



ПИСАЊЕ КОНТРОЛЕ СУЂЕЊА

Практично појашњење Упутства 2026/27

Фокус: форма извештаја, број грешака, последица, ++, УКУПНИ УТИСАК и утицај судија на ток утакмице.

Циљ презентације

Презентација служи као додатак Упутству, не као замена за њега.

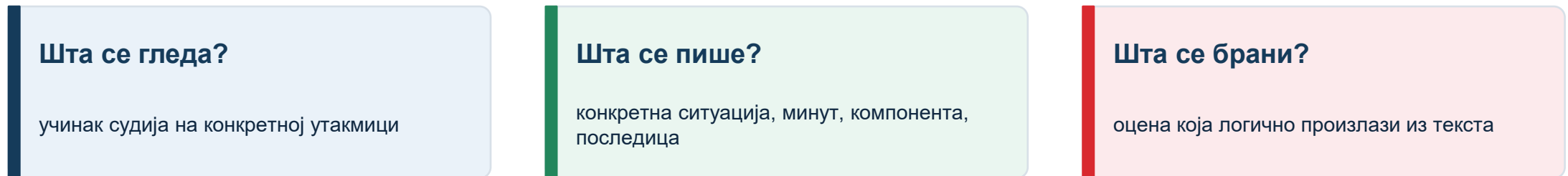
- Да контролор зна шта уноси у контролу и зашто.
- Да текст контроле буде везан за конкретне ситуације, минуте, компоненту и последицу.
- Да оцена не буде „утисак из главе“, него закључак из Упутства и утакмице.
- Да добар пример контроле постане форма, а не случајна инспирација у три ујутру.

Како је материјал организован

Пролазимо цело Упутство, али тежиште је на писању контроле.



Кључна идеја: свака реченица у контроли мора имати место у обрасцу и ослонац у Упутству.





I. ФОРМА ДОБРО НАПИСАНЕ КОНТРОЛЕ

Не пишемо роман.

Пишемо проверљив извештај.

Пример добре форме: шта се види на првој страни

Образац, оцене и позитивна запажања морају бити у истој логици.

ОЦЕНА УЧИНКА СУДИЈА										
ТЕЖИНА УТАКМИЦЕ	ЛАКА				НОРМАЛНА	Х	ТЕШКА		ВЕОМА ТЕШКА	
УТИЦАЈ СУДИЈА НА ТОК УТАКМИЦЕ	ПОВЕЋАЛИ ТЕЖИНУ →				БЕЗ УТИЦАЈА →			Х	СМАЊИЛИ ТЕЖИНУ →	
КОМПОНЕНТЕ	--	-	0	+	++	ПОЗИТИВНА ЗАПАЖАЊА				
ПРЕДНОСТ					Х	Утакмица оцењена као НОРМАЛНА и БЕЗ УТИЦАЈА. Судије апсолутно неутралне онако како доличи њиховом реномеу.				
КОРАЦИ				Х		ПРЕДНОСТ: ВЕОМА ДОБРО Судије су током утакмице имале веома добар осећај за „луштање“ игре. Нису досуђивали ситне прекршаје и оно што је најважније очигледан ј ебио баланс. Не досуђивањем „ситних“ прекршаја су дали свој допринос да утакмица буде динамична. Између осталог добре одлуке су донели у: 4:20 – када су пустили да се игра настави без досуђивања прекршаја за екипу А 6:10 - када су пустили да се игра настави без досуђивања прекршаја за екипу А 7:50 - када су пустили да се игра настави без досуђивања прекршаја за екипу Б 28:30 - када су пустили да се игра настави без досуђивања прекршаја за екипу Б 29:20 - када су пустили да се игра настави без досуђивања прекршаја за екипу Б Осим ових одлука имали су и добре одлуке у другим ситуацијама као што је на пример у: 35:05-када су пустиле предност и нису досудили седмерац јер је одбрамбена играчица била у голмановом простору али и поред тог играчица Б94 је постигла погодак ГОЛМАНОВ ПРОСТОР: ВЕОМА ДОБРО Добро су учавали и добро реаговали: - када је одбрамбена играчица са лоптом ушла у свој голманов простор (34:15) 3:14, 7:25, 45:00, 56:20, Добро су контролисали положај пивота и одбрамбене играчице у ситуацијама када су и једна и друга биле у голмановом простору без очигледне намере да стекну предност над противницом. Постојао је баланс у одлукама када су одузимаи лопту крилним играчима када су покушале да „иза“ леђа одбрамбене играчице прођу до средине линије бм.				
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ			Х							
СЕДМЕРЦИ				Х						
ПАСИВНА ИГРА				Х						
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР					Х					
БОРБА ПИВОТМЕН - ОДБРАНА				Х		ПАСИВНА ИГРА:ДОБРО Иако су имали и погрешних одлука судије су у овој компоненти донеле и добре одлуке. Посебно бих истакла ситуације у : 19:30 – Када су због 5-тог додавања одузели лопту екипи Б и 51:20 – Када Екли Б нису одузели лопту када је крилна играчица вратила лопту својој саиграчици на центру терена након што је покушала да шутне на гол екипе Б али је схватила да је са те крилне позиције немогуће постићи погодак				
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА				Х						
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ				Х						
УКУПНИ УТИСАК					Х					

1. Оцена је иксирана

Оцена на левој страни мора бити у складу са описом десно.

