



FALLO ANTISPORTIVO art. 46 RT FIBA

DEFINIZIONE : Un fallo antisportivo è un fallo personale commesso da un giocatore che, a giudizio dell'arbitro, non stia legalmente tentando di giocare la palla, come nello spirito e nell'intento delle regole.

Un fallo antisportivo avviene ogni volta che un giocatore provoca un contatto deliberato con un avversario, disinteressandosi del pallone, o non avendo alcuna possibilità tecnica di giocarlo; in situazioni di gioco senza palla sono considerati falli antisportivi tutti quei contatti in cui un giocatore trattiene, colpisce o spinge un avversario con azioni che, trascendono lo spirito del gioco, o dimostrano intenti violenti.

Il contatto fisico e l'atletismo, hanno contribuito alla crescita del basket, come sport avvincente e spettacolare, per il corretto svolgimento di una gara e una buona valutazione dei contatti fra i giocatori, è necessario che l'arbitro abbia un'ottima conoscenza della tecnica di gioco per stabilire quali siano i contatti : accidentali/atletici; fallosi personali; fallosi antisportivi/squalificanti.

Spesso il fallo antisportivo, è confuso con il contatto duro, o invocato negli ultimi secondi di una gara quando la tattica di gioco impone lo stop del cronometro per mandare in lunetta gli avversari. Niente di più errato, entrambe le situazioni rientrano nello spirito del gioco, fare fallo è un diritto tecnico del giocatore, e rientra nella tattica di gioco.

Non è ovviamente possibile descrivere una casistica completa, anche perché il gioco propone sempre situazioni simili ma mai uguali, è fondamentale che la valutazione del contatto sia fatta solo su quella giocata, rilevando la posizione, del pallone e dei giocatori coinvolti, senza considerare tempo trascorso e punteggio della gara, ma nel rispetto della tecnica di gioco e nello spirito delle regole.

Durante la gara è il comportamento tecnico, di chi provoca il contatto, a determinare la sanzione di un fallo, personale o antisportivo : spingere o trattenerne un avversario nel tentativo di, impossessarsi di un rimbalzo, o per impedirgli di acquisire una posizione migliore sul campo, sono azioni fallose, a volte di particolare intensità, che rientrano nello spirito del gioco; afferrare un avversario lanciato in contropiede, dare un colpetto sul piede o in pancia, o tirare i pantaloncini, di un giocatore che tira a canestro, sono azioni che non fanno parte del bagaglio tecnico di un difensore, e quindi devono essere classificate come antisportività.