
NUMERO 1 – OTTOBRE 2021

Lo scopo di **“CAPIRE PER DECIDERE”** vuole essere quello di chiarire alcune situazioni di gioco capitate durante le partite dei nostri campionati Regionali che richiedono una particolare “lettura” o che fanno parte dei PUNTI DI ENFASI.

In questo primo numero ci occupiamo di **FALLI ANTISPORTIVI – Art. 37 del RT di gioco**

“Un fallo antisportivo è un contatto con un giocatore avversario che, a giudizio dell’arbitro ha le seguenti caratteristiche:

- *Contatto con un avversario che non è considerato un tentativo legittimo di giocare direttamente la palla nello spirito e nell’intento delle regole del gioco. – **C1***
- *Contatto eccessivo, duro causato da un giocatore nel tentativo di giocare o meno la palla o un avversario. – **C2***
- *Un contatto non necessario causato da un difensore nel tentativo di interrompere una transizione offensiva della squadra in controllo di palla. Questo si applica fino al momento in cui la squadra in controllo di palla non inizi il suo movimento di tiro a canestro. – **C3***
- *Un contatto illegale causato da un giocatore da dietro o lateralmente nei confronti di un avversario che sta progredendo verso il canestro avversario e non ci sono altri giocatori avversari tra il giocatore che sta progredendo, la palla e il canestro stesso. Questo si applica fino al momento in cui la squadra in controllo di palla non inizi il suo movimento di tiro a canestro - **C4***
- *Contatto creato da un difensore su un avversario all’interno del campo di gioco quando il cronometro di gara indica 2:00 minuti o meno nel quarto quarto e in ciascun tempo supplementare, quando la palla è fuori dalle linee perimetrali per una rimessa in gioco ed è ancora nelle mani dell’arbitro o a disposizione del giocatore incaricato di effettuare la rimessa in gioco. – **C5***

Protocollo per sanzionare un fallo antisportivo:



VIDEO NR. 1 FALLO ANTISPORTIVO – C4

<https://youtu.be/Yt5qx6VsKq>

Situazione di contropiede per la squadra Bianca. Il giocatore 5 bianco passa la palla ad un compagno che sta correndo verso il canestro avversario, rincorso dal difensore 18 Rosso.



Nel momento in cui la palla sorpassa la linea immaginaria creata dal difensore 18 Rosso (ultimo difensore) il giocatore 20 Rosso provoca un contatto illegale da dietro spingendo sulla schiena dell'avversario 10 Bianco il quale, a causa del contatto, non riesce a raccogliere la palla che finisce fuori dal campo.



L'arbitro coda che sta effettuando la transizione Coda-Guida sanziona il contatto del 7 Rosso come fallo ANTISPORTIVO per il criterio C2 (giocata violenta o pericolosa – contatto eccessivo che mette in pericolo l'incolumità fisica dell'avversario).

La decisione di considerare il contatto come FALLO ANTISPORTIVO è corretta

Così come è corretta la procedura con il quale l'arbitro segnala il fallo antisportivo seguendo il protocollo 0 (decido di fischiare) – 1 (fischio il fallo, alzando il pugno chiuso) – 2 (mostro il segnale di fallo antisportivo)



Il criterio applicato invece non è corretto perché in questo caso lascia adito ad “interpretazioni” personali circa l’intensità del contatto e la sua eventuale pericolosità.

Il criterio corretto da applicare (quindi eventualmente da spiegare a giocatori ed allenatori) è in questo caso quello del **C4**.

Una decisione puramente AMMINISTRATIVA in quanto tiene conto ESCLUSIVAMENTE della posizione dei giocatori difensori, del fatto che ci sia o meno una squadra che sta progredendo verso il canestro avversario e del fatto che non ci sia nessun difensore tra il giocatore lanciato verso canestro, il canestro avversario e la palla e che non sia stato iniziato il movimento di tiro verso canestro.

Tutti criteri che trovano riscontro nella giocata in questione.

VIDEO NR. 2 – FALLO ANTISPORTIVO - C2

<https://youtu.be/oe4kF91KPoQ>

Dopo aver catturato un rimbalzo difensivo il giocatore 7 Verde viene marcato da vicino dal 7 Bianco.



Sia AG che AC sono sulla giocata.

Il 7 Verde invade il cilindro dell’avversario il quale rimane immobile all’interno del suo stesso cilindro. Dopo aver creato un primo contatto il 7 Verde muove il suo gomito destro orizzontalmente andando a impattare il torso dell’avversario che finisce a terra anche per proteggere la sua incolumità fisica.



L'AG è rimasto sulla giocata ed ha un ottimo angolo di visuale.
AC invece ha lasciato il gioco **troppo in anticipo** e non riesce a valutare l'azione.
AG sanziona questo tipo di contatto come FALLO PERSONALE.



