

# AFN DU A/B-dommerprøve 2022 – fasit

## Generell informasjon

Testen består av 45 spørsmål. De 35 første spørsmålene er verdt 3 poeng hver, mens de 10 siste er verdt 1 poeng hver. Til sammen kan man få 115 poeng.

Testen er en åpen bok-prøve hvor alle hjelpemidler er tillatt, unntatt å kommunisere med andre personer. Med å kommunisere med andre menes å spørre muntlig eller å spørre skriftlig en annen person eller i et diskusjonsforum på nett.

Prøveperiode og innleveringsfrist bestemmes hvert år av DU.

Krav til de som er berettiget for A-lisens: 75 % poengskår (86,25 poeng).

Krav til de som er berettiget for B-lisens: 60 % poengskår (69 poeng).

Rett til nytt forsøk på testen:

En dommer som er berettiget til A-lisens har rett på et andre forsøk hvis første forsøk har en skår på fra og med 65 % til 75 %. (Minimum 74,75 poeng.)

En dommer som er berettiget til B-lisens har rett på et andre forsøk hvis første forsøk har en skår på fra og med 50 % til 60 %. (Minimum 57,5 poeng.)

I begge tilfeller får personen vite hvilke spørsmål han eller hun ikke hadde full skår på, men ikke hva som er feil.

En person som får et andre forsøk kan best oppnå det nivået som personen var under kravet for, altså er man på første forsøk under 60 % kan man ikke få A-lisens uansett hvor bra det andre forsøket er.

## Poengberegning

- Spørsmål 1 – 35: Alt rett gir 3 poeng.
  - Rett Lag med ball, forsøk, distanse og yardlinje, eventuelt riktig annet resultat av spillet, og nødvendig tilleggsinformasjon, gir opptil 2 poeng til sammen.
  - Rett kampklokke og spillklokke gir opptil 1 poeng til sammen. (Halvt poeng hver.)
    - Man får ikke poeng for spillklokka hvis kampklokka er feil.
    - Man får ikke poeng for klokkene hvis ikke det andre er riktig.
      - Unntak: Ved åpenbare skrivefeil (på for eksempel yardlinje), eller hvis spørsmålet innebærer spesielle situasjoner med klokkene (for eksempel ZAP10), eller hvis tilleggsinformasjon (som for eksempel skadet spiller må stå over neste forsøk) mangler, kan det likevel gis poeng på klokkesvarene.
  - Feil Lag får ball (eller om rett Lag får ball, men av helt feil årsak): 0 poeng, uansett om annen tilleggsinformasjon, også om klokkene, kan være riktig.
- Spørsmål 36 – 45: Rett svar gir 1 poeng. Galt svar gir 0 poeng.

## Generelt om fasiten:

- Tilleggsopplysninger som er nødvendige for full skår er med.
- Andre opplysninger som er med i fasiten, men som ikke kreves for full skår er med i parentes, dette kan være utdypninger, presiseringer og referanser.
  - Teoretiske korrekte svar, men som åpenbart ikke vil velges av en hovedtrener, er ikke tatt med. Altså de tilfellene hvor vi ikke trenger/bør spørre noen om valgene, men gå rett på utmåling og annonsering.
    - Har man med kun et slikt alternativ får man null poeng.
    - Man kan få poengtrekk hvis man har med et teoretisk korrekt svar som åpenbart aldri skal gis til en trener.

1. A 1&10 på A-43. 25 sek – KFS. (BEI – AK)
2. B 1&10 på B-30. 25 sek – snapp. (BUL – AK, UFO - AV)
3. A 2&M på B-18. 25 sek – KFS. HD annonserer at dette er A76 sin første/andre/utvist UOP for kampen. (OFF – AK, DB-UOP - AK) (Dette er bedre enn A 3&M på B-16, og har man bare denne får man 0 poeng.)
4. ENTEN:  
Safety. A frispark på A-20. 25 sek – FLB. (OHO – AK)  
  
ELLER:  
B 1&M på A-8. 25 sek – snapp. (OHO – AV)  
  
(ZAP10 er ikke et alternativ da regelbruddet ikke stoppet klokka.)
5. B 1&10 på B-4. 25 sek – snapp. (USP – AK)
6. ENTEN:  
A 3&20 på B-45. 25 sek – snapp. (UNR – AK)  
  
ELLER:  
A 4&5 på B-30. 25 sek – snapp. (UNR – AV)  
  
(Ufullstendig pasning.)
7. B 1&10 på B-17. 25 sek – snapp. (OHO – AK, DB-STA – AK) (DB-UIF aksepteres også.)
8. ENTEN:  
A 3&17 på A-40. 25 sek – KFS. (UFO – AK)  
  
ELLER:  
A 4&3 på B-46. 25 sek – KFS. (UFO – AV)  
  
(Pasningen krysser ikke DNS, «screen».)
9. ENTEN:  
A 4&3 på B-45. 25 sek – snapp. (UFO/OHO – SUH)  
  
ELLER:  
B 1&10 på B-2. 25 sek – snapp. (OHO – AK, UFO – AV)
10. ENTEN:  
A 4&1 på B-4. 25 sek – ingen tid. Perioden forlenges. (Ikke sidebytte) (DFP – AK)  
  
