagað eftir veðri og þess gætt að enginn verði sjóveikur. Áætlaður tími ca. 2 klst.</p>	
<p>Landsleikur Landsleikur er á föstudagskvöldi kl. 18.30 á Týsvelli. Leikið er 2x12 mín og 3ja mín leikhlé. Sérstök landsliðsnefnd, sem skipuð er þjálfurum velur leikmenn í þennan leik. Miðað er við að sem flest félög 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 búninga sína.</p>	
<p>Lokahóf Eftir afhendingu viðurkenningarpeninga og grillveislu er lokahóf í íþróttahúsinu kl. 19:00. Þar verða veittir bikarar og verðlaunapeningar fyrir laugardagsmótin og aðrar viðurkenningar sem tilheyrja Shellmóti.</p>	
<p>Máltíðir Allar máltíðir, morgunmatur, hádegismatur og kvöldmatur verða í Höllinni við Strembugötu. Ein undantekning, en það er grillveisla á laugardagskvöldi við Týsheimilið. Sjá nánar matseðil og tímasetningar fyrir í mat fyrir hvert lið.</p>	

<p>Pompei norðursins</p> <p>Verkefnið sem fengið hefur "vinnuheitið" Pompei Norðursins er hugsað til þess að hlúa að gosminjunum og gera þær sýnilegri. Segja má að hér sé á ferðinni einstakt verkefni í nútíma fornleifauppgreiftri, sem á sér fáar, ef einhverjar hliðstæður. Fyrirhugað er að grafa upp 7 - 10 hús sem fóru undir vikur og hófust framkvæmdir seinni hluta júnímánaðar 2005. Þetta er vandasamt og metnaðarfullt verkefni sem unnið verður að næstu árin, en þegar er farið að sjást í fyrsta húsið sem stóð við Suðurveg 25 og næsta skref er að grafa niður á Suðurveg og meðfram götunni. Stefnt er að því að í fyllingu tímans rísi einskonar þorp minninganna, sem sýni á áhrifamikinn hátt hvernig náttúruöflin fóru með heimili fólks.</p> <p>Nánar : http://www.pompeinordursins.is</p>	
<p>Rútuferð</p> <p>Rúta sækir hópinn á fyrirfram ákveðinn stað. Rútuferð er kynnisferð um Heimaey með leiðsögumanni og tekur ferðin um 40-50 mínútur. Rútuferð er innifalin í mótsgjaldi.</p>	
<p>Sjúkrahús og heilsugæsla</p> <p>Sími 481 1955. Vaktsími 895 1955. Slys og neyðartílfelli sími 112</p>	
<p>Skrúðganga og setning</p> <p>Allir safnast saman við Barnaskólann um kl. 18.15 á fimmtudegi og skruðgangan fer af stað kl. 18.30. Hvert félag gengur saman í tvöfaldri röð og með félagsfána fremst. Ágætt er að vera búin að æfa Shellmótslagið fyrir gönguna og eitthvert gott göngulag. Í lok setningar er boðhaup milli félaga 10 í liði.</p>	
<p>Sprangan</p> <p>Undir Fjósakletti er Sprangan. Vestmannaeyingar kalla það að spranga, að sveifa sér í kaðli í klettunum. Það er mikil list að vera góður að spranga, en það geta allir prófað. Byrjendur fara aðeins á fysta þrep, en þeir liprari færa sig ofar í klettana áður en þeir taka sveifluna. Sprangan er öruggt leiktæki, en að sjálfsgöðu þarf að fara að öllu með gát. Ofurpöbbum er helst hætta í Spöngunni. Það er pöbbum, sem telja það ekkert mál að byrja ofarlega og taka langa sveiflu án þess að vera búna að æfa sig á neðri þrepunum.</p>	
<p>Stórhöfði</p> <p>Syðst á Heimaey er Stórhöfði, þar er veðurathugunar- og alþjóðleg rannsóknastöð. Uppi á Stórhöfða hreyfist lognið oft hratt.</p>	
<p>Sundlaugin</p> <p>Hver þátttakandi á Shellmótinu fær 2 miða í sund. Hver hópur, félag eða lið, verður að finna tíma til að fara í sund. Vakin er athygli á því að á fimmtudagskvöldið er sundlaugin</p>	

<p>opin lengur fyrir fullorðna fólkið.</p> <p>Opnunartímar sundlaugar :</p> <p>Miðvikudagur kl. 6.15 – 21.00 Fimmtudagur kl. 6.15 – 01.00 (eftir miðnætti) Föstudagur kl. 6.15 – 21.00 Laugardagur kl. 9.00 – 18.00 Sunnudagur kl. 9.00 – 18.00</p>	
<p>Verðlaun</p> <p>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.</p> <p>Shellmótsliðið, valdir eru 10 bestu leikmenn mótsins að mati dómara mótsins.</p> <p>Prúðasta liðið á mótinu, utan vallar (2 hópar). Í gistingu, mat, sundi, rútu-og bátsferðum og hvarvetna sem hópurinn kemur. "Hópur" eru allir leikmenn félagsins, þjálfarar, fararstjórar og foreldrar.</p> <p>Háttvísi verðlaun Visa og KSÍ. Dómarar velja prúðustu liðin í hverjum leik.</p>	
<p>Viðurkenningarpeningar</p> <p>Eftir úrslitaleiki á laugardegi fara allir þátttakendur í röð inn á Hásteinsvöll og fá afhenta viðurkenningarpeninga. Við reiknum með að allir sem eru skráðir þátttakendur á mótinu komi með sínu félagi og hafi félagsfána með í skrudgönguna.</p>	
<p>Þjálfarafundur</p> <p>Er á föstudagskvöldi, eftir kvöldvöku. Brottför frá Týsheimilinu kl. 21:30. Öllum skráðum þjálfurum á Shellmótinu er boðið á töflufund. Þar verður aðeins rætt um mótið og áhugamál þjálfara.</p>	

Hlutverk

Foreldrahópurinn

Það er stór hópur foreldra sem kemur með liðum á hvert Shellmót. Það er nauðsynlegt að skipuleggja ferðina vel og deila út verkefnum áður en komið er til Eyja. Þegar komið er til Eyja er allt á fullu, nánast allan sólarhringinn og það er nauðsynlegt að vera búinn að skipuleggja hópinn og deila verkefnum milli foreldra. Allir þurfa að vita hver ber ábyrgð á hverju.