2. Позитивно је конкретно

За ++ су наведене ситуације и минути, не општа похвала.

3. Компоненте су раздвојене

Сваки наслов компоненте води читача кроз оцену.

4. Опис

Пише се шта су судије урадиле.

Добра контрола је проверљива: може се јасно видети на клипу, утврдити минут и компонента.

Пример добре форме: негативна запажања и савет

Ово је део који највише одлучује да ли контрола стварно има вредност.

Негативна запажања

Компонента → кратак увод → минут → опис → последица ако постоји.

Савет

Не препричава ситуацију.
Објашњава шта судије треба да промене и примене на следећој утакмици.

Укупни утисак

Везује конкретне критичне ситуације са вођењем утакмице.

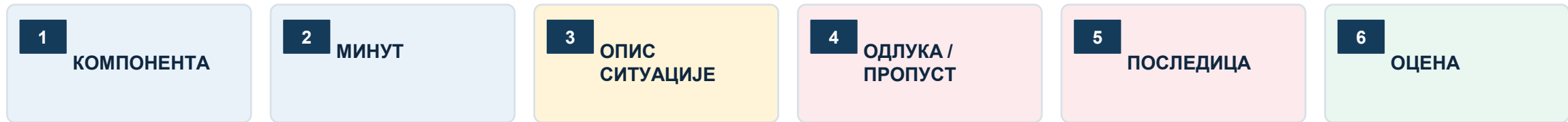
Минимална формула

- која компонента и ОЦЕНА
- минут
- екипа/играч
- шта су судије досудиле или пропустиле
- зашто је одлука погрешна/добра. Ако је погрешна шта је ДОБРА одлука тј шта су судије требале да досуде
- да ли је постојала последица

	СУПРОТНО УТУТСТВУ			НЕОПХОДНО
0	0	0	0	0
САВЕТ				
КОРАЦИ Судије треба да обрате више пажње на контролу корака код играчица које завршавају акцију након вођења лопте, посебно у ситуацијама када је играчица далеко од гола и након пријема лопте наставља кретање ка голу и акцију завршава шутем на гол. Потребно је јасније утврдити моменат кад је успостављена контрола над лоптом.				
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ Судије треба да буду доследније у процени ситуација у којима нападајућа играчица остварује контакт са одбрамбеном играчицом која је већ заузела исправан положај. Посебно треба обратити пажњу на ситуације када нападачица улази у контакт са жељом да се „огради“ од одбрамбене играчице (у овој ситуацији је то било без НАМЕРЕ да угрози противника) и наставља акцију након таквог контакта. У таквим ситуацијама потребна је јасна и правремена одлука - пропуштање прекршаја у нападу омогућили је наставак акције екипе која је и начинила прекршај правила игре.				
п				
АСИВНА ИГРА -ПРОСЕЧНО Судије треба да боље препознају ситуације у којима екипа намерно успорава игру, посебно када има играчицу мање и када је очигледно да напад нема намеру да створи прилику за погодак, већ само да потроши време. У таквим ситуацијама сигнал за пасивну игру треба подићи раније, чим постане јасно да екипа игра без стварне намере да нападне гол. Судије требају бити стрпљивије након што екипа у нападу изведе слободно бацање -пустити екипу у нападу да развије напад. Сигнал за пасивну дати тек када је лопта стварно у поседу играчице. Не треба прерано подизати руку или доносити одлуку док додавање није завршено и док играчица у нападу нема пуну контролу над лоптом.				
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ / УКУПНИ УТИСАК Судије треба да препознају ситуације у којима је неопходна тренутна и јасна реакција, посебно када је ситуација очигледна свим актерима на утакмици. Када постоји контакт који захтева тренутну судијску процену, одлука мора бити донета одмах, у једном или другом правцу, уз јасну сигнализацију и сигуран став. Колега Секулић треба да буде одлучнији у правременом доношењу таквих одлука, јер чекање да се ситуација сама „разреш“ оставља утисак неодлучности. Правремена реакција боље продаје судијски критеријум, јача ауторитет судија и помаже им да задрже контролу над утакмицом. У оваквим ситуацијама није пресудно само која је одлука донета, већ и да судије покажу да ситуацију виде, разумеју и контролишу. У ситуацији као што је 31:30, када спорни контакт доводи до наставка акције, поготка и потребе за лекарском помоћи играчици, судије треба да искористе ВР (био ј е недоступан), јер би провера помогла да се донесе исправна одлука. Одлучна реакција јача ауторитет судија, а истовремено утиче и на укупан утисак, јер у критичним ситуацијама није довољно само пустити да игра тече, већ је потребно активно управљати током утакмице – game management.				
КОРАЦИ: ДОБРО Судије су пропустиле да у: • 18:05 – досуде кораке играчици Б94 која је „под“ корацима постигла погодак са десног бека. ГРЕШКА СА ПОСЛЕДИЦОМ.				
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ:ДОБРО Судије су геенрално имале добру контролу у овој компоненти али су грешке направили у : • 31:30 – када су пропустили да досуде прекршај у нападу играчици екипе Б која је налетела на одбрамбену играчицу са левом руком испред себе (у покушају да се заштити). Након тога она додаје лопту саиграчици Б94 која постиге погодак. ГРЕШКА СА ПОСЛЕДИЦОМ.				
СЕДМЕРЦИ: ДОБРО Добра линија досуђивања седмераца али су направили грешку у: • 15:37-када на левом крилу нису досудили седмерац за екипу А након што је одбрамбена играчица „ушла“ у путању нападајућој играчици и остварила контакт ногама након чега је нападајућа играчица пала у голманов простор				
ПАСИВНА ИГРА: ПРОСЕЧНО Генерално судије су имале добре одлуке у овој компоненти али су направили грешке у: • 14:09- 15:10 (трајање напада) Голман екипе Б је предала лопту у игру у тренутцима када је њена екипа имала играчицу мање. Након тога екипа Б лагано креће у напад са једином идејом да „потроши“ време. Гледамо скоро 30 секунди „ходајућег“ безидејног рукомета што су судије морале уочити и пре тога подићи руку као сигнал да екипа Б игра пасивно. • 36:24 – Када су подигли руку за пасивну након само једног додавања након што је изведено слободно бацање због прекршаја над играчицом у нападу (друго додавање је било у току – играчица у нападу није имала лопту у 100% поседу) • 46:23 судије су требале одузети лопту екипи А због очигледног одговлачења напада док су чекали да уђе искључени играч				
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА:ДОБРО Судије су пропустиле да у: • 00:55- доделе ЛИЧНУ казну играчици екипе Б због прекршаја у пределу лица над играчицом екипе А • 11:38-доделе ЛИЧНУ казну играчици екипе А због одгуривања у ваздуху играчице екипе А				
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ –ДОБРО • 45:18 – Судије су у овој ситуацији оставиле утисак закасниле и недовољно јасне реакције. Овд есе наглашава да је лопта припала екипи која је и требала да је има у поседу. Било је потребно да се одмах донесе „нека“ одлука. (да судије процене да је ситуација прекршај у нападу или прекршај у корист екипе у нападу) уместо да оставе да се ситуација сама „разреш“.				
УКУПАН УТИСАК Укупан број наведених грешака, сам по себи, није довољан основ да се оцена у компоненти УКУПАН УТИСАК смањи на „0“, јер је евидентирано мање од 10 грешака. Ипак, због природе појединих грешака, посебно оних у важним рукометним компонентама и грешака са директном последицом на резултат, укупан утисак остаје на нивоу „ДОБРО“, без основа за вишу оцену. Ситуација која се десила у 31:30 када је након недосуђеног прекршаја у нападу играчица домаће екипе остала да лежи на терену и након асистенције лекара бива принуђена да напусти терен требале су бите превазиђене употребом ВР која би јасно показала да је прекршај у нападу постојао и да није требало пустити да се акција заврши голом за екипу у нападу (екипу која је начинила прекршај).				

