



FAKE/FLOP

ПРАВИЛО И ПРОЦЕДУРА 2017





FIBA

We Are Basketball

FAKE/FLOP – 2017



- *Этот материал был создан ФИБА и переведен на русский язык Российской Федерацией Баскетбола.*
- *При расхождении в формулировках между текстом этой презентации и Официальными правилами баскетбола 2017 на русском языке, приоритет отдается Официальным правилам. Однако стоит заметить, что эти расхождения не носят смысловой, а только стилистический характер.*
- *Все приведенные в Презентации принципы обязательны к применению судьями во время всех баскетбольных матчей, проводимых на территории РФ.*



FIBA

We Are Basketball

СИМУЛЯЦИЯ ФОЛА – 2017



Определение.

Симуляция (Fake) – это действие игрока (защитника или нападающего), например театральное чрезмерное действие для того, чтобы создать впечатление, что на нем совершен фол и тем самым получить незаслуженное преимущество

На заметку:

Флоп – особый тип действия защитника (в ситуации столкновение/блокировка), но это тоже симуляция





FIBA

We Are Basketball

СИМУЛЯЦИЯ ФОЛА – 2017



- Обычно случается при столкновении или при постановке заслона
- Судьи должны понимать игру, технику движения и тактику игроков чтобы не попасться на симуляцию
- Этот тип поведения не укладывается в рамки честной и спортивной игры
- **Вычищайте игру – делайте это раньше**





FIBA

We Are Basketball

СИМУЛЯЦИЯ ФОЛА – 2017



- Некоторые игроки пытаются обмануть судей, симулируя контакт или усиливая незначительный контакт.
- Некоторые игроки в защите, не заняв правильную защитную позицию (LGP), инициируют контакт, подставляя грудь и, симулируя, падают назад, чтобы был зафиксирован фол в нападении.





FIBA

We Are Basketball

СИМУЛЯЦИЯ ФОЛА – 2017 СТАНДАРТНАЯ СИМУЛЯЦИЯ



Игрок, который симулирует фол, но не совершает неправильный контакт и судья показывает сигнал симуляции:

1. Предупреждение выносится игроку и тренеру в следующей остановке в игре. Это предупреждение распространяется на всю команду.
2. Любое повторение симуляции той же командой – Технический фол.

Возможны два предупреждения в один игровой отрезок, в котором игра не останавливалась.

3. Каждой команде может быть вынесено по одному предупреждению.





FIBA

We Are Basketball

СИМУЛЯЦИЯ ФОЛА – 2017 ЧРЕЗМЕРНАЯ СИМУЛЯЦИЯ



Игрок, который ярко выражено симулирует (без контакта с оппонентом), не совершая при этом неправильного контакта:

1. Прямой Технический фол (Неспортивное поведение).





FIBA

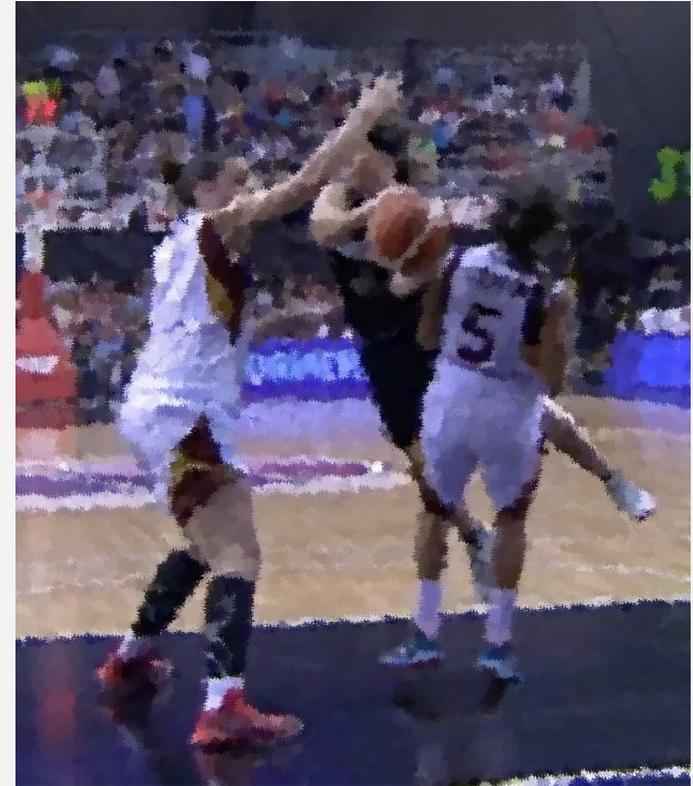
We Are Basketball

СИМУЛЯЦИЯ ФОЛА – 2017 СИМУЛЯЦИЯ И НЕПРАВИЛЬНЫЙ КОНТАКТ



Если игрок:

- Симулируя, делает неправильный контакт, фиксируйте фол симулянту!
- Если в эпизоде совершен фол, то в этом же эпизоде не может быть симуляции (не может быть фол и предупреждение в одном игровом эпизоде).
- Фол = Без предупреждения;
- Нет фола = Предупреждение.





