



3. Knattspyrnumótið

Knattspyrnumótið

Þáttökufélög (liðafjöldi)

Félög	lið	Félög	lið
Aftuelling	5	ÍR	5
Álftanes	2	KA	3
Breiðablik	7	Keflavík	4
FH	5	KR	3
Fjölpir	5	Njarðvík	3
Fram	5	Selfoss	5
Fylkir	5	Stjarnan	8
Gróttá	3	Valur	6
Haukar	3	Víkingur	4
HK	6	Völsungur	2
ÍA	2	Þór	4
ÍBV	4	Þróttur	5

Röðun liða í styrkleikaflokka

Þegar nær dregur móti verða þjálfarar beðnir að raða liðum í 3 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 frjálssar.
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 skoruð 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.

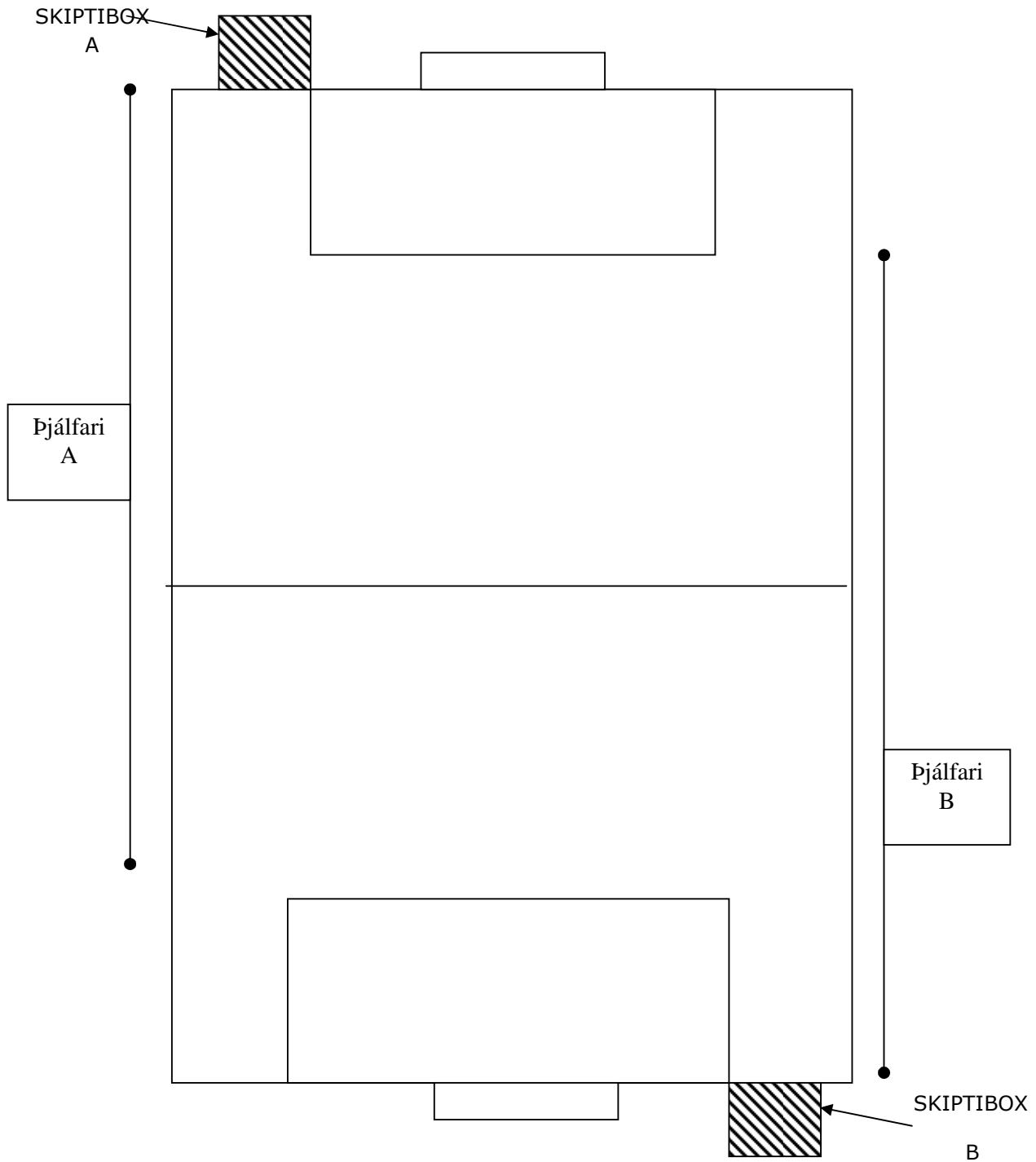
Framkvæmd vítaspyrnukeppni

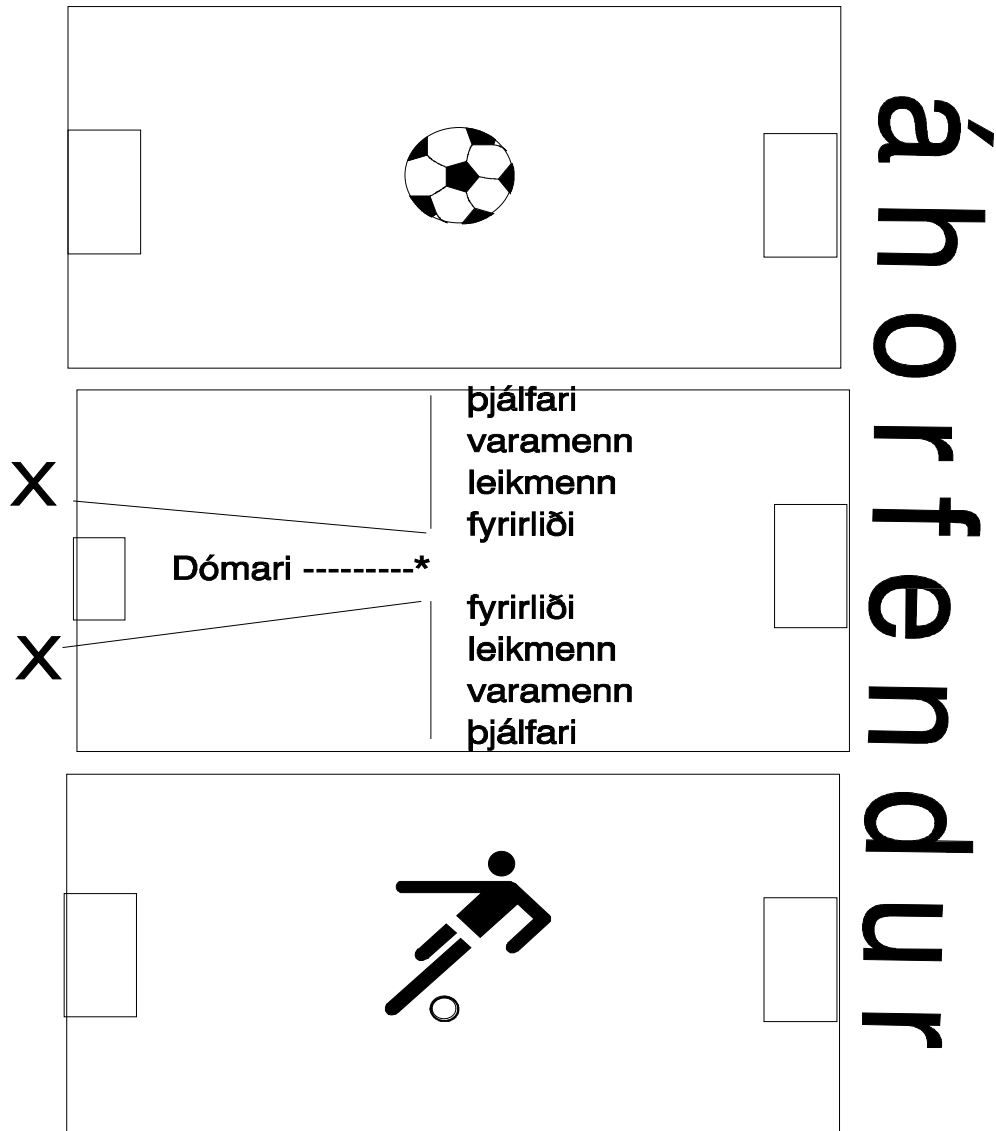
Dómari kallar til aðstoðarmann og liðin framkvæma vítaspyrnur samtímis á tvö mörk. Markvörður liðs A og leikmenn liðs B við annað markið og markvörður liðs B og leikmenn liðs A við hitt markið. Fimm leikmenn liðanna taka víti hver á eftir öðrum.