Hér er listi yfir hlutverk á Shellmóti. Farið yfir listann og ákveðið hver tekur að sér hvaða þætti. Þessi listi byggir á reynslu í gegnum tíðina, en það er engin skylda að fara eftir honum. Notið listann sem leiðbeinandi, þetta eru verkþættir sem þarf að ákveða hvort eigi að sinna og þá hvernig. Það er til fullt af ofurforeldrum sem eru til í að sjá um nokkra liði sem hér eru nefndir t.d. upplýsingafulltrúi gæti séð um bloggið og tekið myndir.

Yfirfararstjóri

Hefur yfirumsjón með hópnum og öllum undirbúningi.

Gjaldkeri

sér um og ber ábyrgð innheimtu og vörslu alls fjár sem safnast og uppgjöri við hvern þátttakanda. Yfirfararstjóri hefur aðgang að bankareikningum og saman bera yfirfararstjóri og gjaldkerfi ábyrgð á að allt sé rétt fært.

Upplýsingastjóri

Ber ábyrgð á að halda öllum upplýstum og miðlar upplýsingum til þátttakenda og foreldra. Verkfærin eru heimasíða, blogg og / eða tölvupóstur. Hann sér líka um að skrá ferðina, taka við myndum og halda öllum upplýstum er ferðina varðar, það er strákunum, foreldrum, öfum, ömmum og skemmtilegu frænkunum.

Liðsstjóri

Með hverju liði skal vera liðsstjóri. Hlutverk liðsstjóra er að sjá um sitt lið á mótinu. Hafa dagskránna á hreinu, hvar og hvenær á að mæta á viðburði og skipuleggja „dauðan tíma“ mótisdagana.

Liðsstjóri vinnur með þjálfara og yfirfararstjóra.

Fylgjast með að úrslit séu rétt skráð á úrslitatöflu í Týsheimilinu.

Ljósmyndari

Skráir ferðina í ljósmyndum. Í sjálfu sér byrjar ferðin þegar foreldrar hafa tekið ákvörðun að fara með flokkinn á Shellmótið og má ljósmyndari þá taka strax til starfa. Myndefnið eru strákarnir. Takið mestmegnis myndir af strákunum. 3-5 saman á mynd kemur vel út. Gæta þess að taka myndir af öllum í hópnum. Skila þarf myndum inn á heimasíðu, blogg eða t.d. Flickr síðu.

Matráður

Hefur umsjón með öllum mat og nesti sem tekið verður með í ferðina og sér um að deila þessu rétt á dagana. Matráður hefur matargengi með sér til aðstoðar fyrir mótið og á mótinu.

Á mótinu er boðið upp á morgunmat, hádegismat og kvöldmat. Þannig að hlutverk matráðar er að finna aukabítana, sem bjóða þarf upp á. Ávextir, samlokur, mjólkurdrykkir og djús eru vinsælust. Svo má ekki gleyma muffins.

Birgðastjóri

Ber ábyrgð á að allur farangur og matvæli komist á leiðarenda og sé til taks þegar á þarf að halda. Hann veit hvar kæligámurinn er !

Ferðastjóri

Sér um að kanna besta ferðamátann og verð. Sér um að panta rútu, bóka í Herjólf eða flug fyrir allan hópinn. Muna eftir að bóka fyrir bíla og hýsi. Upplýsa foreldra og aðra aðstandendur sem vilja koma á eigin vegum hvernig þarf að standa að pöntun í Herjólf. Muna eftir að Herjólfur býður upp á afsláttarkort fyrir hópa.

Ræstitæknir

Ber ábyrgð á þrífum og sér um að aðstöðu sé haldið hreinni með því að þrifa sjálfur eða deila þrífum niður á aðra foreldra.

Stuðningsmaður nr. 1

Með hverju liði skal vera foreldri sem fær það hlutverk að vera stuðningsmaður nr. 1. Hlutverk hans er að halda uppi stemmningu í hópnum, vinna að því að foreldrar taki þátt á jákvæðan hátt í leik og starfi liðsins, en líka að halda uppi smá aga á stuðningsmannahópnum.

Áhersluatriði :

- hvetja liðið, ekki einstaklinga
- Virða dómarmann í öllum störfum
- Kenna foreldrum að hvetja liðið
- Virða "foreldralínuna" við vellina
- Að vel sé tekið á mótum leikmönnum eftir leik, hver svo sem úrslitin verða.

Starfsmenn Shellmótsins munu fyrst snúa sér til nr. 1, ef þarf eitthvað að ræða við foreldrahópinn við leikvöllinn.

Shellmótsnefnd mun veita viðurkenningar til þeirra nr. 1 sem standa sig best.

Foreldralínan

Við vellina er punktalína í hæfilegri fjarlægð frá hliðarlínunum og endalínunum leikvallanna. Þessa línu köllum við "foreldralínu" og til viðmiðunar hvað foreldrar mega fara nálægt leikvelli á hverjum stað. Á Hásteinsvelli er girðingin "foreldralínan"



Söfununarstjóri

Það er vinsælt að standa fyrir söfnunum ýmiss konar til að afla fjár til að greiða niður ferðakostnað fyrir þátttakendur. Það hefur reynt ágætlega að sami / sömu aðilar skipuleggi safnanir og hafi umsjón með framkvæmdinni, en að sjálfsögðu taka svo allir þátt í starfinu.

Skemmtanastjóri

Erindið til Eyja á Shellmót er að spila fótbolta. En það er nauðsynlegt að halda uppi húmornum og hafa gaman af öllu sem gert er fyrir utan fótboltann, þá gengur vel í fótboltanum. Húmorslaust lið vinnur aldrei neitt.

Söngstjóri

Það er létt yfir hópum sem taka lagið öðru hvoru. Shellmótslagið þurfa allir að læra. En það er líka gaman ef strákarnir læra eitthvað af textum og lögum sem tengjast þeirra félagi eða heimabyggð. Það er alltaf tilefni til að taka lagið t.d. í skrúðgöngunni, á leið í eða úr mat, inni í Klettshelli í bátsferðinni.

Veitingastaðir




Sjá nánar á heimasíðu Shellmótsins. www.shellmot.is

Þjálfari og aðstoðarþjálfarar

Oftast eru félög með einn yfirþjálfara, sem hefur umsjón með öllum hópnum og stjórnar eins mörgum leikjum og hann kemst yfir.

Það er útilokað að þjálfari komist yfir að stjórna mörgum liðum og verður því að vera með aðstoðarþjálfara eða liðsstjóra sem stjórna liðum í leikjum. Það getur komið upp sú staða að öll lið eins félags séu að leika á sama tíma, dreifð um allan bæ.

