



SIMULAR UNA FALTA (FAKE A FOUL) REGLA Y PROCEDIMIENTO 2017

Versión 2.0: 10/08/2017
ROB 2017

COMITÉ TÉCNICO DE ÁRBITROS - Gabinete de Formación

Simular una falta

Definición:

Fake (simulación) es cualquier acción de un jugador (defensor o atacante) para fingir que está recibiendo una falta o para hacer movimientos teatrales exagerados con el fin de crear una apariencia de estar recibiendo una falta y por lo tanto obtener una ventaja injusta.

Nota:

Flop (dejarse caer) es un tipo especial de acción del defensor (carga/bloqueo), pero sigue siendo una simulación.



Simular una falta (fake a foul)

- Normalmente las simulaciones se producen en situaciones de carga y pantallas.
- Los árbitros deben conocer el juego, los movimientos técnicos y las tácticas de los jugadores para evitar que los jugadores sean premiados al simular.
- Este tipo de comportamiento no encaja dentro del espíritu de deportividad y juego limpio.
- **Limpia el partido - ¡Límpialo pronto!**



Simular una falta (fake a foul)

- Algunos jugadores intentan engañar a los árbitros simulando un contacto causado por un oponente, o maximizando un contacto marginal.
- Algunos jugadores defensivos sin una Posición Legal de Defensa (PLD), intentan provocar un contacto en el torso y caer hacia atrás simulando para obtener una falta del atacante.



Simulación normal (estándar)

Un jugador simula haber recibido una falta pero no genera ningún contacto ilegal y el árbitro muestra la señal de simulación:

1. Se dará una advertencia al jugador y a su entrenador durante la siguiente interrupción del partido. Esto sirve como un aviso para ese equipo.
2. Cualquier repetición de simulación por el mismo equipo es una Falta Técnica. Hay posibilidad de tener 2 avisos de simulación durante la misma jugada sin que se interrumpa el partido.
3. Cada equipo tiene derecho a una advertencia.



Simulación excesiva

Un jugador que simula excesivamente (sin ningún contacto con un oponente) y no produce ningún contacto ilegal:

1. Falta Técnica directa (Comportamiento antideportivo)



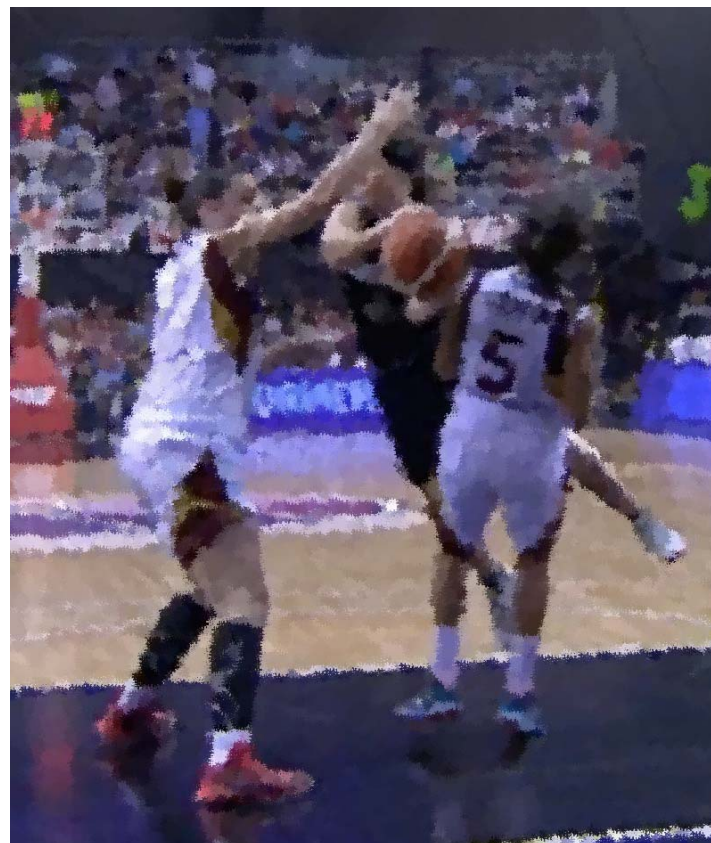
Simulación y contacto ilegal

Si un jugador:

Simula generando un contacto ilegal, ¡sanciona la falta del simulador!

