

Forandringer fra teknikkboken

Vi har i Norge noen forandringer fra teknikkboken. Alle referanser er fra IAFOA Manual of Football Officiating 19th edition av Jim Briggs.

1.2 – Crew-formasjoner

Alle kamper med 6 dommere skal i utgangspunktet bruke 6D. Kun DU kan avgjøre om det skal brukes 6C i noen kamper.

5.13 – Tidtakingsansvar

Hele punktet gjelder med følgende presiseringer og unntak:

PRESISERING:

I Elite, og ved synlige og fungerende spillklokker i andre serier, gjelder det som står i teknikkboken 19. utgave fra 2023. I 6D/7/8 er hovedregelen at FD skal ha kampklokka.

UNNTAK: Ved manglende spillklokker, unntatt i Elite, har DU bestemt at følgende alternativ skal brukes:

- 4: HD har spillklokka og LD har kampklokka. (Samme som i teknikkboken.)
- 5/6C/7/8: HD har spillklokka og BD har kampklokka. (Forandring fra teknikkboken.)
- 6D: HD har spillklokka og FD har kampklokka. (Forandring fra teknikkboken.)

PRESISERING:

På kampdag, i god tid før avspark, plikter en dommer med tidtakingsansvar å informere QB og hovedtrener på begge lag om hvilken klokke (kamp/spill) dommeren har, sin posisjon på banen, og tegn som skal brukes.

8.1.1 – Dommeroppmøte før kamp

Dommere skal møte på kampstedet minst 2 timer før kamp, uansett type nasjonal kamp, hvis ikke annet er kommunisert av HD eller DU.

8.2 – Før kampen – på banen

Det er HD som skal møte med medisinsk personell uansett dommerlagsstørrelse. (Angår underpunktene 5, 6, 9, 10 og 12.)

8.4 – Myntkast

Hele punktet gjelder, men med følgende unntak for oppstilling og gjennomføring av myntkastet:

UNNTAK:

For alle dommerlagsstørrelser: Hoveddommer og Umpire stiller seg opp på midten.

- 4: LM og LD tar inn kapteinene til innbyttemerkene, og går tilbake til sidelinja.
- 5/6C: BD og LD tar inn kapteinene til innbyttemerkene, og går tilbake til sidelinja.
- 6D/7/8: SD og FD tar inn kapteinene til innbyttemerkene, og går tilbake til sidelinja.

9.2 – 9.3 – 9.4 – 9.5 – Om nøkler for HD

Dommerlagsstørrelse:	Presisering. Tallene står for antall mottakere på hver side av formasjonen.
6D:	Det er en sterk side: HD har tackle på sterk side. Balansert formasjon: HD må vurdere hvilken tackle som det potensielt kan skje noe rundt, dvs. en defensiv spiller i umiddelbar nærhet.
7:	2+2: HD har tackle på LMs side. 3+1 og 4+1: HD har tackle på sterk side. 3+2: HD må vurdere hvilken tackle som det potensielt kan skje noe rundt, dvs. en defensiv spiller i umiddelbar nærhet.

9.5 – 11.5 – 13.5 – Mållinjeansvar ved Lag As mållinje («going out»)

PRESISERING: PRINSIPPET ER INNBOKSING.

Selv om MOFO nå ikke lenger spesifiserer at minst én vingdommer skal komme seg til Lag As mållinje etter snappen anbefales det at det gjøres. Pre-snapp-kommunikasjon er viktig. Dette gjelder selv om det snappes fra utenfor A-5. Legg spesielt merke til at det nå refereres til kun A-5 uansett crewstørrelse. Det følgende som stod i forrige versjon av dette dokumentet bør fortsatt brukes:

- 6D/7: Den Vingdommeren som er på motsatt side av QBen i forhold til HD har mållinjeansvar. Dog forventes det at den andre vingen hjelper til på mållinja hvis den er truet på den vingens side av banen.

9.7.c.2 – 11.7.c.7.j – 13.7.c.4.e – 14.7.c.3.j – Høy punt ut over sidelinja

HD/SE bør konsentrere seg om punteren (forsvarsløs spiller) og spillere rundt, og ikke begynne å observere hvor en høy punt går ut over sidelinja. Tilhørende dommer(e) på sidelinja hvor ballen går ut bør ikke be HD/SE om hjelp (via TT), men alltid ta en avgjørelse selv på hvor ballen krysset sidelinja.

