



УКУПНИ УТИСАК

Примери

Фокус:

- оцена компоненти
- број грешака
- грешка са последицом
- + +
- повезивање компоненти
- тежина утакмице и утицај судија на ток утакмице

Сваки пример прво пролази проверу могућности броја грешака

Како читати примере

Прво се гледају чињенице, па тек онда оцена.

1. Компоненте

Погледати оцене свих 9 компоненти пре **УКУПНОГ УТИСКА**. Проверити да ли постоје **две** рукометне или **три** било које компоненте 0 или ниже.

2. Грешке

Број за праг није број ситуација на папиру ако има грешака са последицом. Једна грешка са последицом улази као две грешке.

3. Алгоритам

Први начин: све +/- или само једна компонента испод +.
Други начин: најмање две рукометне или три било које 0 или ниже.

4. Утицај

На крају се проверава да ли је тежина утакмице логична и да ли су судије повећале, смањиле или нису битно утицале на тежину.

ПРАВИЛО: број грешака мора бити адекватан за дате оцене компоненти

Пре сваког примера: да ли је број грешака могућ?

Ово је место где претходна верзија упутства заслужено добија жути картон. Број грешака мора да одговара оценама компоненти.

Оцена компоненте	Оријентир броја грешака	Шта мора да се провери
++	без грешке; изузетно 1 без последице	Мора бити доказан учинак изнад стандарда, не рутина
+	1–2 грешке	Грешке могу постојати и морају добити савет
0	3–5 грешака	Учинак испод очекивања, али уз нормалну контролу
–	6–8 грешака или једна озбиљна грешка	Може настати и без великог броја грешака ако је грешка тешка
—	више од 8 грешака или најтежи утицај	Бодовни/такмичарски исход, губитак контроле, једнострано оштећење

Грешка са последицом се у броју за праг рачуна као 2, али мора бити јасно образложена

Алгоритам УКУПНОГ УТИСКА: мапа пре примера

Стање у осталим компонентама	Линија	Плафон пре броја грешака	Корекција по броју грешака
Све компоненте су + или ++	Први начин / прва линија	Задржава се почетна оцена	0–10 без промене 11–19 -1 20+ -2
Само једна компонента је 0, – или – –	Први начин / друга линија	Највише један степен више од најниже оцене	0–15 без промене 16–19 -1 20+ -2
Две рукометне 0 или ниже	Други начин	Ако су исте: максимум та оцена; ако су различите: највише један степен изнад најниже	0–15 без промене 6–19 -1 20+ -2
Три било које 0 или ниже	Други начин	Исто као претходно	0–15 без промене; 16–19 -1 20+ -2
У другом начину постоје најмање две ++, од којих је једна рукометна	Изузетак	Може спречити строжије ограничење, али не брише слабе оцене и не укида корекцију по броју грешака	Корекција по броју грешака остаје обавезна

Примери који следе покривају скоро све линије алгоритма и најважније граничне случајеве

Покривеност примера: шта је обухваћено

Ово није списак свих могућих случајева

Тип случаја	Примери	Шта проверавају
Први начин, прва линија	1–3	све +/++, број грешака 0–10 и 11–19
Први начин, друга линија	4–7	једна компонента 0/–/– –, плафон и опсег 16–19
Други начин	8–13	две рукометне, три било које, исте и различите ниже оцене
Изузетак са ++	14–17	услови изузетка, корекција по броју грешака, граница код – –
Грешка са последицом и 7m	18–19	двоструко бројање и ситуације које нису последица
Тежина и утицај судија	20–22	исход, повећање и смањење тежине
Лично владање и ВР	23–24	почетна веза ЛВ/УУ и чињеница да ВР не брише грешку

Најважније: пример мора бити аритметички могућ и алгоритамски исправан

Провера покривености примера

I. ПРВИ НАЧИН

Све компоненте +/- или само једна компонента испод +. Овде се најчешће греши у броју грешака.