FIBA

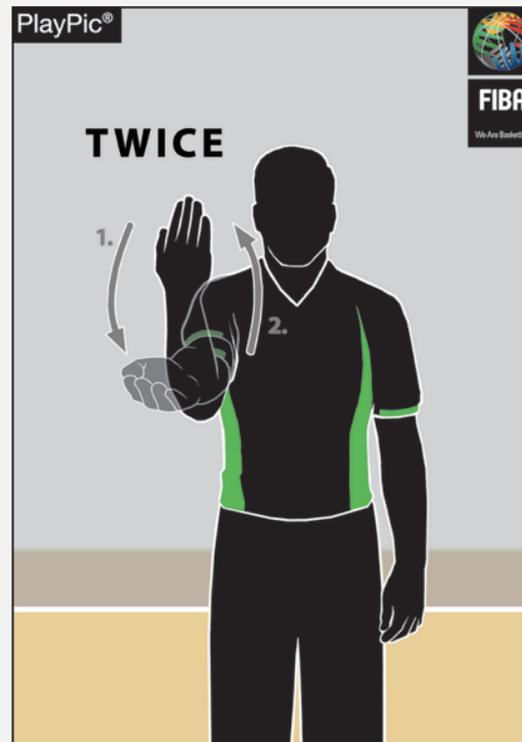
We Are Basketball

СИМУЛЯЦИЯ ФОЛА – 2017 ПРОЦЕДУРА / СИГНАЛ



Сигнал «симуляция»

Новый сигнал – «**ДВАЖДЫ** поднять предплечье к плечу» (начинаем сверху, от плеча)





FIBA

We Are Basketball

СИМУЛЯЦИЯ ФОЛА – 2017 ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ



Процедура предупреждения (во время игры)

- Симуляция игрока во время игры (нет остановки)
- Показ сигнала симуляции, чтобы обозначить момент симуляции
- Сопроводить жест голосом (например: "белые 8 симуляция")





FIBA

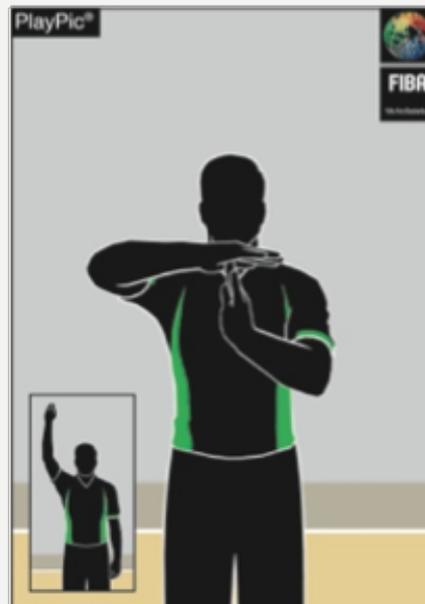
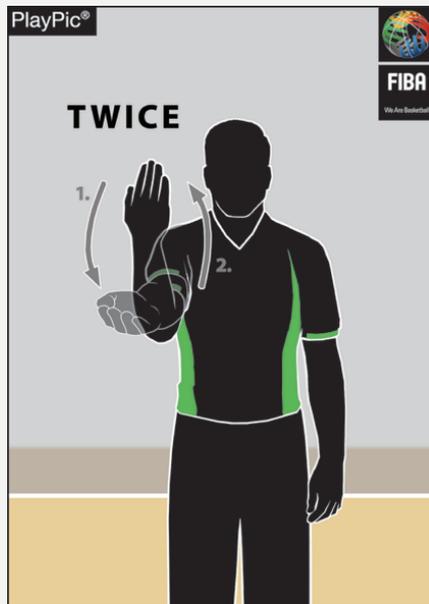
We Are Basketball

СИМУЛЯЦИЯ ФОЛА – 2017 ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ В СЛЕДУЮЩЕЙ ОСТАНОВКЕ



Процедура предупреждения (в следующей остановке игры):

- a) Сообщить о предупреждении симулировавшему игроку и его тренеру, а также судьям,
- b) Показ сигнала симуляции, а затем жест технического фолла, с сопровождением голосом





