

## Fallo antisportivo e Simulazione

La FIBA ha recentemente ritenuto necessario, sulla base di analisi tecniche relative a situazioni di gioco, indirizzare a **tutte** le Federazioni Nazionali alcune Interpretazioni importanti, allo scopo di fornire chiarimenti affinché nelle gare il gioco sia sempre più fair.

Da sempre è forte intendimento della FIBA rendere le gare sempre più gradevoli sotto l'aspetto spettacolare, consentendo gesti tecnici di livello elevato da parte dei giocatori maggiormente dotati e capaci, in particolare eliminando quei contatti illegali che ne ostacolano gesti tecnici o prestazioni apprezzabili.

Deve essere a conoscenza di tutti coloro coinvolti nelle partite di pallacanestro (allenatori, giocatori, arbitri, spettatori, media, etc.) che l'applicazione delle Interpretazioni in questione deve intendersi con effetto immediato in tutti i Campionati e deve essere sanzionato in modo restrittivo e consistente ogni contatto illegale, sin dall'inizio della gara, consentendo agli allenatori ed ai giocatori di adattarsi al criterio adottato.

Nello specifico si sono voluti definire con precisione criteri, peraltro già presenti nel contesto regolamentare, relativi a due situazioni di gioco che, durante l'intero arco della gara, ma in particolare nelle fasi topiche della stessa, possono rendere il gioco particolarmente duro, scorretto, di difficile gestione da parte degli arbitri: il **fallo antisportivo** e la **simulazione**.

### 1. Fallo antisportivo

L'articolo 36.1.4 definisce che "nel giudicare se un fallo è antisportivo, gli arbitri devono applicare, tra gli altri, il seguente principio:

- ❖ Se un giocatore non effettua un legittimo tentativo di giocare la palla e avviene un contatto, il fallo è antisportivo."

Si riscontra di frequente che negli ultimi minuti di gare con punteggio in equilibrio importante per il risultato finale o per calcoli relativi alla differenza canestri:

- la palla sia fuori dalle linee perimetrali del campo per una rimessa in gioco a favore della squadra A;
- la palla sia ancora nelle mani dell'arbitro (situazione di palla morta) o sia già a disposizione del giocatore A per la rimessa (palla viva);
- in quel momento un giocatore della squadra B causa, sul terreno di gioco, un contatto con un avversario A, che gli arbitri fischiano.

In queste particolari situazioni è ovvio che il giocatore B stia causando il contatto allo scopo di ottenere un fallo fischiato, senza che il cronometro di gara sia rimesso in moto.

E' evidente che il giocatore non sta facendo alcun tentativo di giocare la palla (la palla è ancora nel fuori campo e non ha ancora lasciato le mani del giocatore incaricato della rimessa) ed il vantaggio antisportivo è determinato dal non aver permesso al cronometro di ripartire; il disposto dell'art. 36.1.4 deve essere applicato (senza alcun avvertimento) e **deve essere sanzionato un fallo antisportivo**.

L'interpretazione suddetta dovrà essere applicata dagli arbitri con attenta considerazione, sanzionando quei falli volontari commessi al fine di impedire il riavvio del cronometro ed anche commettendo fallo su giocatori ben individuati, con l'intento di mandare al tiro i meno abili realizzatori di tiri liberi.

Non troverà applicazione, invece, nel caso di un **giocatore difensore o attaccante** che, nelle situazioni di palla viva (palla già nelle mani del giocatore incaricato della rimessa) e rispettando la tecnica di gioco, causi un contatto falloso con un avversario, rispettivamente nel tentativo legittimo di impedire o di favorire un passaggio dal fuori campo; in tali occasioni risulterà esatto sanzionare un fallo personale normale.

A palla morta e cronometro fermo non può esistere una sanzione di fallo normale; non potendo alcun giocatore effettuare un legittimo tentativo di giocare la palla (palla ancora nelle mani dell'arbitro), l'eventuale contatto falloso dovrà essere valutato antisportivo.

Analogamente, particolare attenzione dovrà essere posta anche nella valutazione dei contatti personali convenzionalmente definiti "**falli tattici**", in quelle fasi di gioco in cui un giocatore vuole commettere fallo, al fine di mandare un avversario in lunetta per i tiri liberi, ed ottenere il possesso della palla allo scopo di recuperare nel punteggio, o altro.

Questi contatti falloso, pur se ammessi dal Regolamento e quindi legittimi, devono comunque essere commessi dal giocatore nel tentativo di giocare la palla.

## 2. Simulazione

L'articolo 38.3.1 definisce che "è considerato fallo tecnico il lasciarsi cadere per simulare un fallo".

Si riscontra sempre più di frequente che giocatori si lascino cadere e/o reagiscano in modo teatrale, esagerando gli effetti di minimi contatti ed, in alcuni casi più gravemente, in assenza di contatto da parte di un avversario per simulare un fallo:

- allo scopo di procurarsi un vantaggio scorretto inducendo gli arbitri a fischiare un fallo non giustificato, essendo stato sanzionato ingiustamente ai danni di un avversario;
- conseguentemente generare un'atmosfera ostile da parte degli spettatori nei confronti degli arbitri.

Tale atteggiamento, **sia da parte del difensore che dell'attaccante**, è da considerarsi ovviamente antisportivo. Mette in difficoltà il regolare svolgimento della gara e, di conseguenza, dopo che un richiamo ufficiale sia stato proposto al giocatore responsabile e a tutti i giocatori della stessa squadra attraverso l'allenatore, troverà applicazione il disposto dell'art. 38.3.1 e **un fallo tecnico dovrà essere sanzionato per ogni susseguente azione di natura simile**.

L'avvertimento, come previsto dall'abituale procedura, dovrà essere effettuato a palla morta e cronometro fermo, senza porre alcuna squadra in situazione di svantaggio.

Soprattutto in queste circostanze, gli arbitri dovranno porre una speciale attenzione all'azione del giocatore responsabile per valutarne opportunamente l'eventuale simulazione, basandosi sulla differenza tra:

- il **cadere**, che potrebbe essere valutato accidentale o causato dall'avvenuto contatto o per perdita di equilibrio,
- il **lasciarsi cadere** in maniera più o meno esagerata, atteggiamento che non ha nulla a che vedere con la tecnica di gioco,
- l'**esagerare** in maniera teatrale gli effetti di un semplice contatto ininfluenza.

>>>> <<<<