ПРИМЕР 1: све компоненте +/++, без корекције

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	- -	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	0					X
КОРАЦИ	1				X	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	1				X	
СЕДМЕРЦИ	0					X
ПАСИВНА ИГРА	1				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	1				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	1				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	2				X	
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	0				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → +				X	

Рутински стабилна утакмица. Нема компоненте испод +. Почетни УКУПНИ УТИСАК је +.

1. Почетна оцена

Почетна стручна процена: ДОБРО (+).

2. Линија алгоритма

Први начин, прва линија: све остале компоненте су + или ++.

3. Ограничење

Нема ограничења компонентама. Задржава се почетна оцена.

4. Број грешака

Укупно 7 грешака. Опсег 0–10: без промене.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК +.

Тежина утакмице

Нормална утакмица. Нема посебне потребе да се тежина мења.

Утицај судија

Без битног утицаја. Судије су водиле утакмицу у складу са њеном објективном тежином.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

Све оцене су +/++; број грешака је могућ јер свака + компонента има највише 1 грешку. Нема активирања другог начина.

ПРИМЕР 2: ++ у укупном утиску, али само ако постоји стварни вишак квалитета

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	0					Х
КОРАЦИ	1				Х	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	2				Х	
СЕДМЕРЦИ	0					Х
ПАСИВНА ИГРА	1				Х	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	0				Х	
ПИВОТ-ОДБРАНА	1				Х	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	0					Х
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	0					Х
УКУПНИ УТИСАК	поч. ++ → ++					Х

Тешка утакмица, више захтевних исправних одлука у седмерцима и линији кажњавања. Почетна оцена ++.

1. Почетна оцена

Почетна оцена ++ јер постоји јасан учинак изнад стандарда.

2. Линија алгоритма

Први начин, прва линија: све остале компоненте су + или ++.

3. Ограничење

Нема нижих компоненти. Почетна ++ може остати.

4. Број грешака

Укупно 5 грешака. Опсег 0–10: без корекције.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК ++.

Тежина утакмице

Тешка утакмица због притиска и захтевних одлука.

Утицај судија

Смањили тежину. Одлуке у кључним ситуацијама су стабилизовале утакмицу.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

++ није због „није било проблема“, већ због конкретних захтевних исправних одлука. Број грешака је низак и могућ.

ПРИМЕР 3: све +/++, али број грешака спушта укупни утисак

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	2				×	
КОРАЦИ	2				×	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	1				×	
СЕДМЕРЦИ	1				×	
ПАСИВНА ИГРА	2				×	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	1				×	
ПИВОТ-ОДБРАНА	2				×	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	2				×	
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	1				×	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → 0			×		

Ниједна компонента није пала испод +, али има много ситнијих грешака распоређених по компонентама.

1. Почетна оцена

Почетна оцена: +, јер је општа контрола била добра.

2. Линија алгоритма

Први начин, прва линија: све остале компоненте су +.

3. Ограничење

Компоненте не снижавају оцену, јер нема оцене испод +.

4. Број грешака

Укупно 14 грешака. За прву линију: 11–19 → снижавање за 1 степен.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК 0.

Тежина утакмице

Нормална утакмица.

Утицај судија

Без битног утицаја или благи негативан утисак, али не нужно повећање тежине.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

Свака + компонента има највише 2 грешке. Укупно 14 је могуће и активира само корекцију по броју грешака.

ПРИМЕР 4: једна компонента 0, али укупни утисак може остати +

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	0					X
КОРАЦИ	4			X		
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	1				X	
СЕДМЕРЦИ	1				X	
ПАСИВНА ИГРА	1				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	1				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	1				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	2				X	
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	1				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → +				X	

Једина слабија компонента су КОРАЦИ = 0. Остало је +/++. Није испуњен услов за други начин.

1. Почетна оцена

Почетна оцена: +.

2. Линија алгоритма

Први начин, друга линија: постоји једна компонента испод +.