Форма једне добро написане ситуације

Ово треба да буде стандард за негативна и позитивна запажања.



Добар пример

КОРАЦИ :ДОБРО
18:05 –: судије су пропустиле да досуде кораке играчици Б94 која је након тога постигла погодак. ГРЕШКА СА ПОСЛЕДИЦОМ.

Слаб пример

Судије су имале проблем са корацима и морају више да пазе.
Ово је класична грешка.
Не зна се минут, ситуација, последица и нема могућност провера.

Ако се ситуација не може проверити на снимку, вероватно је вишак.

Како писати по компонентама

Исти редослед, сваки пут. Досадно? Да. Зато и ради.

1. Наслов компоненте + оцена

- ПРЕДНОСТ: ВЕОМА ДОБРО
- КОРАЦИ: ДОБРО
- ПАСИВНА ИГРА: ПРОСЕЧНО
- ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА: ДОБРО

2. Уводна процена

- уколико је потребно - једна реченица о линији суђења у компоненти
- да ли је критеријум био стабилан
- да ли је било баланса

3. Ситуације и закључак

- минут и опис
- добра/погрешна одлука
- последица ако постоји и ако је одлука погрешна онда навести шта је исправна одлука
- **веза са другом компонентом ако постоји (најчешће код грешака са последицом)**

Позитивна запажања: шта улази

Образлажу се компоненте ДОБРО (+) и ВЕОМА ДОБРО (++).

За ДОБРО (+)

- исправне одлуке
- стабилан критеријум
- добра контрола
- 1–2 грешке могу постојати

За ВЕОМА ДОБРО (++)

- обавезно описати конкретне захтевне ситуације
- рутинске одлуке нису довољне
- ако је вредновано током утакмице: најмање пет ситуација
- ако је једна изузетна одлука: детаљно образложити

Не писати

- „Судије су биле добре“
- „Није било проблема“
- „Утакмицу су одрадиле сигурно“ без примера
- похвале

За све ситуације овде наведене нема ни минута ни ситуација и наводи су уопштени

Негативна запажања: шта мора да се наведе

За 0, – и – – немојмо писати опште реченице.

Обавезно

- компонента
- минут утакмице
- конкретна ситуација
- опис погрешне одлуке или пропуста
- последица ако је постојала

И код оцене +

- ако постоји 1–2 грешке
- грешке се кратко наводе
- за њих иде савет само ако контролор процени да је НЕОПХОДНО
- оцена + није исто што и „без грешке“

Проверити ОБАВЕЗНО

- Да ли сте унели 4 и више грешака у НЕГАТИВНИМ ЗАПАЖАЊИМА

Ако НИСТЕ

- Комисија за праћење суђења ће радити ВЕРОДОСТОЈНОСТ КОНТРОЛЕ

Уколико су све оцене оцењене оценом + могућа је провера контроле од стране Помоћника директора за судијска питања и Комисије са праћење суђења

Савет: најчешће погрешно написан део контроле

Савет није поновљени опис ситуације.

