STANDARD QUALITY

GLOBAL CONNECTION

STAGIONE 2016.17 RC

FAKE-FLOPPING
NOVITA' 2016

STAGIONE 2016.17 RC

FAKE A FOUL

DEFINIZIONE :

E' UN INGANNO

PER OTTENERE UN VANTAGGIO ILLEGALE

- FINGENDO DI AVER SUBITO UN CONTATTO FALLOSO DA UN AVVERSARIO
- ACCENTUANDO UN CONTATTO ACCIDENTALE

FAKING

- GENERALMENTE AVVIENE NELLE SITUAZIONI DI BLOCCO O IN QUELLE DI SFONDAMENTO
- GLI ARBITRI DEVONO CONOSCERE IL GIOCO E I MOVIMENTI TECNICI/TATTICI DEI GIOCATORI
- QUESTO TIPO DI ATTEGGIAMENTO NON HA NULLA A CHE FARE CON LO SPIRITO DI SANA COMPETIZIONE E FAIR PLAY.
- **PULIRE IL GIOCO E FARLO SUBITO**

FAKING

- ALCUNI GIOCATORI CERCANO DI CREARE UN CONTATTO SUL PETTO SENZA AVERE UNA LEGALE POSIZIONE DIFENSIVA LASCIANDOSI QUINDI CADERE ALL'INDIETRO SIMULANDO UN FALLO DELL'ATTACCO

FAKING

«NORMAL» FAKING

- **SE UN GIOCATORE :**
- **SIMULA SENZA CREARE UN CONTATTO ILLEGALE**

RICHIAMO UFFICIALE DEVE ESSERE PORTATO AL GIOCATORE E IL RICHIAMO DEVE ESSERE COMUNICATO ANCHE AL CAPO ALLENATORE

PROCEDURA STANDARD

«NORMAL» FAKING

- QUALUNQUE SUCCESSIVA RIPETIZIONE DI TALE COMPORTAMENTO DEVE COMPORTARE LA SANZIONE DI UN FALLO TECNICO
- OGNI SQUADRA PUO' RICEVERE AL MASSIMO UN RICHIAMO UFFICIALE

«ECCESSIVO» FAKING

- SE UN GIOCATORE FINGE IN MANIERA ESAGERATA SENZA CHE CI SIA STATO ALCUN CONTATTO E QUESTO NON GENERA ALCUN CONTATTO ILLEGALE

- **FALLO TECNICO IMMEDIATO**

COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

FAKING & CONTATTO ILLEGALE

- **SE UN GIOCATORE :**
- **FINGE DI SUBIRE UN CONTATTO FALLOSO E COSI' FACENDO CREA UN CONTATTO ILLEGALE, FISCHIATE FALLO A COLUI CHE FINGE**
- **SE VIENE FISCHIATO UN FALLO DURANTE IL GIOCO NON PUÒ ESISTERE ALLO STESSO TEMPO UNA SITUAZIONE DI FAKE.**

FAKING & CONTATTO ILLEGALE

-

PROCEDURA PER RICHIAMO

- **SEGNALE DI "FLOPPING"**

- **NUOVO SEGNALE : SOLLEVARE L'AVANBRACCIO DUE VOLTE – PARTENDO DALL'ALTO**

- **PROTOCOLLO PER IL RICHIAMO**
- **AL PRIMO FLOPPING DA PARTE DI UNA SQUADRA MOSTRARE IL NUOVO SEGNALE DURANTE IL GIOCO.**

PROCEDURA PER RICHIAMO -

DURANTE IL GIOCO

PROTOCOLLO PER IL RICHIAMO DURANTE IL GIOCO

- A) UN GIOCATORE SIMULA DURANTE UNA AZIONE DI GIOCO (NON SI FERMA LO PARTITA)
- B) L'ARBITRO MOSTRA IL SEGNALE SOLLEVANDO L'AVANBRACCIO DUE VOLTE AD INDICARE L'AZIONE DI SIMULAZIONE

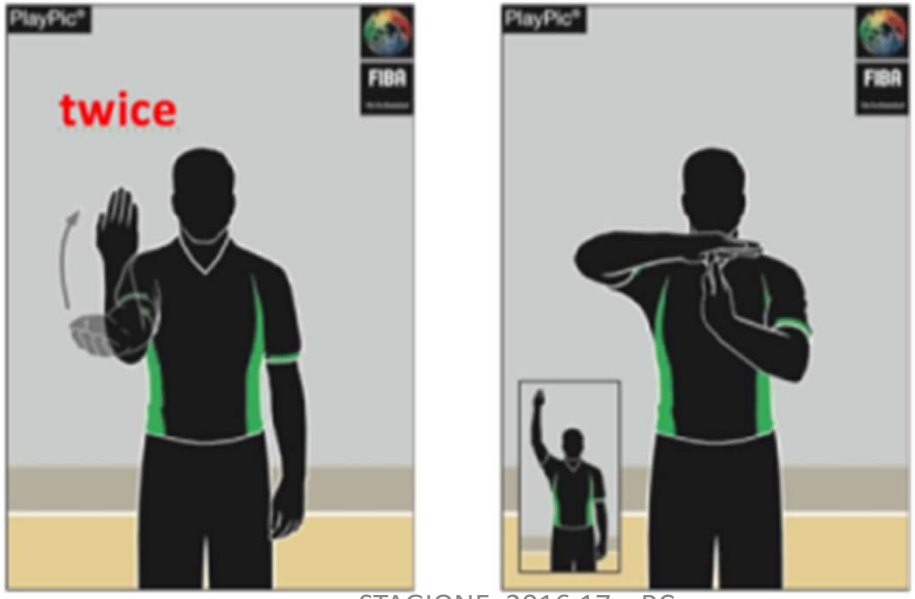
PROCEDURA PER RICHIAMO -

PRIMA INTERRUZIONE DEL GIOCO SUCCESSIVA

ALLA PRIMA SITUAZIONE DI PALLA MORTA E CRONOMETRO FERMO L'ARBITRO

A) COMUNICA IL RICHIAMO UFFICIALE AL GIOCATORE COINVOLTO E AL SUO ALLENATORE OLTRE CHE AGLI ALTRI DUE ARBITRI

B) MOSTRA IL SEGNALE CONVENZIONALE PER FLOPPING SEGUITO DAL SEGNALE DI FALLO TECNICO



PROCEDURA PER RICHIAMO -

PRIMA RIPETIZIONE O ECCESSIVO

ALLA PRIMA RIPETIZIONE O IN CASO DI AZIONE ECCESSIVA *CON CONSEGUENTE FALLO TECNICO – L'ARBITRO FISCHIA

A) FERMA IL CRONOMETRO CON IL SEGNALE PREVISTO

B) SOLLEVA L'AVANBRACCIO DUE VOLTE AD INDICARE IL SEGNALE DI FLOPPING

C) DI SEGUITO MOSTRA IL SEGNALE DI FALLO TECNICO

PRIMA RIPETIZIONE O ECCESSIVO

PRIMA RIPETIZIONE O ECCESSIVO

FAKE –FLOPPING
NOVITA' 2016

Roberto Chiari
FIBA INSTRUCTOR

STAGIONE 2016.17 RC

STANDARD QUALITY

GLOBAL CONNECTION

International Basketball Federation
FIBA Europe e.V.
Ismaninger Str. 21
81675 Munich
Germany

Tel: +49 89 780 608 0
Fax: +49 89 780 608 59

STAGIONE 2016.17 RC