3. Ограничење

Најнижа оцена је 0 → УКУПНИ УТИСАК може бити највише +.

4. Број грешака

Укупно 12 грешака. За другу линију 0–15: без промене.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК +.

Тежина утакмице

Нормална утакмица.

Утицај судија

Без битног утицаја. Један технички проблем није нарушио општу контролу.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

КОРАЦИ = 0 са 4 грешке је могуће. Остале компоненте су +/++; други начин се не активира јер нема две рукометне или три било које компоненте 0 или ниже.

ПРИМЕР 5: једна компонента – поставља максимум на 0

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	- -	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	0					X
КОРАЦИ	1				X	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	1				X	
СЕДМЕРЦИ	1				X	
ПАСИВНА ИГРА	1				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	1				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	1				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	8		X			
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	0				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → 0			X		

ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА је – због 7 грешака, али остале компоненте су +/++.

1. Почетна оцена

Почетна оцена по 3.3.10: +.

2. Линија алгоритма

Први начин, друга линија: само једна компонента је испод +.

3. Ограничење

Најнижа оцена је – → УКУПНИ УТИСАК може бити највише 0.

4. Број грешака

Укупно 14 грешака. За другу линију 0–15: без додатне корекције.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК 0.

Тежина утакмице

Нормална утакмица.

Утицај судија

Могуће без битног утицаја ако казнена линија није подигла тензију, али мора бити образложено.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

Једна компонента – са 8 грешака је могућа. Остале +/++ држе број грешака реалним, а други начин се не активира јер је само једна компонента 0 или нижа.

ПРИМЕР 6: једна компонента 0 + 16 грешака → корекција

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	2				X	
КОРАЦИ	1				X	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	1				X	
СЕДМЕРЦИ	2				X	
ПАСИВНА ИГРА	4			X		
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	1				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	2				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	2				X	
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	1				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → 0			X		

Једна компонента је 0, али број ситних грешака у + компонентама доводи до опсега 16–19.

1. Почетна оцена

Почетна оцена: +.

2. Линија алгоритма

Први начин, друга линија: једна компонента испод +.

3. Ограничење

Најнижа оцена 0 → плафон је +.

4. Број грешака

Укупно 16 грешака. За другу линију: 16–19 → -1 степен.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК 0.

Тежина утакмице

Нормална утакмица.

Утицај судија

Без битног утицаја или благо повећана тежина ако су грешке стварале незадовољство.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

ПАСИВНА = 0 са 4 грешке. Осам осталих +/++ компоненти носе по највише 2 грешке. Укупно 16 је могуће и зато је пример валидан.

ПРИМЕР 7: једна компонента – – поставља плафон на –

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	1				X	
КОРАЦИ	1				X	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	0				X	
СЕДМЕРЦИ	9	X				
ПАСИВНА ИГРА	0				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	0				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	0				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	0				X	
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	1				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. 0/- → —		X			

Једна компонента има тежину за НЕПРИХВАТЉИВО, али остале компоненте нису испод +.

1. Почетна оцена

Почетна оцена: највише 0 или – у зависности од утицаја на вођење.

2. Линија алгоритма

Први начин, друга линија: само једна компонента је испод +.

3. Ограничење

Најнижа оцена је – – → УКУПНИ УТИСАК може бити највише –.

4. Број грешака

Укупно 12 грешака. За другу линију 0–15: без додатне корекције.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК –.

Тежина утакмице

Нормална или тешка, зависно од природе грешака у седмерцима.

Утицај судија

Ако грешке нису промениле исход, могуће је без аутоматског повећања тежине, али мора бити образложено.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

СЕДМЕРЦИ – – са 9 грешака је могуће. Пошто је само једна компонента испод +, не примењује се други начин.

II. ДРУГИ НАЧИН

Две рукометне или три било које компоненте 0 или ниже.