Shellmótsnefnd

			
<p>Björgvin Eyjólfsson</p> <p>Mótsstjóri.</p> <p>Netfang : shellmot@shellmot.is</p>	<p>Björn Elíasson</p> <p>Keppnisstjóri</p> <p>Netfang : shellmot@shellmot.is</p>	<p>Einar Friðþjófsson</p> <p>Framkv.stjóri mótsins.</p> <p>Netfang : einarf@ismennt.is</p> <p>Sími 860 2207</p>	<p>Hafsteinn Hjálmarsson</p> <p>Umsjón gagnavinnslu.</p> <p>Netfang : mrmcsea@simnet.is</p>
			
<p>Hörður Óskarsson</p> <p>Gjaldkeri mótsins.</p> <p>Netfang : gjaldkeri@shellmot.is</p>	<p>Jóhann Jónsson</p> <p>Yfirreddari.</p> <p>Netfang : shellmot@shellmot.is</p>	<p>Jónas Sigurðsson</p> <p>Skipulagning og tölvumál.</p> <p>Netfang : js@islandia.is</p> <p>sími 864 4083</p>	

Kvennadeild ÍBV

Kvennadeild ÍBV gegnir lykilhlutverki í framkvæmd Shellmótsins.

Sér m.a. um alla matartíma og umsjón í skólum.

Nánari upplýsingar þegar nær dregur móti.



5. Verðlaun og viðurkenningar

1984

Sigurvegari A – liða
 Sigurvegari B – liða
 Maður mótsins
 Markahæstur
 Prúðustu Liðin

Þór Ve.
 ÍA
 Ivar Bjarklind
 Þorvaldur Ásgeirsson
 Víðir / Reynir Sandgerði

Knattspyrnumót fyrir drengi í Eyjum

Knattspyrnufélagið Týr í Vestmannaeyjum og fyrirtækið Tomma-hamborgarar í Reykjavík hafa ákveðið að halda stórt og veglegt knattspyrnumót fyrir 6. flokk drengja dagana 27. júní til 1. júlí í sumar. Keppit verður á minni völlum, 7 manna lið, og er heimilt að senda A- og B-lið.

Glæsileg verðlaun verða veitt fyrir 1., 2. og 3. sætið í mótnu, einnig fyrir markahönd mótsins, þrúðasta liðið, besta leikmann ur-sítaleikisins o.fl. Einnig fá allir þátttökendur í mótnu viðurkenningu. Þátttökulið munu koma til Vestmannaeyja miðvikudaginn 27. júní og fara síðan frá Eyjum mánudagsmorguninn 2. júlí.

Ymslegt verður á dagskrá fyrir utan sjálfa keppnina, m.a. innan-húsmót, opið hús-öll kvöld með leikaskjum o.fl., biðsýningar, skoðunarferðir, lokahátíð, myndbönd o.fl. Þátttökulið munu gista í skólum sem eru staðsettir rétt við íþróttavellina. Kostnaður er ekki fullákvæðinn enn, en reiknað er með kr. 1500 fyrir manninn og er þá innifalið ferðir til og frá Eyjum með Hérjólki, ein máltíð á dag, þátttökugjald, gisting, skoðunarferð, lokahátíð o.fl.

Þátttöku skal tilkynna fyrir 1. márk. í síma 98-1754 (Lárus) milli kl. 12 og 13 alla virka daga. Þar eru einnig veittar allar nánari upplýsingar um mót. Tyrarar stefna að því að gera þetta mót sem skemmtilegast og ögleymanlegt fyrir drengina. Mötum sem flestir til Eyja í sumar.

Þráttálf Þynnung



■ Þrjú afstaðin í A-liðnum. Efri eru Þór Ve, síðan FH og liði KA. NT-nefnd Guðs. Sigfuss.

Minolta Million

Fyrir stuttu fór fram í Grafarholti Minolta Millión mót, sem hleður F. Guðjónsson, forseti þess Minolta-ryndarvís í liðinu stóð að. Mót var fjórtesmannat gólmót samansétt til þessa eða 147 liðmánda. Verðlaun voru lín vöglegu eða vand-



■ Sigurvegarar í Minolta Millión gólmótnu. NT-nefnd Ásól Sjóns



■ „Stóða nú við, sétt og að spærka í þessum kaun eða er og í vö-larum leik. Nei, þjóf-sen oggi við mig að hlaua á eftir þessum bolta og reyna að koma þessum í mark.“ Ekki lítum við hvað leik þó-urinn á þessari mynd er að huga en eit er vítt að hana hefur sig allan fram um að gera eins og þjálfarinn sagði. Þess vöru mörg skemmtillig tilfríða sem sást í Vestmannaeyjum þegar 6. flokki mótið stóð þar eftir og allir stóðu vöru bestir.

NT-nefnd Guðs. Sigfuss

Íþróttir

Tommaborgaramót Týs: Hressilegt þeyjamót

NT-nefnd Guðs. Sigfuss

■ Um 300 þeyjar á aldrinum 6-10 ára mættu að leika á Tommaborgaramót Týs í kunnarstíu 1984. Mótið var haldin í Vestmannaeyjum um síðustu helgi, dagana 27. júní-1. júlí. Þeyjarar 300 voru frá 17 félögum, og sendu 12 félögum báð A og B lið. Var þeim skipt mótur í rílla, á-þ-og c lið. A-liðinn, og a og b lið B-liðinn. Efsta lið í þróttum ríði komst svo í útski.

Í útski komur í flokki A-liði KA, FH og Þór Vestmannaeyjum. Útski, um-bið FH 4-3, Þór KA 1-1, og KA-FH 3-2. Þór vann því, og var vel að stírnun kominn, liðið vann 5 leiki og gerði tó þjóftrétt áli í mótnu. Í B-flokki komur Akranes og Þór V í útski, og sgróðu Akranes í útski, 4-3 eftir vö-sprettkeppni. Stóðan eftir vö-sprettkeppni leikurinn var 0-0.

Einnig var haldin útski-keppni, og sgróðu FH í A-flokki, KR varð í útski, og Hrólfur í B-flokki sgróðu ÍA, FH sgróðu í útski, og Hrólfur í þróttu.

Í miklu lokahátíð eftir mótið á samfundinu voru mörg vöb-lau alhent. Markahönd mótsins varð Þorvaldur Ásgeirsson (Eilífsson) Þrótt móti 12 mörk, bestu mörk vöb-

ur mótsins var valinn Jón Ánd-rásson KR og bestu leikmenn útski-keppninnar var valinn Ivar Bjarklind KA. Síðasta þrótt verðlaunagætt og útski-keppni-átt mynd af Agein Sigurvin-ssni sem verðlaun Foto gáf. Þróttu lið mótsins voru valin Völu Garð og Þrótt Svö-garði, og Völu Garði var einnig kveðin þróttu liðið á máttahöndum í. Þróttu, þróttu, þróttu Tommaborgaramót Týs í kunnarstíu 1984. Mótið var haldin í Vestmannaeyjum um síðustu helgi, dagana 27. júní-1. júlí. Þeyjarar 300 voru frá 17 félögum, og sendu 12 félögum báð A og B lið. Var þeim skipt mótur í rílla, á-þ-og c lið. A-liðinn, og a og b lið B-liðinn. Efsta lið í þróttum ríði komst svo í útski.

