

# AFN DU Videregående dommerprøve 2023 – 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.

## 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. ENTEN:  
B 1&10 fra B-6, 25/snapp. (DHO – AV)  
  
ELLER:  
A frispark fra A-45, 25/FLB. (DHO – AK)
2. B 1&10 fra B-3, 25/snapp. (OHO – AK)
3. Ingen skåring. B 1&10 fra B-1,5, 25/snapp. (R-4-2-4-d-Exception)
4. Ingen skåring. B 1&10 fra B-20, 25/snapp. (BUL – AV)
5. B 1&10 fra B-16, 25/snapp. (PHJ – AK)
6. A 1&M fra B-13, 25/snapp. Lag B velger nok snapp. (USK – AK) (ZAP10 ikke mulig)
7. B 1&10 fra B-30, 25/snapp. (BSB – AK)
8. B 1&10 fra B-43, 25/snapp. (R-4-1-2-b-3-Exception-2)
9. TD. B EPF fra A-3, 25/ingen.
10. Kamp over. B vinner 20-24. (R-3-2-5-b)
11. A 1&5 fra A-40, 25/KFS. A får TOen tilbake. (UIN – AK) (R-3-5-3-c)
12. A 3&16 fra A-24, 25/KFS. Om stillingen er likt eller A leder så kan B velge snapp. (PER – AK) (R-4-1-3-r)
13. B 1&10 fra B-12, 25/snapp. (UBL – AK)
14. A 4&14 fra B-47, 25/KFS. (UBA – AK)
15. A 1&10 fra B-25, 25/KFS. B91 utvist. (UOP – AK)
16. A 1&20 fra A-10, 25/snapp. (BUL – AK)
17. ENTEN:  
A 2&20 fra A-25, 25/snapp. B velger mest sannsynlig snapp, kan beholde på KFS. AK/AV avhengig av TOer igjen. (BUL – AK)  
  
ELLER:  
A 3&1 fra A-44, 25, snapp. B velger mest sannsynlig snapp, kan beholde på KFS. AK/AV avhengig av TOer igjen. (BUL – AV)
18. A 1&10 på B-13, 25/KFS. (BUL – AK)

19. A 1&10 fra A-38, 25/KFS. (DHO – AK)
20. A 1&25 fra B-40, 25/KFS. (BUL – AK)
21. Safety. A frispark fra A-20, 25/FLB. Både AK og AV gir safety som resultat – 4. forsøks fommelregel. (USP – AK/AV)
22. ENTEN:  
A 3&11 fra A-9, 25/snapp. A84 1./2. UOP. (Ufullstendig pasning – R-2-27-15-a-2) (OHO – AV, UOP – AK)  
  
ELLER:  
A 2&15,5 fra A-4,5, 25/snapp. A84 1./2. UOP. (Ufullstendig pasning – R-2-27-15-a-2) (OHO – AK, UOP – AK)
23. TD. Kamp over. B vinner 20-27. (Ingen EPF) (Ingen regelbrudd)
24. Ingen skåring. A 4&9 fra B-29, 25/KFS. 4. forsøks fommelregel. (OHO – AK) (ZAP10 ikke mulig) (Hvis mulig, legg til de sekundene som gikk etter at spillet døde.)
25. TD. A EPF fra B-3, 25/ingen. (DHO – AV «by rule» R-10-2-5-a-2)
26. Ingen skåring. A 4&24 fra A-15, 25/snapp. (SUS – AK, SIU – AK) (Spillet er dødt på B-20.) (Hvis mulig, legg til de sekundene som gikk etter at spillet døde.)
27. B 1&10 fra B-18, 25/snapp. (Ingen regelbrudd)  
(PS: Dette spørsmålet ble ikke skrevet slik det var tenkt det skulle være, og noen av dere har nok mistenkt (tankelesing) at spørsmålsforfatterens mening var å lage et spørsmål hvor det er et dødballsregelbrudd for STU, og har løst oppgaven ut fra det. Dere får ikke så stort poengtrekk som er vanlig for typen feil å mene at noe er regelbrudd selv om det ikke er det.)
28. A 3&14 fra A-8, 25/KFS. (OHO – AK)
29. A 1&10 fra B-34, 25/snapp. (OHO – AK) (ZAP10 ikke mulig)
30. B 1&10 fra B-41, 25/snapp. (USP – AV) (B tar ballen fra der USPen skjedde, for det punktet er også en forseelse for ulovlig berøring.)
31. B 1&10 fra B-26, 25/snapp. (UNR – AK) (ZAP10 ikke mulig)
32. B 1&10 fra B-1, 25/snapp. (OFF – AV)
33. A 1&M fra B-2, 25/snapp. (DPI – AK, RMP – AV) (Sideveis plassering samme som forrige spill.)
34. A 4&28 fra A-22, 25/snapp. (BUL – AK)
35. A 1&5 fra A-40, 25/snapp. (OFF – AK, DPI – AV)

36. D (Norske endringer og tilpasninger.)
37. B
38. C
39. A
40. D
41. D
42. A (A.R. 5-1-3-I-b) (Regelfortolkningsendring i år.)
43. D
44. C (Norske endringer og tilpasninger.)
45. B

#### Generelle betraktninger og kommentarer

- Ikke glem å spørre seg: Hva skjer hvis straffen avslås, hva skjer hvis straffen aksepteres?
- For mange har feil utmålingspunkt på regelbrudd som skjer under løpespill. Det er ikke bra!
- Spørsmål 1 og 2 avslører at alt for mange ikke har kontroll på forskjellene mellom frispark og scrimmagespark! Ikke bra!
- Når man er under to minutter igjen av en omgang så må det tenkes på at i noen situasjoner så kan et lag velge at kampklokka skal starte på snapp selv om det som skjedde under spillet tilsier at kampklokka skal starte på KFS. Denne muligheten må nevnes både om du tenker at den brukes eller om den ikke brukes. Men aldri motsatt vei – det kan ikke gå fra snapp til KFS!
- Ikke glem at etter en TD så er vanligvis neste spill et EPF, ikke et FS!
- Mange skriver spillklokke 40 sekunder uansett etter en TD av Lag A, men det er kun hvis det ikke er andre stopp. Er det for eksempel flagg under spillet, så blir det 25 sekunder selv om TDen står. (Dette gjøres nok ikke feil på banen, men viser muligens at kandidaten ikke har så god kontroll likevel.)