1

ГРЕШКА

2

УЗРОК

3

ШТА ПРОМЕНИТИ

4

КАКО СЛЕДЕЋИ ПУТ

Добар савет

КОРАЦИ:

Судије треба да јасније утврде моменат када је играчица успоставила контролу над лоптом, посебно након вођења и наставка кретања ка голу.

Или

Судије треба да обрате пажњу када је играч ухватио лопту и колику је раздаљину прешао након тога.....

Лош савет

КОРАЦИ:

Судије треба да обрате пажњу на кораке.

Савет је општи и може да стоји у сваком извештају, па самим тим не значи скоро ништа!



II. ОЦЕНЕ ПО КОМПОНЕНТАМА

Број грешака је важан, али није једини критеријум.

Број грешака и оцена по компоненти

Грешка са последицом се рачуна као две грешке.

Оцена	Ознака	Број грешака	Шта још контролор мора да провери
ВЕОМА ДОБРО	++	без грешке / изузеци строго ограничени	исправне, храбре, тешке и квалитетне одлуке изнад стандарда
ДОБРО	+	1–2 грешке	добра контрола, доследна линија, без значајног утицаја на ток/исход
ПРОСЕЧНО	0	3–5 грешака	учинак испод очекивања, али нормална контрола утакмице
СЛАБО	–	6–8 грешака или једна озбиљна грешка	нарушен ток, проблем у критеријуму, завршница без тежине за – –
НЕПРИХВАТЉИВО	—	више од 8 грешака или најтежи утицај	утицај на бодовни/такмичарски исход, губитак контроле, једнострано оштећена екипа

Шта је потребно за оцену ВЕОМА ДОБРО (++)

++ није награда зато што је утакмица прошла без проблема

Основно правило

- исправне, храбре и веома квалитетне одлуке
- током утакмице
- без грешке
- учинак изнад нормалног стандарда

Изузетак 1

- једна изузетно храбра и исправна одлука
- значајан позитиван утицај
- мора бити детаљно описана
- **не мора бити пет ситуација**

Изузетак 2

- једна грешка без последице
- најмање 10 захтевних исправних одлука "права" линија у одлучивању
- грешка не сме бити са последицом
- У набројаним одлукама нису оне рутинске (ситуације гажења линије или очигледно играње ногом која се види из последњег реда на трибинама, 7 корака нападача итд.

Када ++ није оправдан

Када смо болећиви према неком судијском пару....

Не може као основ за ++

- општи утисак без конкретних ситуација
- само зато што је утакмица била тешка
- само зато што није било великих проблема
- добар реноме судија (сато што суде међународне судије, искусне националне судије) - оцена на "минули рад" и "радни стаж"

Од ситуација које се наводе мора се добити информација:

- која ситуација
- зашто је била захтевна
- зашто је одлука била квалитетна
- какав је позитиван утицај имала
- зашто је учинак изнад +



III. ГРЕШКА СА ПОСЛЕДИЦОМ

Најскупља грешка у извештају контролора: броји се двоструко и може да промени оцену у компоненти

Шта је грешка са последицом

Погрешна одлука није аутоматски грешка са последицом.

Погодак +

неправилно признат
погодак

Погодак –

неправилно
поништен погодак

Казна +

неоправдано
додељена лична
казна са временском
последицом најмање
2 минута

Казна –

пропуштена
обавезна лична
казна од
најмање 2
минута

ЈЕДНА ТАКВА ГРЕШКА = РАЧУНАМО КАО ДВЕ ГРЕШКЕ

Правило непосредности

Последица се не вуче кроз целу акцију

1

ПРВА ГРЕШКА

2

НЕПОСРЕДАН
НАСТАВАК ИЛИ 1
ДОДАВАЊЕ

3

НОВА СИТУАЦИЈА

4

НОВА ПРОЦЕНА

5

ОДВОЈЕНО
ВРЕДНОВАЊЕ

Када је последица везана

Ако је из прве грешке непосредно настао признат/поништен погодак или погрешна лична казна, или након највише једног додавања.

Када се ланац прекида

Ако се појави нови контакт, нова одлука о 7m, нова лична казна или друга самостална процена судија.

Седмерац: најчешћа замка

Седмерац сам по себи није последица.

Ситуација	Компонента	Последица?
Недосуђен седмерац	СЕДМЕРЦИ	НЕ
Погрешно досуђен 7m, нема гола	СЕДМЕРЦИ	НЕ
Погрешно досуђен 7m, постигнут гол	СЕДМЕРЦИ	ДА
Погрешно досуђен 7m + неоправданих 2 min, без гола	СЕДМЕРЦИ + ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	ДА само за казну
Погрешно досуђен 7m + гол + неоправданих 2 min	СЕДМЕРЦИ + ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	ДА у обе компоненте

Лична казна и последица

Временска последица је кључ: најмање 2 минута.

