

# FAKING a FOUL

2017 Regel & Procedures

NBB\_WGA\_spelregelcommissie



FIBA

We Are Basketball



IWBF

International Wheelchair Basketball Federation



NOC\*NSF

De NBB is lidorganisatie van NOC\*NSF, FIBA en IWBF

nederlandse basketball bond 

# Een fout “faken”

## Definitie:

“Faken” van een fout is een actie van een speler (verdediger of aanvaller), die doet alsof een fout op hem wordt gemaakt of die overdreven theatraal reageert, zodat het lijkt of er een fout op hem wordt gemaakt en daarmee in het nadeel komt.

Flopping is een specifiek voorbeeld van een verdedigende actie (charge/block), om een fout te “faken”.



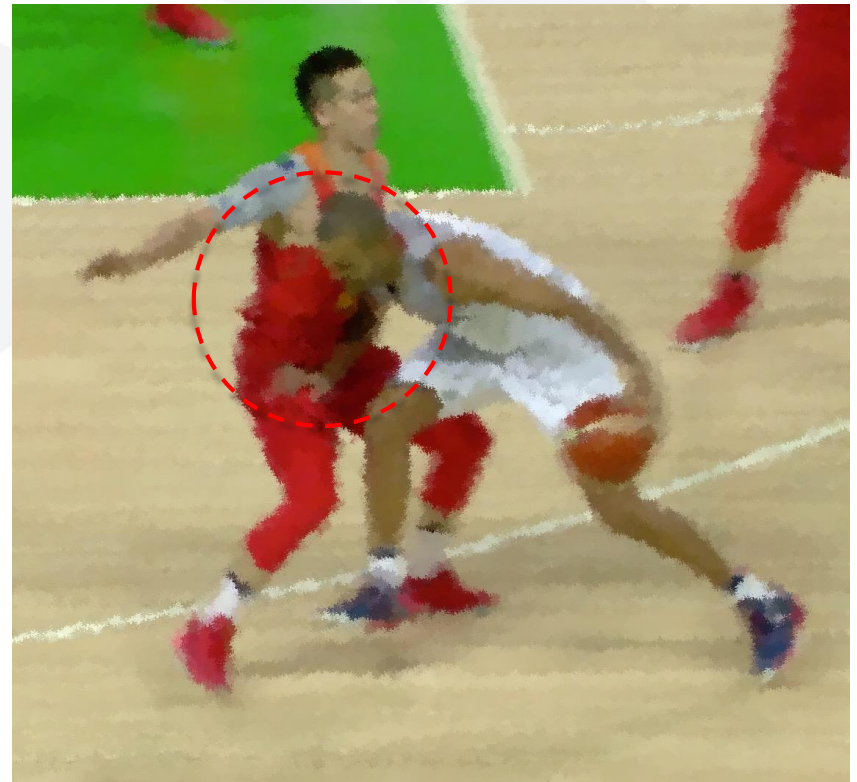
## Een fout “faken”

- Komt meestal voor in charge en screening situaties.
- Scheidsrechters moeten de wedstrijd juist lezen, het technisch en tactisch kunnen van de spelers herkennen, zodat zij voorkomen dat spelers fouten verdienen.
- Dit soort gedrag hoort niet sportiviteit en eerlijk spel.
- **Zorg dat dit zo snel mogelijk wordt voorkomen.**



## Een fout “faken”

- Spelers “faken” door net te doen of een contact zou zijn veroorzaakt door de tegenstander of door het contact groter te laten lijken.
- Verdedigers zonder een legaal verdedigende positie proberen contact te maken op de torso en laten zich dan naar achteren vallen (flopping) om een aanvallende fout te verdienen.





## Een fout “faken”

Als een speler een fout “faked”, maar geen (illegaal) contact maakt en de scheidsrechter geeft het signaal voor “faken” van een fout:

1. De speler wordt direct gewaarschuwd en in het eerst volgende dode spelmoment wordt de coach gewaarschuwd. Dit geldt gelijk als waarschuwing voor het hele team.



## Een fout “faken”

Als een speler een fout “faked”, maar geen (illegaal) contact maakt en de scheidsrechter geeft het signaal voor “faken” van een fout:

2. Elk volgend “faking” van een fout door hetzelfde team is een Technische Fout.

3. Een team krijgt maar een keer een waarschuwing.



# Overdreven een fout “faken”

Een speler die een fout overdreven “faked” (zonder enig contact met een tegenstander) en dus geen illegaal contact veroorzaakt:

Direct een Technische Fout geven (onsportief gedrag).