Si hay una falta en la jugada, no puede haber una simulación en la misma jugada (no es posible falta y advertencia en la misma jugada)

Si hay falta = no hay advertencia.
Si no hay falta = hay advertencia.



Protocolo de simulación / Señal

Señal de simular una falta

Nueva señal de “Levantar el antebrazo”, dos veces (comenzando desde arriba).



Protocolo de simulación. Aviso durante la jugada

Protocolo para el aviso (durante la jugada)

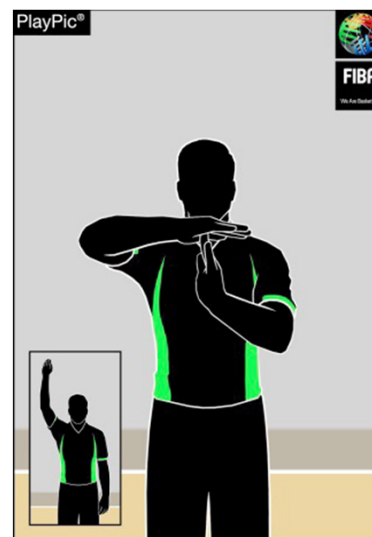
- Una acción de simulación del jugador durante la jugada (sin detención).
- Mostrar la señal de “Levantar el antebrazo” para indicar la “acción de simulación”.
- Apoyo verbal – por ejemplo “simulación de 8 blanco”.



Protocolo de simulación. Aviso en siguiente interrupción

Protocolo para el aviso (durante el siguiente período de interrupción del partido)

- Comunicar el aviso al jugador afectado y a su entrenador, además de al resto de árbitros.
- Mostrar la señal de “Levantar el antebrazo” y posteriormente la señal de “Falta Técnica” con apoyo verbal.

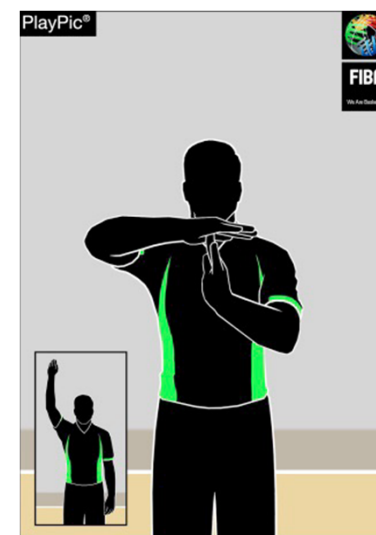


Protocolo de simulación. Acción repetitiva o excesiva.

En acciones repetitivas o excesivas * que dan lugar a una falta técnica.

Uso del silbato con:

- a) Señal de "Parar el reloj".
- b) Señal de "Levantar el antebrazo"
- c) Seguido de la señal de "Falta técnica".



* Jugada sin contacto o acción excesiva (simulación)



Señales de la simulación

El simulador está buscando primero el contacto.
El simulador necesita el contacto para simular.



Señales de la simulación

La cabeza sube/va hacia atrás (simulación con la cabeza) cuando el contacto no ha tenido lugar en la cabeza.



Haciendo movimientos teatrales exagerados

El lugar del salto y el lugar de caída están cercanos el uno del otro.



Los pies suben al caer y las manos están preparadas para la caída



No todos los contactos son simulación

No todos los movimientos son simulaciones de haber recibido una falta.



Es importante ver la jugada entera, no sólo la reacción del jugador.

El contacto ilegal todavía debe ser sancionado como una falta, los contactos marginales siguen siendo parte del juego y son legales.

