



# Orkumótíð 2021

---

KYNNING

# 38. Orkumótið

---

23. – 26. JÚNÍ 2021

## Miðvikudagur

- Komudagur – skemmtisigling (reynum að koma sem flestum að, en einhverjir þurfa að fara á fimmtudegi)

## Fimmtudagur

- 3 leikir – skróðganga - setning

## Föstudagur

- 3 leikir – landsleikur - kvöldvaka

## Laugardagur

- 4 leikir – lokahóf - brottför



# Herjólfur

---

- Við tökum frá pláss í Herjólfu fyrir leikmenn, þjálfara, fararstjóra og liðsstjóra í ákveðnum ferðum ásamt tveim bílaplássum – Herjólfuferðir eru ekki innifaldar í mótsgjaldi.
- Félögin þurfa að ganga frá greiðslum fyrir þátttakendur í lok febrúar.
- 4. mars fara þær ferðir og pláss sem ekki eru frátekin fyrir þátttakendur í sölu, þá geta foreldrar og aðrir gestir bókað sér far.
- Allar nánari upplýsingar um ferðaáætlun Herjólfis er á [www.herjolfur.is](http://www.herjolfur.is)



# Mótsgjald

---

## Liðagjald

- Mótsgjald pr. lið er 22.000 kr. – eindagi 29. janúar, eftir það hækkar gjaldið í 24.000 kr.
- Innifalið í þáttökugjaldi: Rútuferð til og frá bryggju að gististað sé þess óskað, rútuferðir í kringum matartíma, dómgæsla ofl.

## Mótsgjald

- Mótsgjald pr. þátttakanda er 22.000 kr. – eindagi er 14. maí, eftir það hækkar gjaldið í 23.000 kr.
- Þátttakendur eru allir leikmenn ásamt þeim þjálfurum, fararstjórum og liðsstjórum sem gista og eru í mat á vegum Orkumótsins.
- Gerð er krafa um að greitt sé fyrir 2 fullorðna á fyrstu þrjú liðin og svo 1 fullorðinn á hvert lið umfram það.
- Innifalið í mótsgjaldi: Gisting í þrjár nætur, 3x morgunmatur, 3x hádegismatur, 3x kvöldmatur, setningarathöfn, grillveisla, landsleikur, kvöldvaka, lokahóf, 3x í sund, skemmtisigling ofl. skemmtilegt. Auk þess fá allir leikmenn gjafir frá styrktaraðilum mótsins.



# Gisting

---

Þátttakendur á mótinu gista í skólum og félagsheimilum. Það fer eftir stærð hóps hvar hann fær gistingu, því það þarf að nýta það gistipláss sem við höfum sem best.

- Hvert félag fær stofu/r til umráða sem það skal sjá um að halda hreinum meðan á mótinu stendur (þar með talin salerni). **Verði einhverjar skemmdir ber félagið ábyrgðina.** Við brottför á að sópa stofuna og fara með ruslið út í ruslagám.
- Það þarf að gæta þess að hver þátttakandi sé með **einbreiða dýnu**. Svefnplássið er reiknað út miðað við einbreiðar dýnur.

## Önnur gisting:

- Hótel og gistiheimili - [www.booking.com](http://www.booking.com)
- Tjaldsvæði - <https://glampingandcamping.is/>



# Matur

---

## Miðvikudagur

- Kvöldmatur – Pönnusteiktar hakkbollur

## Fimmtudagur

- Morgunmatur
- Hádegismatur – Gríms fiskistangir
- Kvöldmatur – Píta m/buffi

## Föstudagur

- Morgunmatur
- Hádegismatur – Gríms fiskibollur
- Kvöldmatur – Kjúklingabitar

## Laugardagur

- Morgunmatur
- Hádegismatur – Tortilluhlaðborð
- Grillveisla – Pylsur
- Matseðillinn er hnetu og mjólkurlaus
- Valréttir vegna ópola í boði alla daga, sjá nánar á [www.orkumotid.is](http://www.orkumotid.is)
- Óskir um valrétti og upplýsingar um fæðuofnæmi/ópol sendist á [siggainga@ibv.is](mailto:siggainga@ibv.is) fyrir 18. júní.



# Keppni

---

- Á mótinu er leikinn 7 manna bolti – lágmark er að hafa 2 varamenn í hverju liði
- Í leikjum er aldrei skráður meiri markamunur en 3 mörk:
  - 3 – 0 / 4 – 1 / 5 – 2 / 6 – 3
- Röðun liða eftir árangri í riðlum:
  - 1. stig / 2. Fleiri netto mörk / 3. Innbyrðis viðureign / 4. Hlutkesti
- 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
- Undanúrslitaleikir og úrslit um verðlaunasæti:
  - A. Verði lið jöfn að venjulegum leiktíma loknum (markajafntefli), vinnur það lið sem skoraði eftir stystan leiktíma í fyrri hálfleik eða seinni hálfleik.
  - B. Ef leikur endar með markalausum jafntefli fer fram framlenging 2x5 mín. Ef hún endar með markajafntefli þá gildir regla A, ef hún endar með markalausum jafntefli þá skal vítakeppni ráða úrslitum, 5 spyrnur á hvort lið, ef enn jafnt er hlutkesti.