FIBA

We Are Basketball

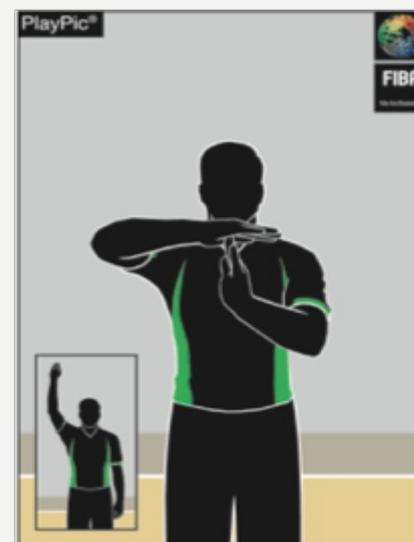
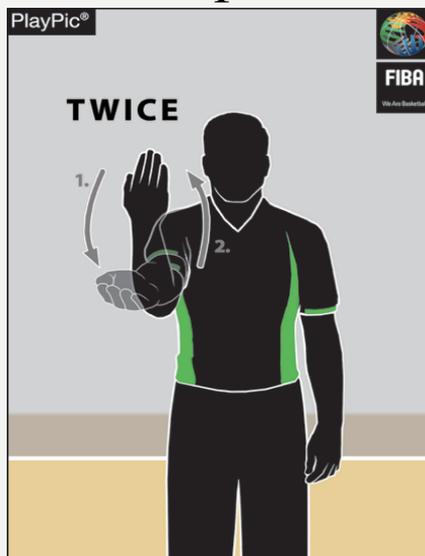
СИМУЛЯЦИЯ ФОЛА – 2017 ПОВТОРЯЮЩАЯСЯ ИЛИ ЧРЕЗМЕРНАЯ



При повторяющейся или чрезмерной* симуляции, приведшей к техническому фолу:

Свисток и

- a) Жест остановки времени,
- b) Показ сигнала симуляции,
- c) а затем жест технического фолу.



* Нет контакта с соперником или чрезмерное движение (Симуляция)



FIBA

We Are Basketball

СИМУЛЯЦИЯ ФОЛА – 2017 ПРИЗНАКИ СИМУЛЯЦИИ



Симулянт первым ищет контакт

Симулянту нужен контакт для симуляции





FIBA

We Are Basketball

СИМУЛЯЦИЯ ФОЛА – 2017 ПРИЗНАКИ СИМУЛЯЦИИ

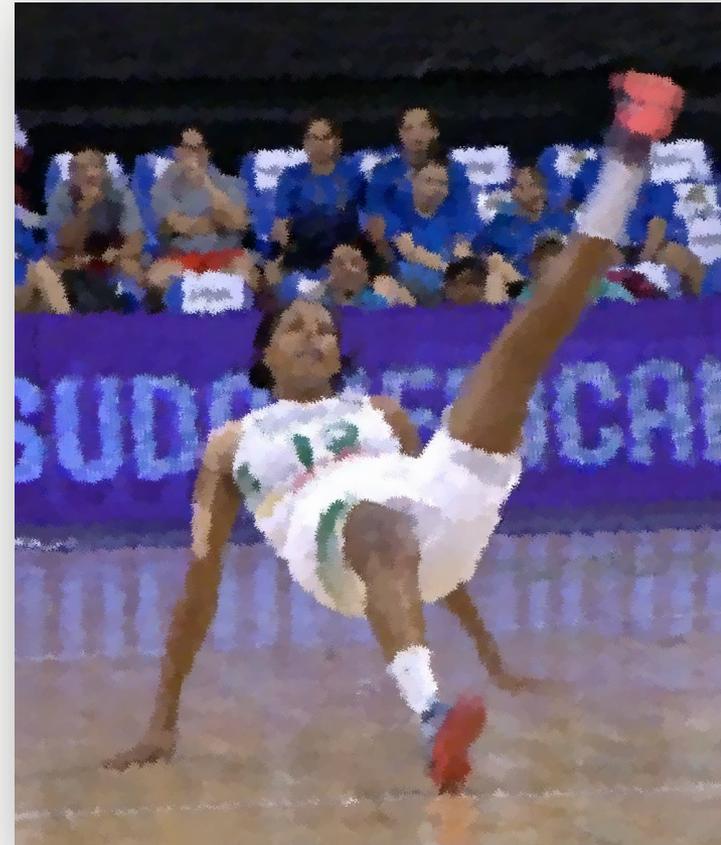


Голова откидывается вверх / назад,
когда контакт происходит не с головой



Совершение чрезмерных
театральных действий

Место прыжка и падения
очень близко друг к другу



Ноги при падении взлетают вверх, а
руки подготовлены к падению



FIBA

We Are Basketball

СИМУЛЯЦИЯ ФОЛА – 2017 НЕ ВСЕ СТРАННЫЕ ДВИЖЕНИЯ - СИМУЛЯЦИЯ



Не все странные, похожи на симуляцию движения являются симуляцией



Очень важно видеть игровой эпизод полностью, а не только реакцию игрока. Неправильный контакт все также надо фиксировать как фол, а незначительный контакт – все также часть игры, и фолом не является