



IL BURRACO

MANUALE DELL'ARBITRO

F.I.Bur
FEDERAZIONE ITALIANA BURRACO

PIANO OPERATIVO E SVILUPPO DEGLI ARGOMENTI

Introduzione: motivazioni del manuale e sue finalità.

IL DIRETTORE DI GARA:

LA SUA FIGURA IN QUALITA' DI ARBITRO

L'ARBITRO RISPETTO AL GIOCATORE

- Gestisce un "gioco"
- Al servizio del giocatore
- Non gioca durante la direzione
- Indirizza ed educa i giocatori
- E' il termometro della situazione
- Preclusioni per l'arbitro

IL COMPORTAMENTO DELL'ARBITRO NEL CORSO DI UNA GARA

L'ETICA DEL GIOCO E LA SUA DIFESA DA PARTE DELL'ARBITRO

TECNICHE DI RICOSTRUZIONE DELLA VERITA'

COMPORTAMENTO DELL'ARBITRO IN SEGUITO AD UNA IRREGOLARITA'

INTRODUZIONE

MOTIVAZIONE DEL MANUALE E FINALITA'

La federazione con la pubblicazione del presente manuale intende proporre una uniformità operativa e di interpretazione da parte degli Arbitri Federali in tutto l'ambito nazionale.

Indirizzerà gli Arbitri verso una linearità di intervento, volta tutta a favore di ogni singolo giocatore che potrà così avere la certezza che quanto avvenuto di irregolare al suo tavolo sarà sanato in modo sempre uguale in qualsiasi sede di qualsiasi città d'Italia.

Non dovrà così più trovarsi in difficoltà per una decisione arbitrale - su di uno stesso fatto - diversa da luogo a luogo.

Non dovrà essere sconcertato da una applicazione diversa, fatta da due arbitri diversi, difforme per interventi e soluzioni che una volta potrebbero essere a suo favore ed una volta no. La finalità della Federazione è quella di creare prima una "figura" d'Arbitro, una "coscienza" ed una "volontà" d'essere arbitro, per poi portare lo stesso ad essere un ottimo "operatore" al servizio dell'onestà, della probità, della tutela d'ogni giocatore e della Federazione stessa.

IL DIRETTORE DI GARA

LA SUA FIGURA IN QUALITA' DI "ARBITRO"

In tutte le discipline sportive la figura dell'Arbitro è divenuta insostituibile e determinante, per l'importanza che hanno assunto le specifiche mansioni che esso esplica. Infatti, l'Arbitro è lo strumento determinante per il regolare svolgimento di una qualsiasi pratica sportiva ed agonistica a qualsiasi livello.

L'Arbitro raffigura il giudice della situazione, è il garante assoluto delle leggi sportive e col suo operato, contribuisce a determinare e dare stabilità e credibilità all'attività sportiva in genere.

Specificatamente, nel gioco del Burraco, la funzione di un arbitro è molto più difficile da svolgere rispetto ad altre attività sportive che prevedono la sua presenza diretta nella gara (calcio, golf, scherma, ecc.). In questo gioco egli non è mai presente ai fatti che succedono al tavolo da gioco e per prendere le sue decisioni, deve procedere alla loro ricostruzione a posteriori prima, deve poi pronunciarsi immediatamente non appena gli viene proposto il problema, non

può usufruire di tempi di studio, di riflessione, di ricerca che sono generalmente concessi ai suoi colleghi di altre discipline.

L'arbitro deve possedere una conoscenza completa della materia e degli strumenti operativi con i quali intervenire (il Codice di Gara); è indispensabile che acquisisca una giusta mentalità professionale unitamente ad una specifica capacità comportamentale.

Potrebbe sembrare facile essere arbitro: l'aver organizzato qualche torneo, aver effettuato i relativi conteggi, magari essere intervenuto a dirimere qualche piccola questione al tavolo, non è essere arbitro; ma soltanto il primo passo per divenirlo. E per questo ci penserà la Federazione a dargli le opportunità necessarie, gli incentivi adatti a diventare un perfetto professionista nel campo.