Í útski komur í flokki A-liði KA, FH og Þór Vestmannaeyjum. Útski, um-bið FH 4-3, Þór KA 1-1, og KA-FH 3-2. Þór vann því, og var vel að stírnun kominn, liðið vann 5 leiki og gerði tó þjóftrétt áli í mótnu. Í B-flokki komur Akranes og Þór V í útski, og sgróðu Akranes í útski, 4-3 eftir vö-sprettkeppni. Stóðan eftir vö-sprettkeppni leikurinn var 0-0.

Einnig var haldin útski-keppni, og sgróðu FH í A-flokki, KR varð í útski, og Hrólfur í B-flokki sgróðu ÍA, FH sgróðu í útski, og Hrólfur í þróttu.

Í miklu lokahátíð eftir mótið á samfundinu voru mörg vöb-lau alhent. Markahönd mótsins varð Þorvaldur Ásgeirsson (Eilífsson) Þrótt móti 12 mörk, bestu mörk vöb-

ur mótsins var valinn Jón Ánd-rásson KR og bestu leikmenn útski-keppninnar var valinn Ivar Bjarklind KA. Síðasta þrótt verðlaunagætt og útski-keppni-átt mynd af Agein Sigurvin-ssni sem verðlaun Foto gáf. Þróttu lið mótsins voru valin Völu Garð og Þrótt Svö-garði, og Völu Garði var einnig kveðin þróttu liðið á máttahöndum í. Þróttu, þróttu, þróttu Tommaborgaramót Týs í kunnarstíu 1984. Mótið var haldin í Vestmannaeyjum um síðustu helgi, dagana 27. júní-1. júlí. Þeyjarar 300 voru frá 17 félögum, og sendu 12 félögum báð A og B lið. Var þeim skipt mótur í rílla, á-þ-og c lið. A-liðinn, og a og b lið B-liðinn. Efsta lið í þróttum ríði komst svo í útski.

Í útski komur í flokki A-liði KA, FH og Þór Vestmannaeyjum. Útski, um-bið FH 4-3, Þór KA 1-1, og KA-FH 3-2. Þór vann því, og var vel að stírnun kominn, liðið vann 5 leiki og gerði tó þjóftrétt áli í mótnu. Í B-flokki komur Akranes og Þór V í útski, og sgróðu Akranes í útski, 4-3 eftir vö-sprettkeppni. Stóðan eftir vö-sprettkeppni leikurinn var 0-0.

Einnig var haldin útski-keppni, og sgróðu FH í A-flokki, KR varð í útski, og Hrólfur í B-flokki sgróðu ÍA, FH sgróðu í útski, og Hrólfur í þróttu.

Í miklu lokahátíð eftir mótið á samfundinu voru mörg vöb-lau alhent. Markahönd mótsins varð Þorvaldur Ásgeirsson (Eilífsson) Þrótt móti 12 mörk, bestu mörk vöb-



■ „Verðu mark eða ekki!“ Úr leik Þór Ve. og Víking. NT-nefnd Guðs. Sigfuss

1985

Sigurvegari A – liða
Sigurvegari B – liða
Maður mótsins
Markahæstur
Prúðustu Liðin

Keflavík
KR
Sverrir Auðunsson
Kjartan Hjálmarsson
Breiðablik / Víðir



1986

Sigurvegari A-Liða	Breiðablik
Sigurvegari B-Liða	Breiðablik
Leikmaður Mótsins	Aron Halldórsson - Breiðablik
Makahæstur	Jón Frímann - ÍA
Prúðustu Liðin	Víðir og ÍK

1987

Sigurvegari A-Liða	KR
Sigurvegari B-Liða	ÍA
Leikmaður Mótsins	Andi Sigbórsson - KR
Makahæstur	Andi Sigbórsson - KR
Prúðustu Liðin	Völsungur og Víðir

1988

Sigurvegari A-Liða	Fylkir
Sigurvegari B-Liða	FH
Leikmaður Mótsins	Arnar Þór Viðarsson - FH
Makahæstur	Eiður Smári Guðjohnsen - ÍR
Prúðustu Liðin	Selfoss og KA

1989

Sigurvegari A-Liða	Víkingur
Sigurvegari B-Liða	Fram
Leikmaður Mótsins	Bjarni Guðjónsson - ÍA
Makahæstur	Guðmundur Steinarsson - Keflavík
Prúðustu Liðin	Fylkir og Völsungur

1990

Sigurvegari A-Liða	Fylkir
Sigurvegari B-Liða	Þór Ak.
Leikmaður Mótsins	Baldur Ingimar Aðalsteinsson - Völsungur
Makahæstur	Snorri Steinn Guðjónsson - Valur
	Theódór Óskarsson - Fylkir
Prúðustu Liðin	ÍK og KA

1991

Sigurvegari A-Liða	Valur
Sigurvegari B-Liða	Stjarnan
Sigurvegari C-Liða	FH
Leikmaður Mótsins	Daði Guðmundsson - Fram
Makahæstur	Arnar Sigurðsson - Breiðablik
Prúðustu Liðin	Grindavík og Reynir S.

1992

Sigurvegari A-Liða	Fylkir
Sigurvegari B-Liða	Fylkir
Sigurvegari C-Liða	Fylkir
Leikmaður Mótsins	Andri F. Ottósson - Fram
Makahæstur	Brynjar Harðarson - Fylki
Prúðustu Liðin	Reynir S. og Völsungur

1993

Sigurvegari A-Liða	Fylkir
Sigurvegari B-Liða	Þróttur R.
Sigurvegari C-Liða	Leiknir
Leikmaður Mótsins	Sigmundur Kristjánsson - Þróttur R.
Makahæstur	Ólafur Ingi Skúlason - Fylkir
Prúðustu Liðin	Gróttta og KA

1994

Sigurvegari A-Liða	FH
Sigurvegari B-Liða	Fylkir
Sigurvegari C-Liða	FH
Leikmaður Mótsins	Gunnar H. Kristinsson - ÍR
Makahæstur	Jón Emil Guðmundsson - Valur
Prúðustu Liðin	Þróttur R. Þór Ak.