ПРИМЕР 8: две рукометне компоненте 0 и 0

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	4			X		
КОРАЦИ	4			X		
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	2				X	
СЕДМЕРЦИ	2				X	
ПАСИВНА ИГРА	0				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	0				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	0				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	2				X	
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	0				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → 0			X		

ПРЕДНОСТ и КОРАЦИ су 0. То аутоматски активира други начин.

1. Почетна оцена

Почетно може деловати као +, али компоненте га ограничавају.

2. Линија алгоритма

Други начин: две рукометне компоненте су 0.

3. Ограничење

Обе активирајуће компоненте су исте оцене 0 → максимум УКУПНОГ УТИСКА је 0.

4. Број грешака

Укупно 14 грешака. Опсег 0–15: без додатне корекције.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК 0.

Тежина утакмице

Нормална утакмица.

Утицај судија

Без битног утицаја ако грешке нису угрозиле контролу, али укупан утисак не може бити +.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

Две рукометне компоненте 0 су довољне за други начин. Број грешака је могућ: 4 + 4 + 2 + 2 + 2 = 14.

ПРИМЕР 9: две рукометне компоненте 0 и –

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	0				X	
КОРАЦИ	4			X		
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	0				X	
СЕДМЕРЦИ	0				X	
ПАСИВНА ИГРА	0				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	0				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	0				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	8		X			
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	1				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → 0			X		

КОРАЦИ = 0, ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА = –. Активира се други начин са различитим оценама.

1. Почетна оцена

Почетна оцена може бити +, али није коначна.

2. Линија алгоритма

Други начин: две рукометне компоненте су 0 или ниже.

3. Ограничење

Оцене су различите. Најнижа је – → максимум је 0.

4. Број грешака

Укупно 13 грешака. Опсег 0–15: без додатне корекције.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК 0

Тежина утакмице

Нормална или тешка, зависно од контекста казнене линије.

Утицај судија

Може бити без битног утицаја ако није дошло до пораста тензије; у супротном означити повећање тежине.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

КОРАЦИ = 0 са 4 грешке, ЛК = – са 7 грешака. Укупно 13 је валидно.

ПРИМЕР 10: две рукометне – и – —, па још корекција

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	7		X			
КОРАЦИ	0				X	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	0				X	
СЕДМЕРЦИ	0				X	
ПАСИВНА ИГРА	0				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	0				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	0				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	8	X				
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	2				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. 0 → - -	X				

ПРЕДНОСТ = —, ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА = —. Укупно 17 грешака.

1. Почетна оцена

Почетна оцена не може остати висока због два крупна проблема.

2. Линија алгоритма

Други начин: две рукометне компоненте су – и – —.

3. Ограничење

Различите оцене. Најнижа је – — → максимум је —.

4. Број грешака

Укупно 17 грешака. Опсег 16–19 → још -1 степен.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК – —

Тежина утакмице

Најмање тешка утакмица после коначне оцене – —.

Утицај судија

Обавезно: судије су повећале тежину утакмице.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

ПРЕДНОСТ – са 7 и ЛК – — са 8 грешака дају 16, плус 2 у ЛВ = 17. Логика и број су усклађени.

ПРИМЕР 11: три било које компоненте 0

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	0				X	
КОРАЦИ	0				X	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	4			X		
СЕДМЕРЦИ	0				X	
ПАСИВНА ИГРА	4			X		
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	4			X		
ПИВОТ-ОДБРАНА	0				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	0				X	
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	0				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → 0			X		

Три компоненте су 0, али нису све рукометне. Други начин се ипак активира.

1. Почетна оцена

Почетна оцена може бити +, али се проверава кроз компоненте.

2. Линија алгоритма

Други начин: најмање три било које компоненте су 0 или ниже.

3. Ограничење

Све три су 0 → максимум УКУПНОГ УТИСКА је 0.

4. Број грешака

Укупно 12 грешака. Опсег 0–15: без додатне корекције.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК 0

Тежина утакмице

Нормална утакмица.