Грешка са последицом

- неоправдано искључење на 2 минута
- неоправдана дисквалификација
- неоправдана дисквалификација са пријавом
- пропуштена обавезна казна од најмање 2 минута

Где се уписује

- посебно у компоненту ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА
- ако је у истој акцији и погрешан 7m, може постојати више компоненти
- не мешати техничку грешку и дисциплинску грешку

Прилог 1: како га користити

Прилог није декорација на крају документа...НИСУ СВИ МОГУЋИ ПРИМЕРИ НАВЕДЕНИ У ПРИЛОГУ...Размишљај ЛОГИЧНО

1. Пронађи модел

Да ли је ситуација 7m, прекршај нападача, погрешно одузета лопта или лична казна?

2. Провери компоненту

Једна акција може садржати више одвојених грешака у више компоненти.

Бр	Случај	Компонента	Да ли је грешка са последицом?	Крајњи резултат
16	Судије пропусте да доделе казну искључења на 2 минута, дисквалификацију или дисквалификацију са пријавом у ситуацији у којој је таква казна била обавезна.	ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊ А	ДА	Грешка са последицом, јер је пропуштена лична казна која је морала да има временску казну за екипу у трајању од 2 минута.
17	Судије неоправдано доделе казну искључења на 2 минута, дисквалификацију или дисквалификацију са пријавом.	ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊ А	ДА	Грешка са последицом, јер је екипа неоправдано играла са играчем мање 2 минута.
18	Судије не досуде седмерац и истовремено пропусте обавезну казну искључења на 2 минута.	СЕДМЕРЦИ / ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊ А	ДА само у компоненти ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊ А	Недосуђен седмерац се уписује у компоненти СЕДМЕРЦИ, али није грешка са последицом. Пропуштена лична казна се уписује у компоненту ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА и јесте грешка са последицом.
19	Судије погрешно досуде седмерац, из седмерца није постигнут погодак, али истовремено неоправдано доделе казну искључења на 2 минута.	СЕДМЕРЦИ / ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊ А	ДА само у компоненти ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊ А	Грешка у вези са седмерцем се уписује у компоненти СЕДМЕРЦИ, али није грешка са последицом. Неоправдано додељена лична казна уписује се у компоненту ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА и јесте грешка са последицом.

3. Провери последицу

Да ли је постојао признат/поништен погодак или временска казна?

4. Напиши у извештај

Минут, опис, компонента, последица. Без тога имамо књижевност, не контролу.

Како се утврђује постојање грешке са последицом?

За сваку појединачну ситуацију која се деси на утакмици се утврђује:

Корак	Питање
1	Која је прва грешка судија?
2	Да ли је та грешка непосредно довела до једне од последица из основног правила?
3	Да ли је у међувремену настала нова ситуација која захтева самосталну процену судија?
4	У коју компоненту се уписује свака грешка?
5	Да ли је свака од тих грешака са последицом или без последице?

Уколико је грешка непосредно довела до неправилно признатог поготка, неправилно поништеног поготка или погрешно додељене или недодељене личне казне од најмање 2 минута, та грешка се вреднује као грешка са последицом.

Уколико је након почетне грешке настала нова ситуација, грешке се не спајају, већ се вреднују одвојено.

Како бројати укупан број грешака

Ово је математика

Грешка без последице

улази у укупан број као 1 грешка

Грешка са последицом

улази у укупан број као 2 грешке

Пример: 9 грешака без последице + 2 грешке са последицом = $9 + 4 = 13$ грешака.

Број од 13 користи се за примену правила о корекцији УКУПНОГ УТИСКА.



IV. УКУПНИ УТИСАК

Најважнија оцена, али и компонента где контролор најлакше може да погреша

УКУПНИ УТИСАК није просек ОСТАЛИХ компоненти

Прво стручна процена, затим ограничења и корекције.

1 Почетна стручна
процена према
3.3.10

2 Провера кроз
остале компоненте

3 Повезивање
компоненти

4 Корекција по укупном
броју грешака

5 Коначна оцена +
текст – опис у
компоненти

Почетна процена гледа

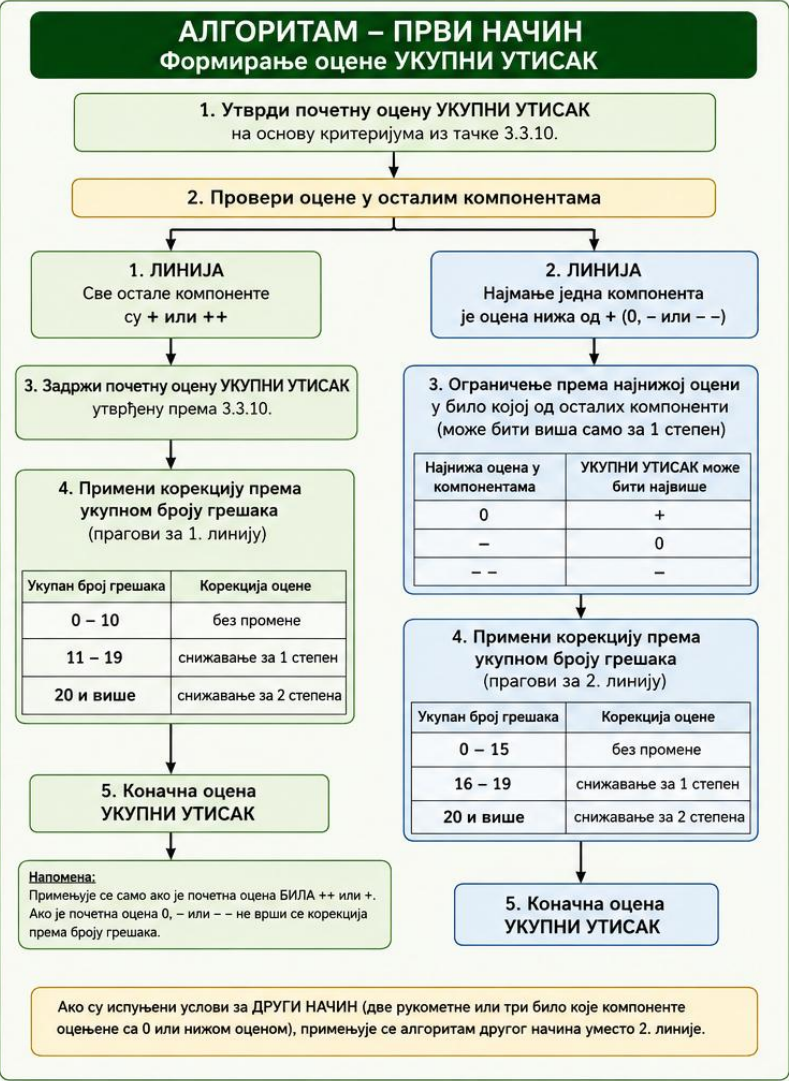
- вођење утакмице
- разумевање игре
- критеријум и стабилност
- ауторитет, комуникацију и баланс
- атмосферу до краја