1995

Sigurvegari A-Liða	Fjölnir
Sigurvegari B-Liða	FH
Sigurvegari C-Liða	KR
Leikmaður Mótsins	Eyjólfur Héðinsson - ÍR
Markmaður mótsins	Vigfús Adólfsson - FH
Varnarmaður mótsins	Halldór Sævar Grímsson - Týr
Makahæstur	Jóhann Björn Valsson - Afturelding
Prúðustu Liðin	Selfoss og Breiðablik
Háttvísi KSÍ	A-Lið Þór Ak. B-Lið KA C-lið Njarðvík
Innanhúsmeistarar	A-Lið HK B-Lið Fylkir
Skothittni	Björgvin Sigmundsson - Keflavík Atli Freyr Marteinnsson - Þór Ak.
Knattrak	Hjörretur Brynjarsson - FH Kristján Rúnar Sigurðsson - Njarðvík
Skalla á milli	Andri Ólafsson - Týr Halldór Sævar Grímsson - Týr Daníel Laxdal - Stjarnan Sindri Már Sigurþórsson - Stjarnan
Vítahittni	Vilhjálmur Þórarinnsson - KR Felix Felixsson - Breiðablik
Halda bolta á lofti	Eyjólfur Héðinsson - ÍR Ingólfur Þórarinnsson - Selfoss
Skotfastasti	Gunnar Þór Gunnarsson - Fram Ólafur Halldór Torfason - Þór Ak.
Limbó	Alexandra Gyða Frímannsdóttir -
Sterkasta liðið	Grindavík
Boðhlaup	Afturelding
Þrautabraut	Agnar Darri Lárusson -
Pílukast	Sturlaugur A. Gunnarsson - ÍA
Hringjakast	Sigursteinn Guðlaugsson - Haukar
Húla hopp	Steinar Birgisson - Stjarnan
Körfuhittni	Áki S. Hermannson Ármann Ö. Vilbergsson - Grindavík
POX-Keppni	Magnús Haukur Harðarson - Fjölni

1996

Sigurvegari A-Liða	Fylkir
Sigurvegari B-Liða	Fylkir
Sigurvegari C-Liða	Fram
Leikmaður Mótsins	Albert Brynjar Ingason - Fylkir
Makahæstur	Atli Kristinsson - Selfoss Árni Freyr Guðnason - FH Magnús Haukur Harðarson - Fjölni (B-Lið) Einar Kristinn Kárason - Týr (C-Lið) Aron Bjarnason - Breiðablik
Prúðustu Liðin	Fram

1997

Sigurvegari A-Liða	KR
Sigurvegari B-Liða	Fram
Sigurvegari C-Liða	Stjarnan
Sigurvegari D-Liða	Keflavík
Leikmaður Mótsins	Theódór Elmar Bjarnason - KR
Markmaður Mótsins	Andri M. Kristjánsson -
Varnarmaður Mótsins	Haukur Ólafsson - FH
Makahæstur	Kristján A. Halldórsson - ÍR
	(B-Lið) Grímur Björn Grímsson - Fram
	(C-Lið) Stefán D. Jónsson - Stjarnan
	(D-Lið) Hafsteinn Halldórsson - KR
	(D-Lið) Hlynur Hallgrímsson - KR
Prúðustu Liðin	Fram og Keflavík
Háttvísi KSÍ	Grindavík og Haukar
Innanhúsmeistarar	
A-lið	Fylkir
B-lið	KR
C-lið	Fylkir
D-lið	Keflavík
Boðhlaup	Valur
Kappát	Einar Bjarki Gunnarsson - KR
Sterkasta Liðið	ÍBV
Pílukast	Ólafur Vignir Þórarinsson - Afturelding
Þrautabraut	Sveinn Ágúst Kristinsson - ÍBV
Limbó	Eyvindur A. Jakobsson - KR
Hringjakast	Leifur Grétarsson - Stjarnan
Húla hopp	Orrí Einarsson - Breiðablik
Skothittni	Kjartan M. Gunnarsson - Keflavík
	Sigurður Lár Friðgeirsson - Leiknir
Vítakeppni	Kristján Sigurðsson - Víkingi
	Frans Friðriksson - ÍBV
Knattrak	Ingi Þór Þorsteinson - HK
	Alexander Þórarinsson - Grindavík
Körfuhittni	Jón Páll Hilmarsson - Selfoss
Skalla á milli	Theodór Elmar Bjarnason - KR
	Gunnar Kristjánsson - KR
	Andri Ásgrímsson - Þór Ak.
	Þorsteinn Ingason - Þór Ak.
Halda bolta á lofti	Theodór Elmar Bjarnason - KR
	Jón Davíð Pálsson - Þróttur R.
Skotfastasti	Rúrik Gíslason - HK

1998

Björgvin Smári Kristinsson - Breiðablik

Sigurvegari A-Liða	HK
Sigurvegari B-Liða	KR
Sigurvegari C-Liða	KR
Sigurvegari D-Liða	Keflavík
Leikmaður Mótsins	Arnór Smáráson - ÍA
Makahæstur	Kolbeinn Sigbórsson - Víkingi (B-Lið) Alfreð Finnbogason - Grindavík (C-Lið) Kristinn R. Kristinsson - Breiðablik (D-Lið) Helgi Kristinsson - Fjölnir (D-Lið) Viktor Guðnason - Keflavík
Prúðustu Liðin	Njarðvík

1999

Sigurvegari A-Liða	ÍBV
Sigurvegari B-Liða	Breiðablik
Sigurvegari C-Liða	Breiðablik
Sigurvegari D-Liða	FH
Sigurvegari E-Liða	Fjölnir
Leikmaður Mótsins	Rafn Haraldsson - Þróttur R.
Makahæstur	Björn Jónsson - ÍA Kolbeinn Sigbórsson - Víkingi (B-Lið) Örn Ingi Bjarkason - Víkingi (C-Lið) Ingimar Guðbjartsson - Fjölnir (D-Lið) Óli Björn Karlsson (E-Lið) Bjarki Hrafn Sveinsson - Fjölnir
Prúðustu Liðin	ÍA og Fram

2000

Sigurvegari A-Liða	Víkingur
Sigurvegari B-Liða	Þór Ak.
Sigurvegari C-Liða	Breiðablik
Sigurvegari D-Liða	Breiðablik
Leikmaður Mótsins	Kolbeinn Sigbórsson - Víkingi
Makahæstur	Kolbeinn Sigbórsson - Víkingi (B-Lið) Bergþór Sigurðsson - Breiðablik (C-Lið) Ágúst Örn Arnarsson - Breiðablik (D-Lið) Ingimar R. Ómarsson - Keflavík
Prúðustu Liðin	Grótta og Leiknir

