



TM
MÓTIÐ
Í EYJUM

TM Mótið í Eyjum

2019

Handbók - fararstjórar



Mótsnefnd 2019

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

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

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

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

Óskar Elías Zöega Óskarsson - dómaramál
844-0653

Símanúmer:

Neyðarsími

Skrifstofa ÍBV: 481-2060

Sjúkrahús/heilsugæsla: 432-2500

Vaktþjónusta læknir/hjúkrunarfr. 1700

Neyðartilvik 112

Apótekarinn 481-3900

Eyjataxi: 698-2038

Sundlaug: 488-2400

Herjólfur: 481-2800

Flugfélagið Ernir: 481-3300

Viking Tours: 488-4884

Rib Safari: 661-1810

Höllin: 481-2665

Tjaldsvæði: 846-9111



Ýmsar upplýsingar

Afmæliskaka:

Í tilefni þess að við erum að halda 30. TM Mótið þá verður afmæliskaka fyrir alla þátttakendur og gesti í Týsheimilinu (stóra salnum, neðri hæð) föstudaginn 14. júní milli kl. 13:00 - 16:00. Tímasetning hvers liðs er í höndum fararstjóra.

Bátsferð:

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

Bílastæði:

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

Fararstjóraóvissa:

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

Félagsfáni:

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

Kæligámur:

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

Landsleikir:

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

**Matur:**

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

Nammileikur:

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

Rútuferðir:

Reglulegar rútuferðir verða á matartíma. Frá Íþróttamiðstöð (fánastöngum við Illugagötu) upp í Höll og til baka aftur. Rútan mun ganga stanslaust þennan hring á matmálstímum.

Sjúkravakt:

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

Sund:

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

Tapað/fundið:

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

Verðlaun í mótslok:

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

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

Allir keppendur fá þátttökupening.



Dagskrá TM Mótsins í Eyjum 2019

Miðvikudagur 12. júní

10.45 / 13.15 / 15:45 / 18:15	Brottför frá Landeyjahöfn
19.00 – 21.00	Matur í Höllinni
21.30	Fararstjórafundur í Týsheimilinu

Fimmtudagur 13. júní

07.00 - 08.30	Morgunmatur í Höllinni
11.30 - 13.00	Matur í Höllinni
8.20 - 17.00	Leikir hjá öllum liðum
16.30 - 18.00	Matur í Höllinni
18.30 - 20.00	Kvöldvaka/hæfileikakeppni í Íþróttamiðstöðinni (Hvert félag er með eitt atriði sem er um leið keppni um það besta)
20.00	Fararstjórafundur í Íþróttamiðstöðinni
22.00	Fararstjóraóvissa, tveir frá hverju félagi fá frítt

Föstudagur 14. júní

07.00 - 08.30	Morgunmatur í Höllinni
11.30 - 13.00	Matur í Höllinni
8.20 - 17.00	Leikir hjá öllum liðum
13.00 - 16.00	30 ára afmælisbaka í Týsheimili (stóri salur)
16.30 - 18.00	Matur í Höllinni
18.30 - 19.15	Landsleikur á Hásteinsvelli Landslið og Pressulið
19.30 – 20.30	Úrslit í Hæfileikakeppninni og brekkusöngur

Laugardagur 15. júní

07.00 - 8.30	Morgunmatur í Höllinni
8.00 - 13.00	Riðlakeppni
12.15 - 13.45	Matur í Höllinni
14.00 - 15.30	Jafningjaleikir
15.30	Bikarúrslitaleikir
16.00	Úrslitaleikur um TM Mótsbikarinn
16.30 - 17.00	Viðurkenningapeningar afhentir á Hásteinsvelli
17.00 - 17.30	Grillveisla við Týsheimilið
17.30 - 18.00	Lokahóf í Íþróttamiðstöðinni
19.30 / 21.45	Brottför með Herjólfri

Birt með fyrirvara um breytingar



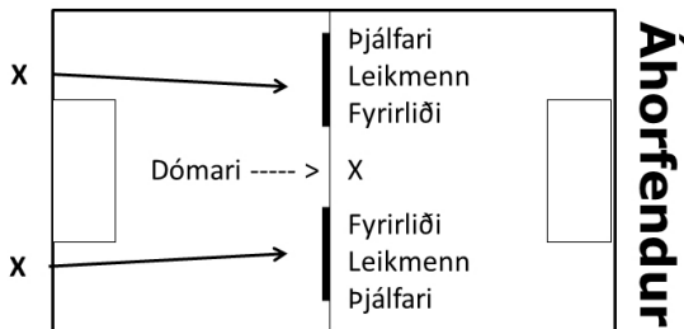
Mótsreglur

1. Keppt er á minivöllum.

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

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

2. Dæma skal eftir reglum KSÍ fyrir 5. flokk 7 manna bolta.
3. Allir leikir skulu hefjast á því að dómari leiði liðin frá marki við girðingu að miðju vallarins.