Утицај судија

Без битног утицаја ако су грешке остале без контролне последице.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

Три компоненте 0 са по 4 грешке дају укупно 12. Ово је типичан случај за други начин.

ПРИМЕР 12: три било које 0 + 16 грешака → финално –

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	2				X	
КОРАЦИ	1				X	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	4			X		
СЕДМЕРЦИ	1				X	
ПАСИВНА ИГРА	4			X		
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	4			X		
ПИВОТ-ОДБРАНА	0				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	0				X	
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	0				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → -		X			

Три компоненте су 0, а у другим + компонентама има додатних ситних грешака.

1. Почетна оцена

Почетна оцена: +.

2. Линија алгоритма

Други начин: три било које компоненте су 0.

3. Ограничење

Активирајуће оцене су исте 0 → максимум је 0.

4. Број грешака

Укупно 16 грешака. Опсег 16–19 → још -1 степен.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК –

Тежина утакмице

Нормална или тешка, зависно од тока и реакција учесника.

Утицај судија

Може се означити повећање тежине ако су ове грешке створиле притисак и незадовољство.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

Три нуле дају 12, а остале + компоненте имају укупно 4 грешке. Укупно 16 је могуће и зато следи корекција.

ПРИМЕР 13: различите оцене у другом начину: 0, – и —

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	0				X	
КОРАЦИ	4			X		
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	0				X	
СЕДМЕРЦИ	0				X	
ПАСИВНА ИГРА	7		X			
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	0				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	0				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	10	X				
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	0				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. 0 → - -	X				

Три компоненте су испод +, али различитих оцена. Најнижа оцена управља плафоном.

1. Почетна оцена

Почетна оцена: не може реално бити висока због распада у више компоненти.

2. Линија алгоритма

Други начин: најмање три било које компоненте 0 или ниже.

3. Ограничење

Најнижа је -- → максимум је –.

4. Број грешака

Укупно 21 грешака. Опсег 20+ → још -2 степена, до доње границе.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК --

Тежина утакмице

Тешка утакмица након оваквог утицаја судија.

Утицај судија

Обавезно повећали тежину ако је коначни УКУПНИ УТИСАК – –.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

КОРАЦИ 4, ПАСИВНА 7, ЛК 10 = 21. Компоненте и укупан број су усклађени.

III. ИЗУЗЕТАК СА ++

++ може ублажити плафон само ако су услови испуњени. Не брише грешке. Не гаси број грешака.
Наравно, било би превише лепо.



ПРИМЕР 14: изузетак са ++: две нуле могу дозволити +

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	4			X		
КОРАЦИ	3			X		
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	0				X	
СЕДМЕРЦИ	0					X
ПАСИВНА ИГРА	0				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	1				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	0				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	0					X
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	0				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → +				X	

Две рукометне компоненте су 0, али постоје две ++, од којих је једна рукометна.

1. Почетна оцена
Почетна оцена: +, због доброг општег вођења и две изузетне компоненте.

2. Линија алгоритма
Други начин се активира, али се проверава изузетак са ++.

3. Ограничење
Две ++, једна рукометна → могућ плафон + уместо строгог 0.

4. Број грешака
Укупно 8 грешака. Опсег 0–15: без корекције.

5. Коначна оцена
Коначни УКУПНИ УТИСАК може бити +

Тежина утакмице
Нормална утакмица.

Утицај судија
Без битног утицаја или смањење тежине само ако су ++ стварно стабилизовале утакмицу.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

ПРЕДНОСТ 0 и КОРАЦИ 0 активирају други начин. СЕДМЕРЦИ++ и ЛК++ испуњавају услов изузетка. Број грешака је 8.

ПРИМЕР 15: изузетак са ++ не укида корекцију по броју грешака

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	5			X		
КОРАЦИ	5			X		
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	2				X	
СЕДМЕРЦИ	0					X
ПАСИВНА ИГРА	2				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	1				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	1				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	0					X
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	0				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → 0			X		

Иста логика изузетка као у примеру 14, али укупно 16 грешака.