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 færir 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.

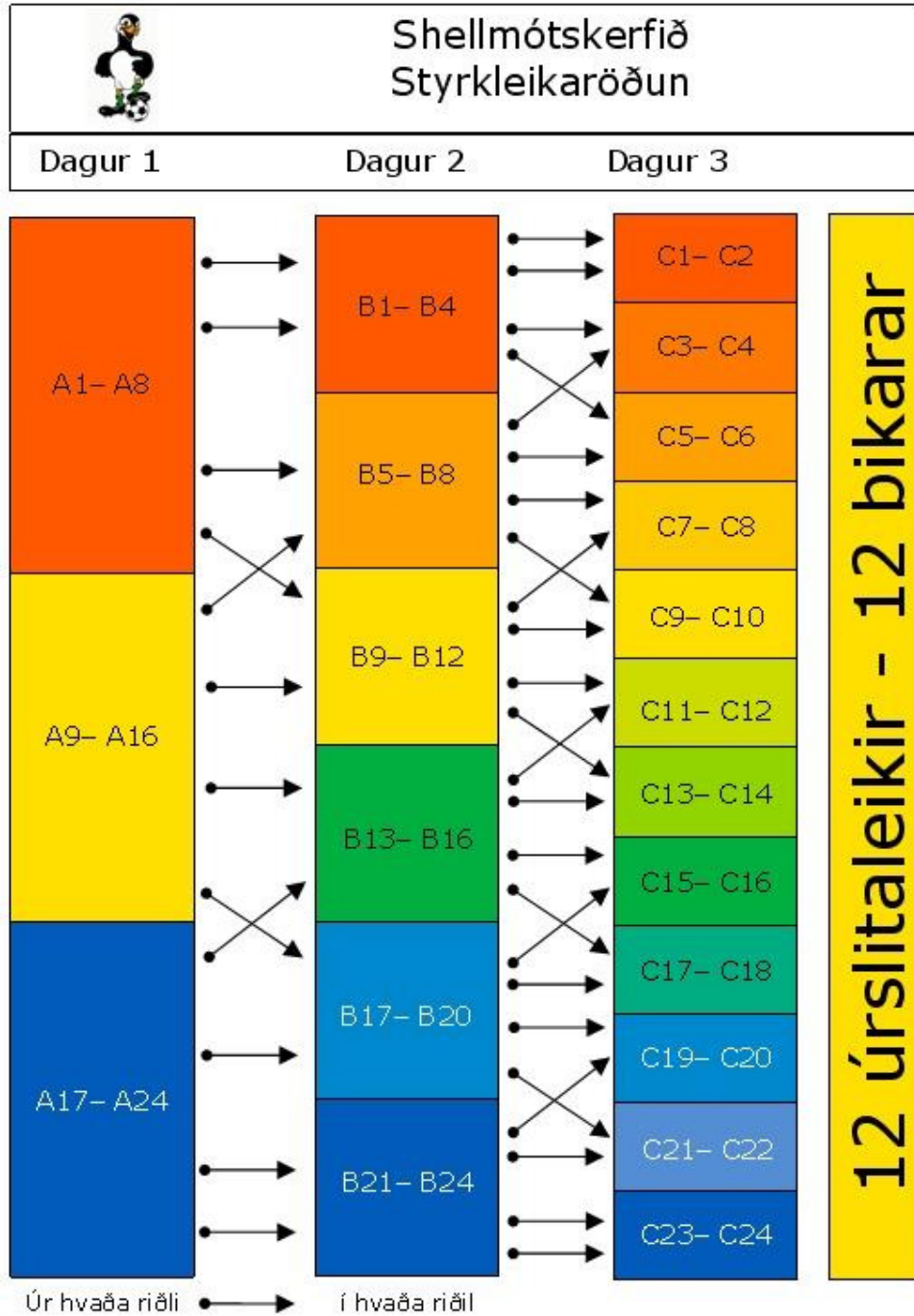
Eftir föstudaginn er búið að styrkleikaraða liðum í 12 nokkuð jafna hópa.