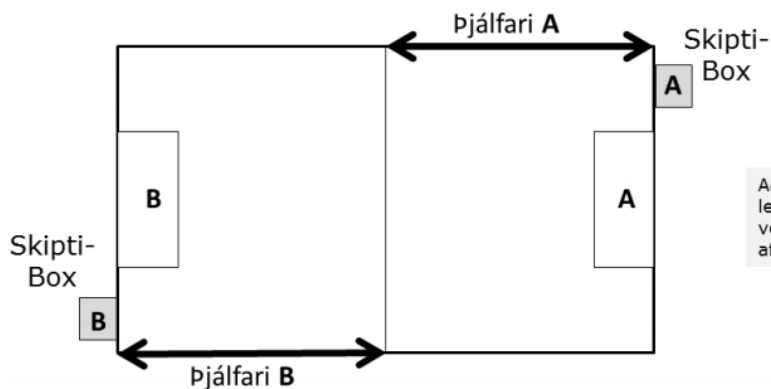


Áður en leikur hefst skulu lið, varamenn og þjálfarar safnast saman fyrir aftan markið fjær áhorfendum. Þegar dómari gefur merki skulu liðin ganga í röð inn á völlinn að miðlinu. Fyrirliði fyrstur, þá leikmenn og síðast þjálfari.

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

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

4. Dómari skal ekki hefja leik nema þjálfari og varamenn séu á sínum stað. Varamaður og aðstoðarmenn verða að vera á merktu svæði. Dómari hefur heimild til að stöðva leikinn og leiðréttastöðuna.



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

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



6. Röðun liða eftir árangri í riðlum:

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

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

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

8. Undanúrslitaleikir og úrslit um verðlaunasæti:

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

Dæmi:

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

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

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



TM Mótskerfið 2019

Skýringar	Fimmtudagur			Föstudagur			Laugardagur			Jafningaleikir	
	riðill	röð	næsti riðill	riðill	röð	næsti riðill	riðill	röð	næsti leikur	Lið	Lið
Riðill = nafn riðils			B1		1	C1		1	J1		
Röð er miðað við hvar liðið lendir í sínum riðli að leikjum loknum.	A1	1	B3	B1	2	C2	C1	2	J2	J1	J5 bikarleikur
		2	B5		3	C3		3	J3		
		3	B9		4	C5		4	J4		
		4	B3		1	C1		1	J5		
Næsti riðill segir í hvaða riðli liðið eigi að leika daginn eftir.	A2	2	B1	B2	2	C2	C2	2	J6		
		3	B5		3	C4		3	J7		
		4	B9		4	C6		4	J8		
		1	B1		1	C2		1	J9		
Röðun liða í upphafi. Þjálfarar raða sínum liðum í 3 styrkleikaflokkum eftir getu (huglaegt mat). Þessi flokkun er höfð til hliðsjónar þegar dregið er í riðla. Reynt er að fara eftir mati þjálfara eins og hægt er.	A3	2	B3	B3	2	C1	C3	2	J10	J9	J13 bikarleikur
		3	B6		3	C4		3	J11		
		4	B10		4	C6		4	J12		
		1	B3		1	C2		1	J13		
Liðin í fyrstu 8 riðlunum á fimmtudegi eiga möguleika að leika til sigurs í mótinu	A4	2	B1	B4	2	C1	C4	2	J14		
		3	B6		3	C3		3	J15		
		4	B10		4	C5		4	J16		
		1	B2		1	C3		1	J17		
Lið sem byrjar neðar en í 8unda riðli á fimmtudegi, getur ekki unnið sig upp í 1C/2C-riðil á laugardegi.	A5	2	B4	B5	2	C5	C5	2	J18	J17	J21 bikarleikur
		3	B7		3	C8		3	J19		
		4	B11		4	C10		4	J20		
		1	B4		1	C4		1	J21		
A-ríðlar á fimmtudegi B-ríðlar á föstudegi C-ríðlar á laugardegi J-jafningaleikir á laugard.	A6	2	B2	B6	2	C6	C6	2	J22		
		3	B7		3	C7		3	J23		
		4	B11		4	C9		4	J24		
		1	B2		1	C4		1	J25		
Riðlakeppni á fimmtudegi og föstudegi er til að finna jafningahópa til að keppa um bikara á laugardegi	A7	2	B4	B7	2	C6	C7	2	J26	J25	J29 bikarleikur
		3	B8		3	C7		3	J27		
		4	B12		4	C10		4	J28		
		1	B4		1	C3		1	J29		
Röðun liða eftir árangri : 1. Stíj 2. Fleiri netto mörk 3. færri mörk fengin á sig 4. innbyrðis viðureign 5. hlutkesti	A8	2	B2	B8	2	C5	C8	2	J30		
		3	B8		3	C8		3	J31		
		4	B12		4	C9		4	J32		
		1	B5		1	C8		1	J33		
Jafningaleikir Ef úrsultaleikur um bikar endar með jafntefli, þá gilda þessar reglur : 1. ef markajafntefli er, þá er fyrsta mark í hálfleik sigurmark. 2. ef leikur endar markalaus, þá er framleingt í 2 x 5 min 3. ef enn er jafnt, þá er vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið 4. hlutkesti	A9	2	B9	B9	2	C9	C9	2	J34	J33	J37 bikarleikur
		3	B13		3	C12		3	J35		
		4	B17		4	C14		4	J36		
		1	B5		1	C7		1	J37		
Röðun liða eftir árangri : 1. Stíj 2. Fleiri netto mörk 3. færri mörk fengin á sig 4. innbyrðis viðureign 5. hlutkesti	A10	2	B9	B10	2	C10	C10	2	J38		
		3	B13		3	C11		3	J39		
		4	B17		4	C13		4	J40		
		1	B6		1	C7		1	J41		
Jafningaleikir Ef úrsultaleikur um bikar endar með jafntefli, þá gilda þessar reglur : 1. ef markajafntefli er, þá er fyrsta mark í hálfleik sigurmark. 2. ef leikur endar markalaus, þá er framleingt í 2 x 5 min 3. ef enn er jafnt, þá er vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið 4. hlutkesti	A11	2	B10	B11	2	C9	C11	2	J42	J41	J45 bikarleikur
		3	B14		3	C11		3	J43		
		4	B18		4	C13		4	J44		
		1	B6		1	C8		1	J45		
Röðun liða eftir árangri : 1. Stíj 2. Fleiri netto mörk 3. færri mörk fengin á sig 4. innbyrðis viðureign 5. hlutkesti	A12	2	B10	B12	2	C10	C12	2	J46		
		3	B14		3	C12		3	J47		
		4	B18		4	C14		4	J48		
		1	B7		1	C11		1	J49		
Jafningaleikir Ef úrsultaleikur um bikar endar með jafntefli, þá gilda þessar reglur : 1. ef markajafntefli er, þá er fyrsta mark í hálfleik sigurmark. 2. ef leikur endar markalaus, þá er framleingt í 2 x 5 min 3. ef enn er jafnt, þá er vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið 4. hlutkesti	A13	2	B11	B13	2	C13	C13	2	J50	J49	J53 bikarleikur
		3	B15		3	C15		3	J51		
		4	B19		4	C17		4	J52		
		1	B7		1	C12		1	J53		
Jafningaleikir Ef úrsultaleikur um bikar endar með jafntefli, þá gilda þessar reglur : 1. ef markajafntefli er, þá er fyrsta mark í hálfleik sigurmark. 2. ef leikur endar markalaus, þá er framleingt í 2 x 5 min 3. ef enn er jafnt, þá er vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið 4. hlutkesti	A14	2	B11	B14	2	C14	C14	2	J54		
		3	B15		3	C16		3	J55		
		4	B19		4	C18		4	J56		
		1	B8		1	C12		1	J57		
Jafningaleikir Ef úrsultaleikur um bikar endar með jafntefli, þá gilda þessar reglur : 1. ef markajafntefli er, þá er fyrsta mark í hálfleik sigurmark. 2. ef leikur endar markalaus, þá er framleingt í 2 x 5 min 3. ef enn er jafnt, þá er vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið 4. hlutkesti	A15	2	B12	B15	2	C14	C15	2	J58	J57	J61 bikarleikur
		3	B16		3	C15		3	J59		
		4	B20		4	C18		4	J60		
		1	B8		1	C11		1	J61		
Jafningaleikir Ef úrsultaleikur um bikar endar með jafntefli, þá gilda þessar reglur : 1. ef markajafntefli er, þá er fyrsta mark í hálfleik sigurmark. 2. ef leikur endar markalaus, þá er framleingt í 2 x 5 min 3. ef enn er jafnt, þá er vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið 4. hlutkesti	A16	2	B12	B16	2	C13	C16	2	J62		