# Een fout “faken” door illegaal contact

## Als een speler:

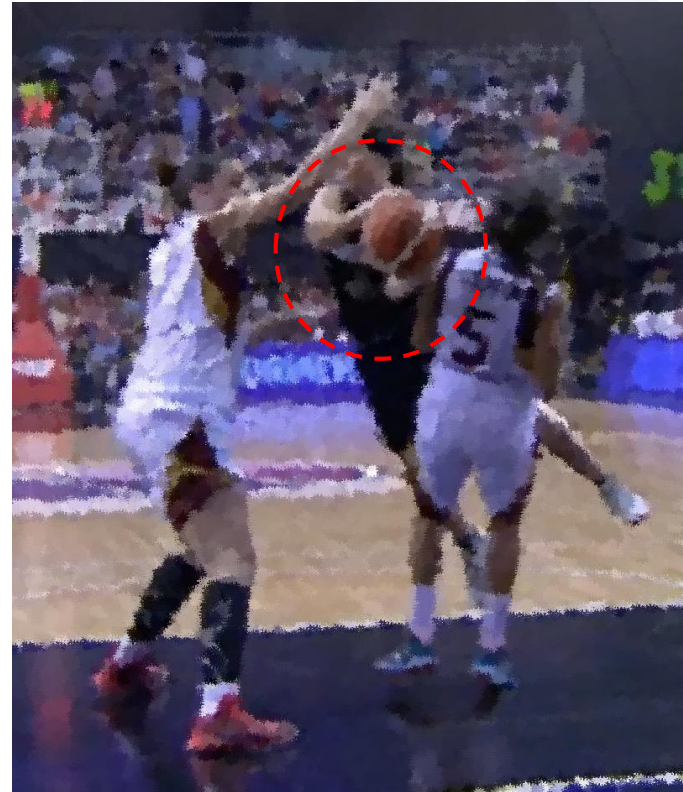
Illegaal contact “faked”, direct de fout aan die speler geven!

Als een fout wordt gemaakt, kan er geen fout “gefaked” worden in hetzelfde spelmoment.

(dus niet een fout geven EN een waarschuwing).

Fout = geen waarschuwing

Geen fout = waarschuwing





# Een fout “faken” (protocol): signaal

## Signaal voor een fout “faken”

“Onderarm naar boven bewegen”-  
signaal wordt tweemaal gegeven  
(start is van boven)



Raise the lower arm  
twice

# Een fout “faken” (protocol): tijdens het spel

## Protocol om te waarschuwen (tijdens het spel):

- Speler “faked” tijdens het spel (geen onderbreking).
- Toon het betreffende signaal om aan het geven dat het gezien is.
- En geef dat luid aan. Bijvoorbeeld: “blauw 8 flopping”.



# Een fout “faken” (protocol): waarschuwing bij eerste dode spelmoment

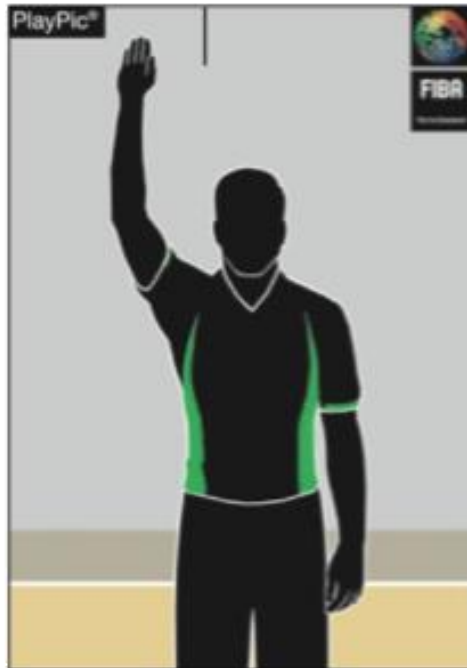
## Protocol voor de waarschuwing bij eerste dode spelmoment:

Communiqueer de  
waarschuwing aan de  
betreffende speler, zijn  
coach en de collega  
scheidsrechter(s):  
Toon het betreffende  
signaal en vertel en laat het  
signaal voor de “Technische  
Fout” zien.



# Een fout “faken” (protocol): herhaling of overdrijven

Bij herhaling of bij overdrijven, zodat een technische fout gegeven wordt:





# Herkennen dat een fout “gefaked” gaat worden

De speler is op zoek naar het eerste contact.

De speler heeft een contact nodig om te kunnen “faken”.



# Herkennen dat een fout “gefaked” gaat worden

Hoofd gaat omhoog en naar achteren wanneer er geen contact op het hoofd is.

Speler maakt overdreven theatrale bewegingen.



# Herkennen dat een fout “gefaked” gaat worden

Plaats van opspringen en neerkomen zijn zeer dicht bij elkaar.

Voeten gaan omhoog tijdens het vallen en de handen zijn gereed voor de val.





# Niet alle contacten zijn “gefaked”

Belangrijk is om de hele spelsituatie te zien en niet alleen de reactie van de speler.

