2. Dagskrá

Dagskrá Shellmótsins

Miðvikudagur - komudagur

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

Hafi hópar áhuga að koma á þriðjudagskvöldi með flugi eða Herjólfi, 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 Herjólfsdal.

Matur – kvöldmatur er innifalinn í mótsgjaldi. Þeir eru mættir borða milli kl. 17-19, en þeir sem koma með seinustu ferð Herjólfs, 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 yfr völlin 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 endanlegar !

Fararstjórafundur er strax að setningu lokinni í Týsheimilinu.
Í Týsheimilinu er selt kaffi, heitt súkkulaði og vöfflur 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 inngangin, 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 hópurinn ákveði einhvern sama stað á svæðinu og einn nái 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 fólkið 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 völlinn 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 heimferðardagar.
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.
Þrífa 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 Herjólfi síðdegis á sunnudegi, eiga möguleika á góðum degi í Eyjum. Mótsstjórn getur aðstoðað við að skipuleggja þennan dag fyrir félög sem þess óska.