1. Почетна оцена

Почетна оцена: +.

2. Линија алгоритма

Други начин + изузетак са две ++.

3. Ограничење

Изузетак дозвољава највише +.

4. Број грешака

Укупно 16 грешака. Опсег 16–19
→ -1 степен.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК 0

Тежина утакмице

Нормална утакмица.

Утицај судија

Без битног утицаја, осим ако број грешака није видљиво нарушио поверење учесника.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

Две нуле са по 5 грешака су исправне. Остале + компоненте имају 2+2+1+1. Укупно 16 је могуће; ++ не укида праг.

ПРИМЕР 16: изузетак са ++ не спасава 20+ грешака

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	- -	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	5			X		
КОРАЦИ	5			X		
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	2				X	
СЕДМЕРЦИ	0					X
ПАСИВНА ИГРА	2				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	2				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	2				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	0					X
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	2				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → -		X			

Постоји изузетак са ++, али број грешака улази у најтежи опсег за корекцију.

1. Почетна оцена

Почетна оцена: +.

2. Линија алгоритма

Други начин + изузетак са две ++.

3. Ограничење

Плафон после изузетка: +.

4. Број грешака

Укупно 20 грешака. Опсег 20+ → - 2 степена.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК –

Тежина утакмице

Нормална или тешка, зависно од понашања учесника.

Утицај судија

Вероватно повећали тежину ако су бројне грешке створиле притисак.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

Укупан број 20 је могућ: две нуле по 5, пет + компоненти са по 2, две ++ са 0. Изузетак не може поништити корекцију.

Упутство: 3.4.2 и 3.4.3

ПРИМЕР 17: ++ не брише компоненту – –

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	0					X
КОРАЦИ	4			X		
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	0				X	
СЕДМЕРЦИ	0					X
ПАСИВНА ИГРА	0				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	0				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	0				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	10	X				
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	0				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → -		X			

Постоје две ++, али постоји и једна компонента — уз још једну компоненту 0.

1. Почетна оцена

Почетна оцена може бити + само ако општи учинак то стварно носи.

2. Линија алгоритма

Други начин: две рукометне компоненте су 0/—; постоји изузетак са ++.

3. Ограничење

Најнижа оцена је —. Изузетак не може направити +; реални плафон је –.

4. Број грешака

Укупно 14 грешака. Опсег 0–15: без додатне корекције.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК –

Тежина утакмице

Нормална или тешка, зависно од природе ЛК грешака.

Утицај судија

Може бити повећана тежина ако је ЛК — подигла тензију или угрозила контролу.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

КОРАЦИ 0 са 4, ЛК – – са 10. Две ++ су валидне, али не бришу најнижу компоненту.

IV. ПОСЛЕДИЦА, ТЕЖИНА, ВР И ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ

Граничне ситуације које контролор мора да препозна пре него што напише контролу.



ПРИМЕР 18: грешке са последицом пребацују укупан број у виши опсег

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	2				X	
КОРАЦИ	2				X	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	1				X	
СЕДМЕРЦИ	2				X	
ПАСИВНА ИГРА	1				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	1				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	1				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	2				X	
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	1				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → 0			X		

На папиру 11 ситуација, али две су са последицом. За праг се рачуна 13.

1. Почетна оцена

Почетна оцена: +.

2. Линија алгоритма

Први начин, прва линија: све компоненте су +.

3. Ограничење

Нема ограничења по компонентама.

4. Број грешака

9 грешака без последице + 2 грешке са последицом = 13 за праг.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК 0

Тежина утакмице

Нормална утакмица.

Утицај судија

Без битног утицаја ако последице нису промениле исход, али морају бити јасно описане.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

Све + компоненте имају највише 2 грешке за праг. Две грешке са последицом се рачунају двоструко, али морају бити конкретно означене.