Не сме се радити

- математички просек
- поправљање оцене после корекције
- игнорисање лоших компоненти
- прикривање грешака добрим утиском

Формирање УКУПНОГ УТИСКА: први начин

Када нема услова за други начин.



Прва линија

Све остале компоненте су + или ++ → задржава се почетна оцена, па се проверава број грешака.

Друга линија

Само једна рукометна компонента је испод + (може још и једна нерукометна компонента) или су само две НЕ рукометне компоненте испод +

Број грешака

За почетну оцену + или ++ примењује се корекција по броју грешака, зависно од линије.

Кључно

Ако је почетна оцена нижа од максимума, не повећава се.
→ УКУПНИ УТИСАК највише један степен изнад најниже оцене.

Формирање УКУПНОГ УТИСКА: други начин

Активира се када постоји више слабих компоненти (најмање ДВЕ рукометне или 3 БИЛО КОЈЕ).

Услов А

најмање две РУКОМЕТНЕ компоненте су 0 или ниже

Услов Б

најмање три БИЛО КОЈЕ компоненте су 0 или ниже

Исте ниже оцене

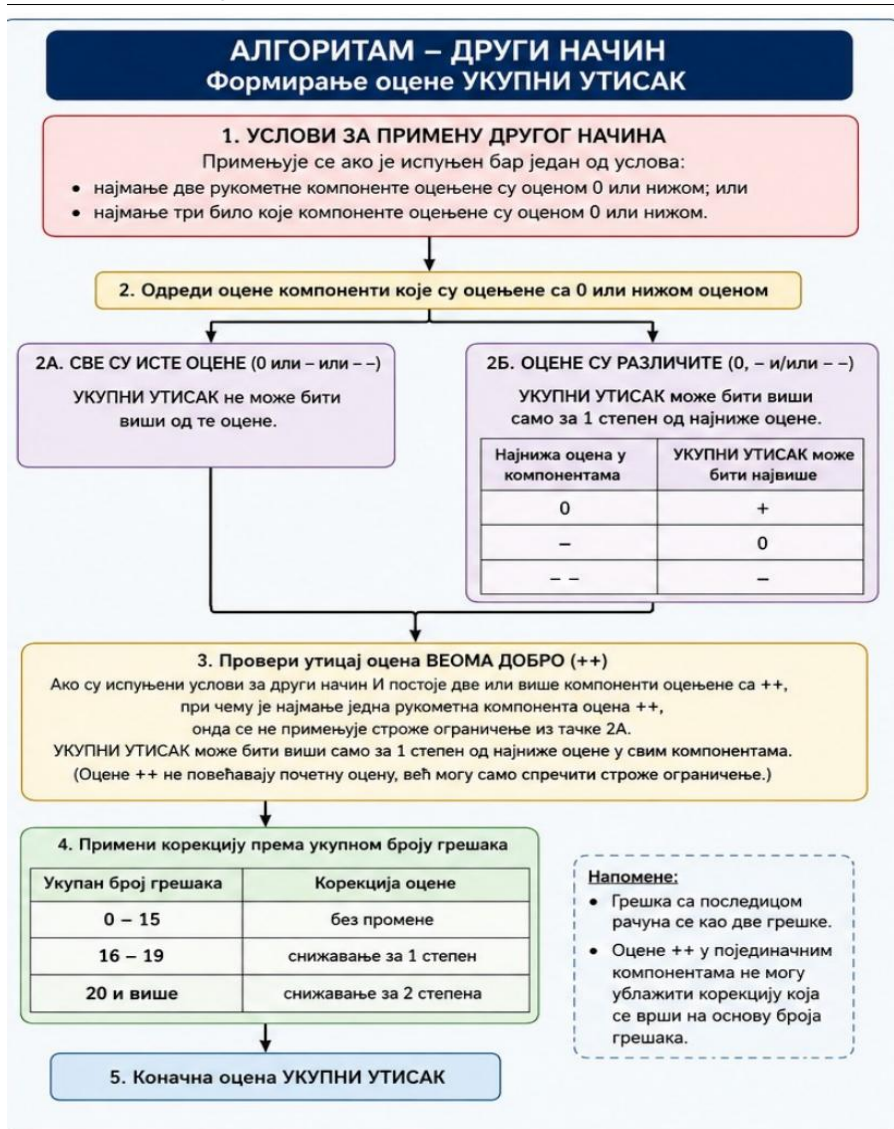
УКУПНИ УТИСАК не може бити виши од те оцене.