		3	B16		3	C16		3	J63		
		4	B20		4	C17		4	J64		
		1	B13		1	C16		1	J65		
Jafningaleikir Ef úrsultaleikur um bikar endar með jafntefli, þá gilda þessar reglur : 1. ef markajafntefli er, þá er fyrsta mark í hálfleik sigurmark. 2. ef leikur endar markalaus, þá er framleingt í 2 x 5 min 3. ef enn er jafnt, þá er vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið 4. hlutkesti	A17	2	B17	B17	2	C17	C17	2	J66	J65	J69 bikarleikur
		3	B21		3	C20		3	J67		
		4	B23		4	C22		4	J68		
		1	B13		1	C15		1	J69		
Jafningaleikir Ef úrsultaleikur um bikar endar með jafntefli, þá gilda þessar reglur : 1. ef markajafntefli er, þá er fyrsta mark í hálfleik sigurmark. 2. ef leikur endar markalaus, þá er framleingt í 2 x 5 min 3. ef enn er jafnt, þá er vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið 4. hlutkesti	A18	2	B17	B18	2	C18	C18	2	J70		
		3	B21		3	C19		3	J71		
		4	B23		4	C21		4	J72		
		1	B14		1	C16		1	J73		
Jafningaleikir Ef úrsultaleikur um bikar endar með jafntefli, þá gilda þessar reglur : 1. ef markajafntefli er, þá er fyrsta mark í hálfleik sigurmark. 2. ef leikur endar markalaus, þá er framleingt í 2 x 5 min 3. ef enn er jafnt, þá er vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið 4. hlutkesti	A19	2	B18	B19	2	C18	C19	2	J74	J73	J77 bikarleikur
		3	B21		3	C19		3	J75		
		4	B23		4	C21		4	J76		
		1	B14		1	C15		1	J77		
Jafningaleikir Ef úrsultaleikur um bikar endar með jafntefli, þá gilda þessar reglur : 1. ef markajafntefli er, þá er fyrsta mark í hálfleik sigurmark. 2. ef leikur endar markalaus, þá er framleingt í 2 x 5 min 3. ef enn er jafnt, þá er vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið 4. hlutkesti	A20	2	B18	B20	2	C17	C20	2	J78		
		3	B21		3	C20		3	J79		
		4	B23		4	C22		4	J80		
		1	B15		1	C20		1	J81		
Jafningaleikir Ef úrsultaleikur um bikar endar með jafntefli, þá gilda þessar reglur : 1. ef markajafntefli er, þá er fyrsta mark í hálfleik sigurmark. 2. ef leikur endar markalaus, þá er framleingt í 2 x 5 min 3. ef enn er jafnt, þá er vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið 4. hlutkesti	A21	2	B19	B21	2	C22	C21	2	J82	J81	J85 bikarleikur
		3	B22		3	C23		3	J83		
		4	B24		4	C24		4	J84		
		1	B15		1	C19		1	J85		
Jafningaleikir Ef úrsultaleikur um bikar endar með jafntefli, þá gilda þessar reglur : 1. ef markajafntefli er, þá er fyrsta mark í hálfleik sigurmark. 2. ef leikur endar markalaus, þá er framleingt í 2 x 5 min 3. ef enn er jafnt, þá er vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið 4. hlutkesti	A22	2	B19	B22	2	C21	C22	2	J86		
		3	B22		3	C23		3	J87		
		4	B24		4	C24		4	J88		
		1	B16		1	C19		1	J89		
Jafningaleikir Ef úrsultaleikur um bikar endar með jafntefli, þá gilda þessar reglur : 1. ef markajafntefli er, þá er fyrsta mark í hálfleik sigurmark. 2. ef leikur endar markalaus, þá er framleingt í 2 x 5 min 3. ef enn er jafnt, þá er vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið 4. hlutkesti	A23	2	B20	B23	2	C21	C23	2	J90	J89	J93 bikarleikur
		3	B22		3	C23		3	J91		
		4	B24		4	C24		4	J92		
		1	B16		1	C20		1	J93		
Jafningaleikir Ef úrsultaleikur um bikar endar með jafntefli, þá gilda þessar reglur : 1. ef markajafntefli er, þá er fyrsta mark í hálfleik sigurmark. 2. ef leikur endar markalaus, þá er framleingt í 2 x 5 min 3. ef enn er jafnt, þá er vítaspyrnukeppni, 5 spyrnur á lið 4. hlutkesti	A24	2	B20	B24	2	C22	C24	2	J94		
		3	B22		3	C23		3	J95		
		4	B24		4	C24		4	J96		
		1	B16		1	C20		1	J95		



Afpreying

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

Eldheimar

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

SEA LIFE Trust

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

Sagnheimar

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

Eyjabíó

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

Gönguferðir

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

Golfvöllur

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

Frisbígolfvöllur

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

Sund

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

Sprangan

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

Herjólfsdalur

Skemmtilegt útivistarsvæði með aparólu, tjörn og landnámsbæ.

Stakkó

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



Umgengnisreglur í gistingu

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

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

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



Sundlaug

Opnunartímar:

Virkir dagar kl. 6:15 – 21:00

Helgar kl. 9:00 – 21:00

Fararstjórar athugið!

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

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

Starfsfólk Íþróttamiðstöðvar Vestmannaeyja



Kæligámur

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

Lykilnúmerið fyrir talnalásinn er **2861**

Gámurinn er merktur inná staðsetningar kortið með rauðum kassa.