10.5.d.3 – 11.5.d.2 – 13.5.d.3 – Situasjoner med korte avstander

Disse avanserte teknikkene bør kun brukes i situasjoner hvor avstanden er ett steg eller maks to steg for vingene, og bør ikke involvere U. Teknikken brukes altså kun i situasjoner hvor vingene klarer å ha kontroll på både LOS og LTG. Verbal (med eller uten radio) kommunikasjon mellom vingene og U er ikke ønskelig, og det er heller ikke nødvendig at begge vingene spiller hverandre.

11.1.a.2 – 11.1.b.2 – 12.1.a.2 – 12.1.a.10.c – 12.1.b.1 – 12.1.b.2 – 12.1.d.1 – 26.1 – LD og BD sine posisjoner ved frispark på 4/5/6C

Vi følger teknikkboken for 4/6C og for 5 hvis LD har kampklokka. I 5 hvor LD ikke har kampklokka skal følgende gjøres (dette inkluderer oppgavene som hører til posisjonen i oppstillingen):

- 5: BD på mållinja på pressebokssiden, og LD på Lag As frisparklinje. Ved onsideoppstilling: BD flytter seg opp til Lag Bs frisparklinje.

11.2.d.3 – 13.2.d.3 – Når mottakere spør om de er på eller av linja

Det er lov å svare «på» eller «av» eller «du er på» eller «du er av» hvis noen spør.

19.3.8.g – Om annonsering av utvisninger

Følgende terminologi skal brukes på norsk:

- «Er utvist», som i f.eks. «spiller nummer 88 er utvist» eller «spilleren er utvist».
- I situasjoner der reglene krever utvisning, f.eks. targeting eller personens andre straff for usportslig oppførsel, kan man også benytte frasen «er automatisk utvist» i annonseringen.

25 – Radiokommunikasjon

Følgende punkter legges til:

- Bruk av radio er obligatorisk i Eliteserien, og anbefalt i 1. divisjon senior herrer.
- En kamp skal ikke starte med noen av dommerne i dommerlaget med radio og noen av dommerne uten. UNNTAK: I utdanningsøyemed.
- Frekvensplanen for de 16 analoge kanalene finnes her:
<https://no.wikipedia.org/wiki/PMR446>

27 – Tilleggsteegn

Vi har flere tilleggsteegn enn det som står i teknikkboken. Disse er:

Nr.	Beskjed	Tegn
50	Det er mindre enn to minutter igjen av omgangen. Lag som ligger under (eller laget som ikke gjør regelbrudd ved lik skår) kan velge snapp hvis kun regelbrudd av ledende lag stoppet klokka.	Begge armer utstrakte på skrå framover med to fingre pekende ned. Brukes før spillstart når det er mindre enn 2 minutter igjen av en omgang. Når det er mindre enn ett minutt igjen av omgangen tar TT 41 over.
51	Det er mindre enn ett minutt igjen av omgangen. (Samme som TT 41.) Lag som ligger under (eller laget som ikke gjør regelbrudd ved lik skår) kan velge snapp hvis kun regelbrudd av ledende lag stoppet klokka.	Begge armer utstrakte på skrå framover med én finger pekende ned. Brukes før spillstart første gang det er mindre enn ett minutt igjen av en omgang, uavhengig av klokkestatus. Deretter hver gang før spillstart hvis klokka går (etter KFS).
52	Spillklokka starter på snappen. NB: Dette tegnet erstatter TT 11.	Tommelen føres opp mot de andre fingrene som holdes sammen og vannrett.
53	Sjekk nummer/nummerering.	Begge hender viftes opp og ned foran kroppen i området for et spillnummer på drakten.
54	Valgfritt: Mine to nærmeste Lag A-spillere er i bakfeltet.	Først ha hånden opp med to fingre for deretter å føre den ned i samme posisjon som TT 1 med to fingre pekende mot Lag As bakfelt.
55	Valgfritt: "Halvt minutt".	Gjøre en kuttebevegelse med utstrakte fingre på den ene hånden forbi utstrakte fingre på den andre hånden. Brukes for å kommunisere tid.

Om bruk av dommertegn når det er løpende klokke:

- Synlig klokke skal ikke skruses av ved løpende klokke.
- Klokkeoperatør skal kun stoppe klokken dersom dommer ansvarlig for tidtaking gir tegn for at klokken skal stoppe.
- Andre dommere skal, så langt som mulig, ikke vise tegnet «Stopp klokken» (T3) dersom den faktisk ikke skal stoppe. Klokkeoperatør skal uansett kun stoppe klokken dersom dommer ansvarlig for tidtaking gir tegn for det.
- Klokken starter igjen på Hoveddommers tegn eller på snapp.