Decisione ERRATA da parte degli arbitri.
Questo tipo di contatto doveva essere sanzionato come FALLO ANTISPORTIVO.
Il movimento del gomito da parte del 7 Verde non può essere considerato una giocata di pallacanestro in quanto viene fatto agitando i gomiti **orizzontalmente**.
Questo tipo di azione è molto pericolosa per chi subisce il contatto e molte volte fonte di seri infortuni.

Azione che deve essere **sempre** sanzionata. In particolare con un FALLO TECNICO qualora non ci sia contatto (ART. 36.2.1 comma 6) o con un FALLO ANTISPORTIVO- **C2** per la sua pericolosità (ART. 37.1.1 comma 2).

NOTA TECNICA: importante notare che il 7 Verde commette violazione di passi non rilevata dagli arbitri. Egli infatti cattura il rimbalzo in aria. Ricade sul terreno di gioco e sceglie il proprio piede perno (piede sinistro). Nel suo successivo giro dorsale, prima di creare il contatto illegale, appoggia il piede destro (legale) e quindi alza il piede perno tenendo sempre la palla saldamente nelle proprie mani (**violazione di passi**)



Ovviamente anche se gli arbitri avessero sanzionato tale violazione tutto quanto scritto sopra rimane ulteriormente valido in quanto sarebbe stato un contatto di gioco ILLEGALE commesso durante una situazione di PALLA MORTA e quindi AUTOMATICAMENTE da considerarsi come fallo ANTISPORTIVO.

VIDEO NR. 3 – FALLO + FALLO ANTISPORTIVO - C2

<https://youtu.be/0ex3CpeYxls>

Situazione simile alla precedente. Il giocatore 14 Rosso cattura un rimbalzo difensivo e viene affrontato da 3 avversari. Il giocatore 6 Bianco nel cercare di recuperare la palla invade il cilindro dell'avversario creando un contatto illegale sul 14 Rosso il quale per liberarsi degli avversari agita i propri gomiti orizzontalmente andando a colpire sul volto il 6 Bianco.



Entrambi gli arbitri in un primo momento sanzionano il fallo difensivo al giocatore 6 Bianco. Quindi si ritrovano per comunicare e scambiare le informazioni su quanto accaduto in campo.



Dopo un breve scambio di opinioni la decisione finale viene riportata al tavolo:

- Fallo personale al 6 BIANCO
- Fallo antisportivo al 14 ROSSO

Il gioco riprende con 2 tiri liberi per il 14 Rosso in quanto la squadra Bianca aveva già raggiunto il bonus di falli per il quarto di riferimento e quindi 2 TL per il 6 Bianco e successiva rimessa in zona di attacco per la squadra Bianca come conseguenza del fallo antisportivo sanzionato al giocatore 14 Rosso.

Decisione corretta da parte degli arbitri. Decisione arrivata dopo una corretta ed efficace comunicazione tra la coppia.

VIDEO 4 – FALLO PERSONALE + FALLO ANTISPORTIVO – C1

<https://youtu.be/nW4NYmeQKbw>

In questo video purtroppo non è visibile il comportamento dell'AC durante l'azione. In ogni caso durante una situazione di 1 vs 1 tra 11 Bianco e 15 Rosso a livello dell'area del tiro da 3 punti, il difensore 15 Rosso commette un fallo di hand-checking prontamente sanzionato dall'AC. Decisione corretta.



L'attaccante 11 Bianco nonostante il fischio dell'arbitro continua nella sua azione che lo porta ad iniziare un movimento continuo verso canestro. Il difensore 15 Rosso continua anch'esso nella sua azione difensiva e crea un ulteriore contatto illegale nel momento del tiro a canestro. Un secondo contatto che avviene dopo 2 secondi dal fischio dell'AC. Secondo contatto che viene ignorato dagli arbitri i quali decidono di sanzionare esclusivamente il fallo personale di hand-checking del 15 Rosso.



Decisione ERRATA da parte degli arbitri.

Una volta che la palla diventa morta (in seguito al primo fischio dell'AC) qualunque ulteriore **contatto illegale** commesso da un giocatore non può essere ignorato e deve essere considerato come fallo ANTISPORTIVO (C1 in questo caso).

A maggior ragione in questo caso in cui il secondo contatto avviene dopo 2 secondi dal momento in cui la palla è diventata morta.

Nell'ottica di un lavoro di squadra **di qualità** sarebbe stato opportuno che il secondo fallo (antisportivo) fosse stato sanzionato dall'AG il quale, “ricevendo” il gioco ha la possibilità di valutare perfettamente la giocata.

Ovviamente anche l'arbitro CODA poteva/doveva essere in grado di prendere questa ulteriore decisione utilizzando uno dei **FONDAMENTALI ARBITRALI** ovvero **RIMANERE** con il gioco anche dopo aver fischiato un fallo per essere in grado di vedere tutto lo sviluppo dell'azione.