ELLER:  
Field Goal. A frispark fra A-35. 25 sek – FLB. (Sidebytte) (DFP – AV)

11. B 1&10 på B-20. 25 sek – snapp. (Ingen regelbrudd for RMH og korrekt avblåsning.) (UIN – AV)
12. A 4&8 på B-13. 40/25 sek – snapp. B23 må stå over neste spill. (Både 40 sekunders og 25 sekunders spillklokke vil gi rett svar.)
- (ZAP10 er ikke et alternativ da hjelm av ikke er det eneste som stopper klokka (sparkespill).)
13. B 1&M på A-10. 25 sek – ingen tid. Perioden forlenges.
- (Lag B velger selvfølgelig å forlenge perioden. Kamp over er ikke et realistisk valg.)
14. B 1&10 på B-35. 25 sek – ingen tid. Perioden forlenges. Ikke sidebytte. (USP – AK, Forseelse - KA) (Denne må være med for å få poeng, men for å få full skår må man si noe om mulighetene Lag B har, se nedenfor.)
- Hvis Lag B ønsker sidebytte først må de avslå straffen for regelbruddet og akseptere den ulovlige berøringen. (De kan også avslå både straffen og den ulovlige berøringen, men det er ikke aktuelt.) B 1&10 på B-30. Lag Bs valg om perioden skal forlenges, og da uten sidebytte, eller ikke forlenges og da sidebytte.
15. ENTEN:
- A 1&M på B-7,5. 25 sek – ingen tid. Perioden forlenges. Ikke sidebytte. (RSN – AK)
- ELLER:
- Field Goal. A frispark på 50. 25 sek – FLB. Perioden forlenges ikke. Sidebytte. (RSN – AK)
16. TD. A EPF på B-1,5. 25 sek – ingen tid. (PHJ – AK) (Å velge å overføre straffen til en eventuell ekstraperioder er ikke et alternativ da man ikke vet om det ekstraperioder eller ikke ennå. Siden perioden ikke skal forlenges for et frispark er utmåling på EPF eneste mulighet.)
17. A 1&10 på B-48. 40 sek – KFS. B70 må stå over neste spill. (DUH – AK)
18. ENTEN:
- A 3&13 på B-20. 25 sek – snapp. (UFO – AK)
- ELLER:
- A 4&8 på B-15. 25 sek – snapp. (UFO – AV)
- (ZAP10 er ikke et alternativ da regelbruddet ikke stoppet klokka.)
19. A 4&24 på A-15. 25 sek – snapp. (SUS – AK, SIU – AK)
20. A 1&10 på A-30. 25 sek – snapp. HD annonserer at dette er A27 sin første/andre/utvist UOP for kampen. (OFF – AK, DB-UOP – AK)
21. A 2&2 på A-38. 25 sek – KFS. (OHO – AK)

22. A 1&10 på B-34. 25 sek – snapp. (OHO – AK)
- (ZAP10 er ikke et alternativ da regelbruddet ikke stoppet klokka.)
23. B 1&10 på B-41. 25 sek – snapp. (Forseelse – AK, USP – AV)
24. B 1&10 på B-26. 25 sek – snapp. (DB-UNR – AK) (DB-UIF aksepteres også.)
- (ZAP10 er ikke et alternativ da regelbruddet ikke stoppet klokka («turnover on downs».)
25. B 1&10 på B-1. 25 sek – snapp. (Forseelse – AK, OFF – AV) (A 4&7 på A-48 anses ikke som reell, og har man bare denne får man 0 poeng.)
26. A 1&M på B-2. 25 sek – snapp. (DPI – AK, RMP – AV) (Sideveis plassering av ballen er ikke en del av spørsmålet da man vet for lite til å begynne med.)
27. A 4&24 på A-30. 25 sek – snapp. (BUL – AK)
28. B 1&10 på A-41. 25 sek – snapp. (BSB – AK, KRA – AV)
29. A 1&5 på B-20. 25 sek – snapp. (OFF – AK, DPI – AV) (Dette er bedre enn A 1&10 på B-19, og har man bare denne får man 0 poeng.)
30. B 1&10 på B-33. 25 sek – snapp. (BEI – AK, USB – AV, Forseelse – KA)
31. ENTEN:  
B 1&10 på B-14. 25 sek – snapp. (DHO – AV)
- ELLER:  
A frispark på A-45. 25 sek – FLB. (DHO – AK)
32. B 1&10 på B-15. 25 sek – snapp. (PHJ – AK)
33. B 1&10 på A-21. 25 sek – snapp. HD annonserer at dette er B21 sin første/andre/utvist UOP for kampen. (UNR – AK, DB-UOP – AK) («Clotheslining»)
34. A 3&7 på B-14. 25 sek – KFS. (UFO/BIR/USB – SUH)
35. A 1&10 på A-3. 40/25 sek – KFS. (Både 40 sekunders og 25 sekunders spillklokke vil gi rett svar.)
36. B.
37. A. (MOFO 6.1.41)
38. B.

39. A.

40. A. (A.R. 3-5-3-VII)

41. C.

42. D.

43. D. (Norske tilpasninger.)

44. A. (MOFO 11.7.d.2.e/13.7.d.1.e)

45. CF. (A.R. 1-4-7-III/1-4-5-1)