# Orkumótskerfið

---

- Þjálfarar raða liðunum í 3 styrkleikaflokka við umsókn
- Keppt er í 4 liða riðlum
- Fimmtudag og föstudag eru spilaðir 3 leikir á dag, hver leikur 2x 15 mín
- Laugardagur eru spilaðir 4 leikir, hver leikur 2x 12 mín
- Fyrsta sæti í riðlinum færast upp um styrkleikaflokk
- Annað og þriðja sætið halda áfram í sama styrkleika
- Fjórða sætið færast niður um styrkleikaflokk
- Laugardagur – 14 úrslitaleikir í lok móts, 1 úrslitaleikur pr. hver 8 lið – 14 bikarar
- Veitt eru verðlaun fyrir 1. og 2. sæti með hverjum bikar, prúðasta liðið, háttvísiverðlaun og Orkumótsliðið





# Keppnisdagurinn

---

Leikjafyrirkomulag

## Fimmtudagur og föstudagur

	#1	#2	#3	#4
1. Leikur	8:20	9:00	11:00	11:40
2. Leikur	9:40	10:20	<b>Matur</b>	<b>Matur</b>
2/3. Leikur	<b>Matur</b>	<b>Matur</b>	14:20	15:00
3. Leikur	13:00	13:40	15:40	16:20

## Laugardagur

	#1	#2	#3	#4
1. Leikur	8:00	8:30	9:00	9:30
2. Leikur	9:30	10:00	10:30	11:00
3. Leikur	11:00	11:30	12:00	12:30
<b>Hádegismatur</b>				
Úrslit	14:30 - 16:30			

# Foreldrar - minnisatriði

---

- **Enga peninga, ekkert sælgæti.** Farið er fram á að foreldrar sendi strákana sína hvorki með sælgæti né peninga. Af hálfu mótshaldara og fararstjóra verður séð fyrir öllum þörfum strákanna 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 hafa samband við fararstjóra tímanlega. Fararstjóri kemur upplýsingum til mótsstjórnar.
- **Símar,** fáíð uppgefin GSM númer fararstjóra/liðsstjóra þíns liðs. Keppendur þurfa ekki að vera með síma.
- **Kostnaður á þátttakenda.** Það er ákveðið þáttökugjald fyrir hvern þátttakenda á mótið, við það bætist þáttökugjald á hvert lið. Við þetta getur bæst kostnaður við fararstjórn, viðbótar matur, ferðakostnaður, fatnaður ofl. Hvert félag ákveður endanlegt verð á hvern þátttakenda og hvað er innifalið.
- **Brottfarartími,** virðið brottfarartíma og mætið tímanlega.
- **Upplýsingar um úrslit leikja** er á heimasíðu mótsins [www.orkumotid.is](http://www.orkumotid.is)



# Nauðsynlegur búnaður

---

- Einbreið dýna eða vindsæng
- Svefnpoki eða sæng
- Koddi
- Nærföt, sundföt
- Handklæði, þvottapoki
- Tannbursti, tannkrem
- Sápa, sjampó
- Félagsgalli
- Keppnissskór
- Legghlífar
- Búningur, stuttbuxur og sokkar
- Regn- og/eða vindgalli
- Úlpa, hlý peysa
- Húfa, vettlingar, sokkar

- Auka buxur
- Vatnsbrúsi
- Afþreyingarefni (spil)
- Klæðnaður fyrir 5 daga

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

**Keppandinn pakkar** – fáíð barnið í lið með ykkur að pakka svo það viti hvað það er með.

**Ein taska**, allur farangur á að vera í einni tösku, ekki í plastpokum.



# Afþreying

---

ÞAÐ ER ÝMISLEGT HÆGT AÐ GERA Á MILLI LEIKJA:

- Eldheimar – gosminjasafn
- Sagnheimar – byggðarsafn
- Sæheimar – náttúrugripasafn
- Sea Life Trust – hvalasafn
- Eyjabíó
- Golfvöllur
- Frisbígolfvöllur
- Sund
- Stakkó - ærslabelgur
- Sprangan - gott að fá leiðsögn og fara varlega
- Gönguferðir – t.d. uppá Eldfell
- Herjólfsdalur – aparóla



# Hlökkum til að sjá ykkur!



## Orkumótsnefndin

---