Различите ниже оцене

УКУПНИ УТИСАК може бити највише један степен изнад најниже оцене.

Формирање УКУПНОГ УТИСКА: други начин

Када нема услова за први начин.



Прва линија

Све остале компоненте су + или ++ → задржава се почетна оцена, па се проверава број грешака.

Друга линија

Најмање једна компонента је испод + → УКУПНИ УТИСАК највише један степен изнад најниже оцене.

Број грешака

За почетну оцену + или ++ примењује се корекција по броју грешака, зависно од линије.

Кључно

Ако је почетна оцена нижа од максимума, не повећава се.

Које су рукометне компоненте

Ово је важно јер други начин не третира све компоненте једнако.

Рукометне компоненте

- ПРЕДНОСТ
- КОРАЦИ
- СЕДМЕРЦИ
- ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА

Остале компоненте

- ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ
- ПАСИВНА ИГРА
- ГОЛМАНОВ ПРОСТОР
- БОРБА ПИВОТМЕН–ОДБРАНА
- ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ

Повезивање компоненти: практични примери

Ово је максимум, не аутоматска оцена.

Компоненте испод +	Услов	Највећа оцена за УКУПНИ УТИСАК	Објашњење
ПРЕДНОСТ 0 и КОРАЦИ 0	2 рукометне	највише 0	исте ниже оцене
ПРЕДНОСТ — и КОРАЦИ 0	2 рукометне	највише 0	један степен изнад најниже
ПАСИВНА 0 ГОЛМАНОВ 0 ПИВОТ 0	3 било које	највише 0	исте ниже оцене
СЕДМЕРЦИ — ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА — —	2 рукометне	највише —	један степен изнад —
Једна компонента 0, остало + / ++	не активира други начин	први начин	проверава се најнижа компонента и број грешака

Изузетак са оценама ++

++ не брише слабе компоненте. Само може спречити лошију оцену под "специјалним" околностима.

Услови

услови за **други** начин

- две или више компоненти су ++ и
- обавезно најмање једна која је оцењена ++ је рукометна компонента

Ефекат

- УКУПНИ УТИСАК може бити највише један степен изнад најниже оцене
- не подиже почетну оцену
- не укида корекцију по броју грешака

Опасна заблуда

- „Имамо два ++, па можемо +“
- Не, ако текст и грешке то не подржавају
- ++ није средство за побољшање оцене и утиска

Корекција УКУПНОГ УТИСКА по броју грешака

Постоји разлика у алгоритму

Први начин — прва линија	Корекција
0–10 грешака	без промене
11–19 грешака	снижавање за 1 степен
20 и више	снижавање за 2 степена

Први начин — друга линија / Други начин	Корекција
0–15 грешака	без промене
16–19 грешака	снижавање за 1 степен
20 и више	снижавање за 2 степена

Пре бројања: грешка са последицом се рачуна као две грешке.

Како писати образложење УКУПНОГ УТИСКА

Ово није место за преписивање свих компоненти, већ за синтезу.

1. Полазна оцена

- какав је био општи квалитет суђења, вођења утакмице
- критеријум
- ауторитет
- баланс
- атмосфера

2. Кључне ситуације

- које су ситуације највише утицале
- да ли су судије управљале кризним моментима
- да ли су грешке нарушиле контролу

3. Веза са оценом

- зашто коначна оцена логично следи
- да ли су активирана ограничења
- да ли је број грешака снизио оцену



V. ТЕЖИНА УТАКМИЦЕ И УТИЦАЈ СУДИЈА

Две различите процене. Помешати их је најбржи пут до лоше контроле.

Тежина утакмице није само резултат

Мала гол разлика на утакмици није аутоматски тешка утакмица. Велика разлика није аутоматски лака.

ЛАКА / НОРМАЛНА / ТЕШКА / ВЕОМА ТЕШКА

- резултатски ток
- квалитет екипа
- неизвесност
- број сложених ситуација
- атмосфера и понашање учесника

Контролор гледа

- Да ли је утакмица била ЗАХТЕВНА
- колико је било притисака на терену и око терена
- да ли је било критичних одлука
- такмичарски значај

Не радити

- не одређивати тежину само по гол-разлици
- не мешати тежину са квалитетом суђења
- не означавати „веома тешка“ без јасних елемената

Утицај судија на ток утакмице

Шта су судије својим одлукама урадиле тој објективној тежини?

ПОВЕЋАЛИ ТЕЖИНУ

- грешке
- неједначен критеријум
- пропуштене реакције
- слаба контрола
- конфликт или притисак расту

БЕЗ УТИЦАЈА

- утакмица вођена у складу са објективном тежином
- нису битно повећали нити смањили тежину

СМАЊИЛИ ТЕЖИНУ

- добар критеријум
- правовремене одлуке
- ауторитет
- тензија и сложеност се смањују

Веза утицаја судија и УКУПНОГ УТИСКА

Означавање мора бити логично повезано са оценом.