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 mótið 48 frá BÍBÍ	A1	3	3	81	B1	3	3	81	C1	3	3	81		
leiddi í öðrum ríki að helgum ríkisins	A2	3	3	81	B2	3	3	81	C2	3	3	81	20	20
Reiddi ríkis leiddi í hvala ríkis BÍBÍ er mótið 48 frá BÍBÍ	A3	3	3	81	B3	3	3	81	C3	3	3	81	20	20
leiddi er mótið 48 frá BÍBÍ	A4	3	3	81	B4	3	3	81	C4	3	3	81	20	20
BÍBÍ er mótið 48 frá BÍBÍ	A5	3	3	81	B5	3	3	81	C5	3	3	81	20	20
leiddi er mótið 48 frá BÍBÍ	A6	3	3	81	B6	3	3	81	C6	3	3	81	20	20
BÍBÍ er mótið 48 frá BÍBÍ	A7	3	3	81	B7	3	3	81	C7	3	3	81	20	20
leiddi er mótið 48 frá BÍBÍ	A8	3	3	81	B8	3	3	81	C8	3	3	81	20	20
BÍBÍ er mótið 48 frá BÍBÍ	A9	3	3	81	B9	3	3	81	C9	3	3	81	20	20
leiddi er mótið 48 frá BÍBÍ	A10	3	3	81	B10	3	3	81	C10	3	3	81	20	20
BÍBÍ er mótið 48 frá BÍBÍ	A11	3	3	81	B11	3	3	81	C11	3	3	81	20	20
leiddi er mótið 48 frá BÍBÍ	A12	3	3	81	B12	3	3	81	C12	3	3	81	20	20
BÍBÍ er mótið 48 frá BÍBÍ	A13	3	3	81	B13	3	3	81	C13	3	3	81	20	20
leiddi er mótið 48 frá BÍBÍ	A14	3	3	81	B14	3	3	81	C14	3	3	81	20	20
BÍBÍ er mótið 48 frá BÍBÍ	A15	3	3	81	B15	3	3	81	C15	3	3	81	20	20
leiddi er mótið 48 frá BÍBÍ	A16	3	3	81	B16	3	3	81	C16	3	3	81	20	20
BÍBÍ er mótið 48 frá BÍBÍ	A17	3	3	81	B17	3	3	81	C17	3	3	81	20	20
leiddi er mótið 48 frá BÍBÍ	A18	3	3	81	B18	3	3	81	C18	3	3	81	20	20
BÍBÍ er mótið 48 frá BÍBÍ	A19	3	3	81	B19	3	3	81	C19	3	3	81	20	20
leiddi er mótið 48 frá BÍBÍ	A20	3	3	81	B20	3	3	81	C20	3	3	81	20	20
BÍBÍ er mótið 48 frá BÍBÍ	A21	3	3	81	B21	3	3	81	C21	3	3	81	20	20
leiddi er mótið 48 frá BÍBÍ	A22	3	3	81	B22	3	3	81	C22	3	3	81	20	20
BÍBÍ er mótið 48 frá BÍBÍ	A23	3	3	81	B23	3	3	81	C23	3	3	81	20	20
leiddi er mótið 48 frá BÍBÍ	A24	3	3	81	B24	3	3	81	C24	3	3	81	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