2001

Sigurvegari A-Liða	Þór Ak.
Sigurvegari B-Liða	Breiðablik
Sigurvegari C-Liða	Víkingur
Sigurvegari D-Liða	Breiðablik
Leikmaður Mótsins	Atli Sigurjónsson - Þór Ak.
Makahæstur	Óli Ben Ólafsson - Leiknir (B-Lið) Kristinn Þór Rósbergsson - Þór Ak. (C-Lið) Davíð Einarsson - Fylkir (C-Lið) Hjörtur Þórisson - Víkingi (D-Lið) Gunnar Smári Eggertsson - Valur
Prúðustu Liðin	ÍR og Valur
Innanhúsmeistarar	
A-lið	Víkingur og HK
B-lið	Selfoss og Fjölnir
C-lið	FH og HK
D-lið	Selfoss og Þór Ak.
Besti Hópurinn	Njarðvík - ÍA - Breiðablik
Ljósmyndasamkeppni	ÍR - Afturelding - Sindri
Boðhlaup	Víkingur
Kappát	Sigurður Már Guðmundsson - Selfoss
Sterkasta liðið	Fylkir
Pílukast	Snorri Már Gylfason - Haukar
Þrautabraut	Gunnar Þór Þorsteinsson - ÍA
Limbó	Arnór Guðmundsson - Þór Ak.
Hringjakast	Benóný Friðriksson - ÍBV
Húla hopp	Björn Ingi Jónsson - Selfoss
Skothittni	Kristín H. Sigurfinnsdóttir - Grindavík Magnús Óli Hallgrímsson - Víkingi
Vítakeppni	Hjálmar Viðarsson - ÍBV Stefán Birgisson - Stjarnan
Knattrak	Birgir Magnússon - HK Sigurður V. Guðmundsson - Keflavík
Körfuhittni	Hilmar Hafsteinsson - Njarðvík
Skalla á milli	Heiðar M. Hilmarsson - FH Tómas O. Hreinsson - FH
Halda bolta á lofti	Sveinn Fannar Brynjarsson - Selfoss Markús Andri Sigurðsson - Selfoss Garðar I. Leifsson - FH Andri Fannar Freysson - Njarðvík

2002

Skotfastasti	Stefán Ragnar Guðlaugsson - Selfoss Sigurbergur Elíasson - Keflavík
Sigurvegari A-Liða	Njarðvík
Sigurvegari B-Liða	FH
Sigurvegari C-Liða	Fylkir
Sigurvegari D-Liða	Njarðvík
Leikmaður Mótsins	
Makahæstur	Ari Magnússon - HK (B-lið) Arnþór Hermannsson - Völsungur (C-Lið) Andri Már Hermannsson - Fylkir (C-Lið) Bjarki Steinn Aðalsteinsson - HK (C-Lið) Gunnar A. Sigurbjörnsson - Fjölnir (C-Lið) Magnús Pálmi Gunnarsson - ÍR (D-lið) Eyþór Ingi Einarsson - Njarðvík
Prúðustu Liðin	HK og Grindavík
Háttvísi KSÍ	Fjölnir og Breiðablik
Shellmótsliðið	Andri Fannar Freysson, Njarðvík Andri Magnússon, FH Andri Rafn Yeoman, Breiðablik Ari Magnússon, HK Guðmundur Þórarinsson, Selfoss Pétur Finnbogason, Fylkir Sigurbergur Elísson, Keflavík Sigurður E. Lárusson, Víkingur Sindri Snær Magnússon, ÍR Styrmir Árnason, Fjölnir
Innanhúsmeistarar	
A-lið	
B-lið	
C-lið	
D-lið	
Ljósmyndasamkeppni	FH - Fram - Grindavík
Boðhlaup	Fjölnir
Kappát	Pétur Andri - Fjölnir
Sterkasta liðið	Selfoss
Pílukast	Árni Arngrímsson - KA
Þrautabraut	Kristófer Þórgrímsson - Víkingi
Limbó	Bjarki Sæþórsson - KA
Hringjakast	Valdimar Gíslason - Stjarnan
Húla hopp	Tara Kr. Kjartansdóttir - Leikni
Skothittni	Ásgeir Hallgrímsson - Gróttta Arnar bj. Jónsson - Fjölni

Vítakeppni	Stefán Örn Stefánsson - Breiðablik Þorsteinn Sn. Benediktsson - Völsungur
Knattrak	Andri F. Freysson - Njarðvík Gent Hoda - ÍR
Körfuhittni	Geir Jóh. Geirsson - Afturelding
Skalla á milli	Sigurður E. Lárusson - Víkingi Tómas Guðmundsson - Víkingi
Halda bolta á lofti	Eyþór Ingi Einarsson - Njarðvík Lukas Malesa - Njarðvík Sigurjón Guðmundsson - ÍA
Skotfastasti	Bjarki Fannar Birkisson - Þróttur Nes. Jón R. Reynisson - KR Jóhann G. Aðalsteinsson - ÍBV

2003

Sigurvegari A-Liða	Njarðvík
Sigurvegari B-Liða	ÍA
Sigurvegari C-Liða	Víkingur
Sigurvegari D-Liða	Leiknir
Leikmaður Mótsins	Kristján Gauti Emilsson - FH
Makahæstur	Arnbór Hermannsson - Völsungur (B-Lið) Tómas Hrafn Jóhannesson - Fylki (C-Lið) Aron Jóhann Pétursson - FH (C-Lið) Snorri Davíðsson - Aftureldingu (D-Lið) Elías Már Ómarsson - Keflavík
Prúðustu Liðin	ÍA og HK
Háttvísi KSÍ	Fram og Selfoss
Shellmótsliðið	Kristján Orri Jóhannsson, Þróttur R Haukur Atli Hjálmarsson, ÍA Kristján Gauti Emilsson, FH Guðni Freyr Sigurðsson, ÍBV Hörður B. Magnússon, Fram Jóhann Leifsson, Þór Arnór Ingvi Traustason, Njarðvík Alexander Freyr Sindrason, Haukar Anton Oddsson, Fylkir Arnbór Hermannsson, Völsungur
Innanhúsmeistarar	
A-lið	Stjarnan og ÍR
B-lið	Fjölnir og Breiðablik
C-lið	Haukar og Afturelding
D-lið	ÍA og Völsungur
Ljósmyndasamkeppni	HK - Haukar - Leiknir
Boðhlaup	Víkingur
Kappát	Davíð - Stjarnan
Sterkasta liðið	Þór Ak.
Pílukast	Björn Orri Sæmundsson - Grótta
Þrautabraut	Kristinn Páll Sigurbjörnsson - HK
Limbó	Fannar Freyr Jónsson - Haukar
Hringjakast	Ólafur Frímenn Kristjánsson - Þróttur R.
Húla hopp	Ármann Óli Ólafsson - Selfoss
Skothittni	Snorri Jökull Egilsson - Breiðablik Ólafur Örn Eyjólfsson - HK
Vítakeppni	Bjarki Garðarsson - Víkingur Stefnir Stefánsson - Haukar
Knattrak	Ingólfur Sigurðsson - Valur