ПРИМЕР 19: седмерац сам по себи није последица

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	1				X	
КОРАЦИ	1				X	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	0				X	
СЕДМЕРЦИ	2				X	
ПАСИВНА ИГРА	1				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	0				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	0				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	2				X	
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	0				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → +				X	

Недосуђен седмерац и један погрешно досуђен седмерац без гола. Обе грешке су у СЕДМЕРЦИ, али без последице.

1. Почетна оцена

Почетна оцена: +.

2. Линија алгоритма

Први начин, прва линија.

3. Ограничење

СЕДМЕРЦИ остају + јер имају 2 грешке без последице.

4. Број грешака

Укупно 7 грешака. Опсег 0–10: без корекције.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК +.

Тежина утакмице

Нормална утакмица.

Утицај судија

Без битног утицаја ако грешке нису произвеле гол или казну 2 минута.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

Недосуђен 7m није грешка са последицом. Погрешан 7m без гола такође није последица. Нема двоструког бројања.

ПРИМЕР 20: једна тешка грешка може бити – – и без великог броја грешака

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	- -	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	0				X	
КОРАЦИ	0				X	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	0				X	
СЕДМЕРЦИ	критична	X				
ПАСИВНА ИГРА	0				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	0				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	0				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	0				X	
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	0				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. — → —	X				

Погрешна одлука у завршници непосредно мења победника или нерешен исход.

1. Почетна оцена

Почетна оцена мора уважити непосредан утицај на исход.

2. Линија алгоритма

Први начин, друга линија: једна компонента – –.

3. Ограничење

Једна компонента – – поставља плафон на –, али почетни УКУПНИ УТИСАК може бити и – – због тежине утицаја.

4. Број грешака

Број грешака није пресудан. Тежина грешке је довољна за – –.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК – –.

Тежина утакмице

Аутоматски најмање тешка утакмица када је коначни УКУПНИ УТИСАК – –.

Утицај судија

Обавезно: судије су повећале тежину утакмице.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

Ово није математички пример већ пример тежине грешке. Упутство дозвољава – – због непосредног утицаја на бодовни/такмичарски исход.

ПРИМЕР 21: тешка утакмица + добар укупни утисак = могуће смањење тежине

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	- -	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	0					X
КОРАЦИ	1				X	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	1				X	
СЕДМЕРЦИ	1				X	
ПАСИВНА ИГРА	1				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	0				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	1				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	0					X
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	1				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → +				X	

Утакмица је објективно тешка, али судије правовременим одлукама, казнама и комуникацијом држе контролу.

1. Почетна оцена

Почетна оцена: +, стабилно вођење под притиском.

2. Линија алгоритма

Први начин, прва линија: све +/++.

3. Ограничење

Нема ограничења компонентама.

4. Број грешака

Укупно 6 грешака. Опсег 0–10: без корекције.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК +.

Тежина утакмице

Тешка утакмица због темпа, тензије и важности одлука.

Утицај судија

Смањили тежину ако је јасно да су одлуке и ауторитет снизили притисак.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

Тежина утакмице није оцена судија. Судије могу добити + и смањити тежину ако су тешку утакмицу учиниле управљивом.

ПРИМЕР 22: нормална утакмица може постати тешка због судија

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	7		X			
КОРАЦИ	0				X	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	0				X	
СЕДМЕРЦИ	0				X	
ПАСИВНА ИГРА	0				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	0				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	0				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	10	X				
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	6		X			
УКУПНИ УТИСАК	поч. — → — —	X				

Објективно нормална утакмица, али судије неуједначеним критеријумом и пропуштеним казнама подижу тензију.

1. Почетна оцена

Почетна оцена: — — због губитка контроле и подизања тензије.

2. Линија алгоритма

Други начин: две рукометне компоненте су — и — —.

3. Ограничење

Плафон је највише —, али почетна оцена може бити нижа ако је учинак то заслужио.

