

 CZECH HANDBALL FEDERATION		HODNOCENÍ ROZHODČÍCH ČSH							<i>(4 znaky, např. A007)</i> číslo utkání:				
rozhodčí uveďte ve tvaru Příjmení J.		vyplňuje delegát utkání a jako přílohu ve formátu .xls posílá e-mailem rozhodčím a dále na: hruba@chf.cz a jkq@seznam.cz					soutěž	Extraliga		A020			
							kategorie	muži					
rozhodčí A		Bečička		rozhodčí B		Horák		delegát		Simu			
datum a čas	28.9.2014 16.00	místo	Zlín			Výsledek		7m	N	2 min	přímé D	tresty ABCD	DK STK
domáci	HC Zlín					celk.	1.p.	2.p.	Σ/g				
hosté	Sokol HC Přerov					22	10	12	3/3	3	4	-	C/N
VÝKON ROZHODČÍCH - CELKOVÉ HODNOCENÍ													
Obtížnost utkání	lehké	X	normální		obtížné		velmi obtížné						
Vliv rozhodčích na utkání	negativní (zhoršení problémů)				žádné ovlivnění	X	pozitivní (zmírnění problémů)					66,7	
Výkon rozhodčích v jednotlivých oblastech <i>(1 = zoufalý, 5 = vynikající)</i>					X	poznámky delegáta							
KRITÉRIA	1	2	3	4	5	Pozitivní komentáře: povinně uveďte min. 3 body							
	--	-	Ø	+	++								
Výhody			X			Negativní komentáře: musí být vyplněno výhody nebyly silnou stránkou, ale nijak to nezasahovalo do ptůběhu hry; pasivní hru v situaci úmyslného zdržování brankáře k provedení výhozu ukazovat ihned až po ústním upozornění							
Kroky					X								
Útočné fauly					X								
7m hody				X									
Pasivní hra				X									
Souboje pivot/obrana				X									
Brankoviště				X									
Tresty				X									
Osobnost a vystupování <i>(řeč těla, signalizace, spolupráce/ pozice rozhodčích, spolupráce se stolkem)</i>				X									
Celkový dojem <i>(řízení a kontrola nad utkáním, čtení hry, jednotná linie, atmosféra)</i>				X									
Doporučení ke zlepšení: uveďte pokud možno alespoň 3 body													
v utkání, kde je jasný výsledek již od prvních momentů neopomenout soustředit se i na zdánlivě okrajové věci, jako jsou např. výhody Pasivní hru v situaci úmyslného zdržování brankáře k provedení výhozu signalizovat ihned, ale až po ústním napomenutí zdržujících hráčů, aby i tito se mohli na takovéto vyhodnocení situace připravit. Věcně to špatně není, ale je žádoucí hráče upozornit na možnost příště takto situaci vyhodnotit.													