Körfuhittni	Snorri Davíðsson - Afturelding
Skalla á milli	Arnar Freyr Ólafsson - Fram
	Arnor Ingvi Traustason - Njarðvík
	Eyþór Ingi Einarsson - Njarðvík
	Vilhjámur Geir Hauksson - Grótta
Halda bolta á lofti	Gunnar Birgisson - Grótta
	Kristján Gauti Emilsson - FH
	Óli Pétur Friðþjófsson - Víkingur
Skotfastasti	Hörður B. Magnússon - Fram
	Orri Sigurður Ómarsson - HK
	Jóhann Þorkelsson ÍA
	Aron Elvar Ágústsson - Keflavík
	Sindri Ingólfsson - Völsungur

2004

Sigurvegari A-Liða	Víkingur
Sigurvegari B-Liða	Fylkir
Sigurvegari C-Liða	Stjarnan
Sigurvegari D-Liða	HK
Leikmaður Mótsins	
Makahæstur	
Prúðustu Liðin	ÍA og ÍR
Háttvísi KSÍ	ÍBV og Haukar
Shellmótsliðið	Aron Elís Þrándarson, Víkingur Elvar Ingi Vignisson, Afturelding Kristinn Rúnar Sigurðsson, Gróttta Gunnar Örvar Stefánsson, KA Aron Elvar Ágústsson, Keflavík Ríkharður Guðfinnsson, Grindavík Martin Hermannsson, KR Arnar Snær Magnússon, Fylkir Aron Jóhann Pétursson, FH Orri Sigurður Ómarsson, HK
Innanhúsmeistarar	
A-lið	Breiðablik og Fylkir
B-lið	Víkingur og KR
C-lið	KA og Fylkir
D-lið	Gróttta og Stjarnan
Boðhlaup	Víkingur
Kappát	Sigþór Þorleifsson - Njarðvík
Sterkasta liðið	Selfoss
Pílukast	Arnar Ólafsson - Grindavík
Þrautabraut	Yrsa Ellertsdóttir - Grindavík
Limbó	Gísli Gylfason - Afturelding
Hringjakast	Aron Páll Gylfason - Breiðablik
Húla hopp	Ásmundur Hrafn Helgason - Víkingur Ólafur Ingi Hannson - Keflavík
Skothittni	Gunnar Arthúr Helgason - KR Guðmundur T. Guðmundsson - Valur
Vítakeppni	Róbert Rúnar Jack - Víkingur Patrekur Axelson - Leikni
Knattrak	Arnór Svansson - Njarðvík Jón Arnar Barðdal - Stjarnan
Körfuhittni	Jens Óskarsson - Grindavík
Skalla á milli	Arnór Svansson - Njarðvík Aron Breki Skúlason - Njarðvík

	Hermann Arnarson - Fjölni
	Jóhann Gunnar Kristinsson - Fjölni
Halda bolta á lofti	Elías Már Ómarsson - Keflavík
	Dagur Hrafn Pálsson - Þróttur R
Skotfastasti	Orri Sigurður Ómarsson - HK
	Sigþór Þorleifsson - Njarðvík

2005

Sigurvegari A-Liða	Víkingur
Sigurvegari B-Liða	Fylkir
Sigurvegari C-Liða	Stjarnan
Sigurvegari D-Liða	HK
Leikmaður Mótsins	
Makahæstur	
Prúðustu Liðin	ÍA og ÍR
Háttvísi KSÍ	ÍBV og Haukar
Shellmótsliðið	Aron Elís Þrándarson, Víkingur Elvar Ingi Vignisson, Afturelding Kristinn Rúnar Sigurðsson, Gróttta Gunnar Örvar Stefánsson, KA Aron Elvar Ágústsson, Keflavík Ríkharður Guðfinnsson, Grindavík Martin Hermannsson, KR Arnar Snær Magnússon, Fylkir Aron Jóhann Pétursson, FH Orri Sigurður Ómarsson, HK
Innanhúsmeistarar	
A-lið	Breiðablik og Fylkir
B-lið	Víkingur og KR
C-lið	KA og Fylkir
D-lið	Gróttta og Stjarnan
Boðhlaup	Víkingur
Kappát	Sigþór Þorleifsson - Njarðvík
Sterkasta liðið	Selfoss
Pílukast	Arnar Ólafsson - Grindavík
Þrautabraut	Yrsa Ellertsdóttir - Grindavík
Limbó	Gísli Gylfason - Afturelding
Hringjakast	Aron Páll Gylfason - Breiðablik
Húla hopp	Ásmundur Hrafn Helgason - Víkingur Ólafur Ingi Hannson - Keflavík
Skothittni	Gunnar Arthúr Helgason - KR Guðmundur T. Guðmundsson - Valur
Vítakeppni	Róbert Rúnar Jack - Víkingur Patrekur Axelson - Leikni
Knattrak	Arnór Svansson - Njarðvík Jón Arnar Barðdal - Stjarnan
Körfuhittni	Jens Óskarsson - Grindavík
Skalla á milli	Arnór Svansson - Njarðvík Aron Breki Skúlason - Njarðvík

	Hermann Arnarson - Fjölni
	Jóhann Gunnar Kristinsson - Fjölni
Halda bolta á lofti	Elías Már Ómarsson - Keflavík
	Dagur Hrafn Pálsson - Þróttur R
Skotfastasti	Orri Sigurður Ómarsson - HK
	Sigbór Þorleifsson - Njarðvík