Ситуација	Шта се означава	Напомена
УКУПНИ УТИСАК --	судије су повећале тежину	тежина се аутоматски мења у ТЕШКА
УКУПНИ УТИСАК -	може се означити повећање тежине	није аутоматски, гледају се околности
Тешка/веома тешка + УКУПНИ УТИСАК +	могуће смањење тежине	само ако учинак то стварно показује
Нормална + УКУПНИ УТИСАК ++	проценити смањење или без утицаја	++ не значи аутоматски смањење
Тешка/веома тешка + УКУПНИ УТИСАК ++	смањили тежину	према Упутству, то следи из овог односа



VI. ВР, ВИДЕО И ПРОВЕРА КОНТРОЛЕ

ВР: где се шта оцењује

Исправка преко ВР-а брише почетну грешку ако контролор процени да су судије без притисака са терена или "клуба" донеле одлуку да користе ВР.

Процедура ВР-а

оцењује се у ЛИЧНОМ ВЛАДАЊУ

Коначна одлука

оцењује се у компоненти на коју се одлука односи

Почетна грешка

ако је постојала пре ВР-а, евидентира се као грешка у случају да су судије тек на притисак са стране одлучиле да користе ВР

Обавезно у тексту

навести минут и описати ситуацију када је ВР коришћен, неоправдано коришћен или није коришћен, а требало је

Пример:

УПОТРЕБА ВИДЕО РЕПРИЗЕ "ВР"					*(АРКУС)
КОРИШЋЕЊЕ ПРЕМА УПУТСТВУ	ПОКУШАЈ КОРИШЋЕЊА СУПРОТНО УПУТСТВУ	ИСПРАВНА ОДЛУКА	НЕИСПРАВНА ОДЛУКА	КОРИШЋЕЊЕ "ВР" НИЈЕ БИЛО НЕОПХОДНО	СУДИЈЕ СУ ТРЕБАЛЕ КОРИСТИТИ ВР
3	1	2	1	1	1

Достављање контроле и видео материјала

Поштујте рокове.....

Иксирана контрола

- после утакмице
- у року из Упутства
- оцене по компонентама
- електронско достављање надлежнима

Комплетан извештај

- у року од 48 часова
- образложене оцене
- Помоћник за судијска питања, Комисија за праћење суђења и СУДИЈЕ
- назив фајла по Упутству

Видео материјал

- судије достављају клипове за наведене ситуације
- назив клипа: добра/лоша + минут
- материјал служи за проверу веродостојности

Где контролор најлакше губи поене

Пропусти могу бити технички и садржајни.....

Технички пропусти

- погрешни подаци
- неозначена оцена
- ненаведен минут
- нераздвојене ситуације
- погрешан образац или рок

Садржајни пропусти

- савет није повезан са грешком
- опис није тачан
- непотпуна последица
- погрешна компонента
- савет супротан Правилима игре

Погрешна оцена

- ако се оцена исправља
- негативни поени су разлика између дате и исправљене оцено
- мање од 5 грешака → обавезна провера, ради се веродостојност

Контролорска чек-листа пре слања

Проверити коначно пре него пошаљете.

Оцене

- све компоненте оцењене
- оцена лево = опис десно
- ++ има конкретно образложење
- УКУПНИ УТИСАК проверен кроз правила

Ситуације

- свака грешка има минут
- ситуација је "смештена" у "праву" компоненту
- последица је јасна ако постоји и стоји текст
ГРЕШКА СА ПОСЛЕДИЦОМ
- грешка са последицом бројана двоструко

Текст

- позитивно за +/++
- негативно за 0 / - / --
- и код + наведене грешке ако постоје – оне које су битне за едукацију
- савет повезан са грешком

Процедура

- рокови
 - примаоци
 - назив фајла
 - ВР табела
 - видео клипови
-
- СУДИЈЕ ШАЉУ путем SWISSTRANSFER

Једна идеја за сваку контролу

Када се заглавите, вратите се на овај редослед.

1

Шта се десило?

2

Која компонента?

3

Добра одлука или грешка?

4

Има ли последице?

5

1 или 2 грешке?

1

Оцена компоненте

2

Почетни УКУПНИ
УТИСАК

3

Повезивање
компоненти

4

Корекција по броју
грешака

5

Текст и савет

Контрола мора да омогући да други контролор, судије после читања и гледања снимка, разуме зашто је дата баш та оцена.

Брзи подсетник

ПОСЛЕДИЦА?

Гол признат/поништен или временска казна ≥ 2 min? Ако не → грешка без последице.

НОВА СИТУАЦИЈА?

Ако је настала нова самостална процена → грешке раздвојити.

КОМПОНЕНТА?

Сваку грешку уписати тамо где припада; једна акција може садржати више одвојених грешака.

УКУПНИ УТИСАК?

1) самостална оцена → 2) ограничење компонентама → 3) праг укупног броја грешака.

БРОЈ ГРЕШАКА

ОЦЕНА УКУПНИ УТИСАК: 0–10: без корекције | 11–15: max 0 | 16–25: max 0 па –1 | 26+: max 0 па –2.

САВЕТ

За сваку наведену негативну грешку, и код оцене +, дати практичну смерницу.



**ЈЕДНА ФОРМА.
ЈЕДНА ЛОГИКА.
ПРОВЕРЉИВА КОНТРОЛА.**

Циљ је да се учинак судија тачно, јасно и доследно вреднује.