4. Број грешака

Укупно 23 грешке. Опсег 20+ → — —.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК — —.

Тежина утакмице

Иако је почетно била нормална, по правилу се тежина мења у тешку.

Утицај судија

Обавезно: судије су повећале тежину утакмице.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

Број је могућ: — има 7, — — има 10, ЛВ — има 6. Ово је валидан пример повећања тежине од стране судија.

ПРИМЕР 23: Лично владање се не вуче аутоматски после корекције укупног утиска

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	2				X	
КОРАЦИ	2				X	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	1				X	
СЕДМЕРЦИ	2				X	
ПАСИВНА ИГРА	4			X		
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	1				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	1				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	2				X	
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	1				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → 0			X		

ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ је + према почетној оцени УКУПНОГ УТИСКА, али број грешака касније спусти УКУПНИ УТИСАК.

1. Почетна оцена

Почетна оцена УКУПНОГ УТИСКА је +. ЛВ + је у дозвољеној вези.

2. Линија алгоритма

Први начин, друга линија: једна компонента 0.

3. Ограничење

Плафон је +.

4. Број грешака

Укупно 16 грешака → корекција за један степен.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК 0; ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ остаје + ако је правилно утврђено пре корекције.

Тежина утакмице

Нормална утакмица.

Утицај судија

Без битног утицаја ако су грешке бројне, али нису урушиле наступ и процедуру.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

Веза ЛВ се гледа према почетној оцени УКУПНОГ УТИСКА, пре корекције по броју грешака. Не спуштати ЛВ механички.

ПРИМЕР 24: ВР исправља одлуку, али не брише почетну грешку

Форма контроле лево; алгоритам, тежина и утицај судија десно.

КОМПОНЕНТА	ГРЕШКЕ за праг	--	-	0	+	++
ПРЕДНОСТ	1				X	
КОРАЦИ	1				X	
ПРЕКРШАЈ У НАПАДУ	0				X	
СЕДМЕРЦИ	1				X	
ПАСИВНА ИГРА	1				X	
ГОЛМАНОВ ПРОСТОР	0				X	
ПИВОТ-ОДБРАНА	0				X	
ЛИНИЈА КАЖЊАВАЊА	2				X	
ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ	1				X	
УКУПНИ УТИСАК	поч. + → +				X	

Судије донесу погрешну одлуку, затим је исправе после ВР-а. Почетна грешка се ипак евидентира.

1. Почетна оцена

Почетна оцена: +, јер је грешка исправљена али није нестала.

2. Линија алгоритма

Први начин, прва линија: све компоненте +/++.

3. Ограничење

Нема ограничења компонентама.

4. Број грешака

Укупно 7 грешака. Опсег 0–10: без корекције.

5. Коначна оцена

Коначни УКУПНИ УТИСАК +.

Тежина утакмице

Нормална утакмица.

Утицај судија

Без битног утицаја ако је ВР коришћен правилно, кратко и уверљиво.

ПРОВЕРА ЛОГИКЕ

Процедура ВР-а иде у ЛИЧНО ВЛАДАЊЕ, коначна одлука у одговарајућу компоненту, а почетна грешка се не брише.

Контролорски тест пре коначне оцене

- 1 Да ли су оцене у компоненти исправне с обзиром на број укупних грешака?
- 2 Да ли је свака грешка са последицом стварно непосредна?
- 3 Да ли се примењује први или други начин?
- 4 Да ли је МАКСИМУМ УКУПНОГ УТИСКА правилно постављен?
- 5 Да ли је корекција по броју грешака примењена само једном?
- 6 Да ли тежина утакмице и утицај судија логично прате коначну оцenu?

Ако један одговор није јасан, оцена још није спремна за извештај



ЈЕДНА ФОРМА. ЈЕДАН АЛГОРИТАМ. ЈЕДНА ПРОВЕРА.

**Добра контрола је проверљива
:ситуација → компонента → грешка → последица → оцена → УКУПНИ УТИСАК.**