2006

Sigurvegari A-Liða	HK
Sigurvegari B-Liða	ÍBV
Sigurvegari C-Liða	Fylkir
Sigurvegari D-Liða	Víkingur
Prúðustu Liðin	Grótta og ÍR
Háttvísi KSÍ	Völsungur og Fylkir
Shellmótsliðið	Arnar Freyr Guðmundsson, HK Aron Snær Þorbergsson, HK Ágúst Logi Pétursson, Afturelding Henrik Bjarnason, FH Ívar Örn Árnason, KA Jón Kaldal, Þróttur Kristinn S. Sigurjónsson, ÍBV Páll Halldór Jóhannesson, Stjarnan Tómas Ingi Urbancic, KR Viktor Levi Teitsson, Grótta
Innanhúsmeistarar	
A-lið	Stjarnan og ÍBV
B-lið	Valur og ÍBV
C-lið	Þróttur R og Fylkir
D-lið	Víkingur og Grótta
Pílukast	Daníel Þór Sæmundsson - ÍR
Þrautabraut	Ari S. Guðmundsson - Keflavík
Limbó	Rúnar Unnsteinsson - Þór Ak.
Hringjakast	Sigurður Jóhann Jóhannsson - Grótta
Húla hopp	Sigurður Örn Einarsson - Grótta
Kappát	Oddur S. Davíðsson - Valur
Sterkasta Liðið	KA
Boðhlaup	Víkingur
Skothittni	Vignir Jóhannsson - Þór Ak. Rúnar Unnsteinsson - Þór Ak.
Vítakeppni	Axel Arnar Finnbjörnsson - Fram Jóhann Þór Auðunsson - KA
Knattrak	Sigurður Sigurðsson - KR Marteinn Elíasson - Valur
Körfuhittni	Bjarki Már Magnússon - Selfoss Halldór Einarsson - Stjarnan
Skalla á milli	Tómas Almarsson - Stjarnan Arnar Steinn Hansson - Stjarnan Jón Arnor Sverrisson - Njarðvík

Halda bolta á lofti	Samúel Þór Traustason - Njarðvík Aron Ingi Kevinsson - Afturelding Egill Magnússon - Stjarnan
Skotfastasti	Kristinn Ingólfsson - Þór Ak. Daníel Már Aðalsteinsson - Fjölni Ottó Axel Bjartmars - Breiðablik

2007

Sigurvegari A-Liða	Breiðablik
Sigurvegari B-Liða	Stjarnan
Sigurvegari C-Liða	Breiðablik
Sigurvegari D-Liða	Þór Ak.
Prúðustu Liðin	Þór og Stjarnan
Háttvísi KSÍ	Fjölnir og Valur
Shellmótsliðið	Pétur Steinn Þorsteinsson, Gróttu Grétar Snær Gunnarsson, Haukar Viktor Karl Einarsson, Breiðablik Brynjar Orri Breim, HK Richard Sæþór Sigurðsson, Selfoss Albert Guðmundsson, KR Gunnar Sigurðsson, Valur Andri Þór Sólbergsson, Fram Vignir Jóhannsson, Þór Ak. Gabríel Ingi Agnarsson, Þróttur R. Jökull Blængsson, Fjölnir
Innanhúsmeistarar	
A-lið	Valur og ÍBV
B-lið	Breiðablik og Afturelding
C-lið	Breiðablik og ÍBV
D-lið	Gróttu og KR
Þrautabraut	Devon Griffin - ÍBV
Kappát	Hlífur Hlífursson - Fylkir
Sterkasta liðið	Fylkir
Boðhlaup	Valur
Skothittni	Alexander Már Egan - Selfoss Axel Antonsson - ÍBV Arnór Breki Áspórssson - Afturelding
Vítakeppni	Darri Sigþórssson - Valur Adam Jarron - Stjarnan
Knattrak	Knútur Eyfjörð - Haukar Eiður Unnarsson - Keflavík
Skalla á milli	Jón Arnor Sverrisson - Njarðvík Ragnar Helgi Friðriksson - Njarðvík
Halda bolta á lofti	Grétar Snær Gunnarsson - Haukar Ólafur Hrafn Kjartansson - Haukar Grétar Snær Gunnarsson - Haukar Gunnar Sigurðsson - Valur
Skotfastastur	Ágúst Leó Björnsson - Stjarnan

2008

Brynjar Orri Briem - HK

Shellmótsbikarinn	FH 1
Elliðaeyjarbikarinn	Fjölnir 1
Bjarnareyjarbikarinn	Haukar 1
Heimaeyjarbikarinn	FH 2
Helgafellsbikarinn	Fjölnir 2
Stóhöfðabikarinn	Þór Ak.
Suðureyjarbikarinn	Valur 2
Álseyjarbikarinn	Fram 3
Surtseyjarbikarinn	Haukar 3
Heimaklettsbikarinn	HK 4
Prúðustu liðin	Reynir S. og Fram
Háttvísi KSÍ	HK og ÍBV
Shellmótsliðið	Baldur S. Blöndal, Víkingur Jón Arnor Sverrisson, Keflavík Jón Dagur Þorsteinsson, HK Alexander Ivan, Þór Ísak Óli Helgason, ÍR Gunnar Óli Björgvinsson, Haukar Kristofer Scheving, Gróttá Ásgeir Elíasson, ÍBV Sten De Wit, Valur Jónatan Ingi Jónsson, FH Vilhjalmur Kaldal Sigurðsson, Þróttur Gylfi Kristjánsson, Þór

2009

Shellmótsbikarinn	Fylkir 1
Elliðaeyjarbikarinn	KA 1
Bjarnareyjarbikarinn	Grindavík 1
Heimaeyjarbikarinn	FH 2
Helgafellsbikarinn	Haukar 2
Stóhöfðabikarinn	Stjarnan 3
Suðureyjarbikarinn	Valur 3
Álseyjarbikarinn	FH 5
Surtseyjarbikarinn	ÍA 2
Heimaklettsbikarinn	HK 2
Eldfellsbikarinn	Valur 4
Helliseyjarbikarinn	Fylkir 4
Prúðustu liðin	HK og Stjarnan
Háttvísi KSÍ	Álftanes og ÍBV
Shellmótsliðið	Rafn Edgar Sigmarsson, Njarðvík Þorsteinn Örn Grétarsson, Fram Gabriel Werner Guðmundsson, Selfoss (M) Atli Dagur Hafsteinsson, Álftanes Ian Johnson, Colorado Rush USA Dagur Dan Þórhallson, Fylkir Gísli Þorgeir Kristjánsson, FH Mais Ólafarson, KR Daníel Hafsteinsson, KA Kristófer Scheving, Grótta Kristófer Ingi Kristinsson, Stjarnan Arnór Sigurðsson, ÍA

2010

Shellmótsbikarinn	_____
Elliðaeyjarbikarinn	_____
Bjarnareyjarbikarinn	_____
Heimaeyjarbikarinn	_____
Helgafellsbikarinn	_____
Stóhöfðabikarinn	_____
Suðureyjarbikarinn	_____
Álseyjarbikarinn	_____
Surtseyjarbikarinn	_____
Heimaklettsbikarinn	_____
Eldfellsbikarinn	_____
Hellisseyjarbikarinn	_____
Prúðustu liðin	_____
Háttvísi KSÍ	_____
Shellmótsliðið	1. _____
	2. _____
	3. _____
	4. _____
	5. _____
	6. _____
	7. _____
	8. _____
	9. _____
	10. _____