Analizziamo ora la vera figura dell'arbitro nell'ottica di ciò che la Federazione si prefigge di ottenere dai suoi collaboratori nella specifica categoria.

L'arbitro deve essere sempre se stesso; la scontata conoscenza del Codice di Gara e la bravura tecnica devono andare di pari passo con l'educazione, la cortesia la pazienza.

Deve intervenire senza arroganza, senza sufficienza né eccessiva durezza.

Quando una soluzione da prendere non è prevista dal Codice di Gara (e ciò è sempre possibile perché il gioco del Burraco è in continua evoluzione) sarà proprio in quella circostanza in cui subentrano l'esperienza, il talento, la ponderazione, il buonsenso, il tatto, l'obiettività, la tecnica, la serenità, l'improvvisazione, il tutto facendo sì che il giocatore al quale si rivolge l'intervento si senta a suo agio, comprenda che è giusto quanto deciso e dia credibilità "all'esperienza" dell'arbitro.

Questi per prima cosa dovrà prendere sempre ed assolutamente una decisione.

La dovrà spiegare al giocatore, citando o semplicemente riassumendo l'articolo del Codice di Gara che è stato applicato e ricordando che è possibile proporre reclamo alla giuria.

L'arbitro, di qualsiasi livello, dovrà sempre ammettere (nel caso in cui accadesse) di aver sbagliato e provvedere di conseguenza a risarcire chi ne ha diritto.

Vediamo insieme ora quali sono le incombenze di un Arbitro:

Prima di dare inizio ad una gara deve aver predisposto il salone, i tavoli, la zona conteggi, il posto adibito alla sistemazione delle classifiche per le corrette informazioni ai giocatori e tutto quanto altro è necessario perché la gara si possa svolgere nel migliore dei modi avrà, infatti, controllato che gli score siano numerati in base alla sequenza dei tavoli e dei turni (tutto questo gli favorirà le operazioni di conteggio), avrà constatato che ci siano i segnatavoli e le penne, avrà controllato che ogni giocatore iscritto sia munito della Tessera Federale e che abbia cioè diritto alla partecipazione alla gara. Dovrà formare la giuria, annunciare l'inizio del gioco, dare il tempo alla fine di ogni turno e chiamare, in questo, il TIME OUT. Deve annunciare gli accoppiamenti, di cui avrà già spiegato il tipo (danese, a sorteggio, a scalare, ecc. ecc.), di turno in turno. Durante il gioco la sua presenza si deve sentire ma non vedere. E' di grave disturbo infatti la

presenza fisica dell'Arbitro al tavolo, ma sanno che lo potranno trovare pronto in qualsiasi momento.

Vediamo ora come e quando l'Arbitro deve intervenire in seguito ad una chiamata:

Al tavolo l'Arbitro deve ricostruire i fatti che hanno determinato la sua chiamata e, pertanto, è necessario che non si crei confusione e che ci sia assoluta chiarezza nelle dichiarazioni degli interessati che vanno riportate sull'apposito Mod. 03 (storia della mano - intervento arbitrale) ciò è obbligatorio.

In altre parole deve prendere in pugno la situazione e condurla con metodo e razionalità dando per prima la parola al giocatore che ha richiesto il suo intervento, poi agli avversari ed infine - se occorre - al partner del reclamante.

Un'ottima strategia operativa è la seguente (e cioè per ovvi motivi psicologici):

Fare ripetere a chi avrebbe commesso l'infrazione, chiaramente e lentamente, istante per istante, mossa per mossa, quanto è successo, per cui l'Arbitro è stato convocato: far fare cioè come in moviola gli ultimi interventi.

Tendenzialmente il giocatore ripete i propri gesti, proprio perché in questo modo crede di poter dimostrare all'Arbitro le sue ragioni, dandogli però l'unico mezzo a sua disposizione per la ricerca della verità.

Nel caso emergessero versioni contrastanti sui fatti, l'Arbitro chiederà parere ad eventuali angolisti ascoltandone le dichiarazioni traendone poi le proprie conclusioni; appurati i fatti, l'Arbitro renderà pubblica la sua decisione prendendo magari una pausa di riflessione e rendendola in un secondo momento.

L'Arbitro non deve farsi influenzare in alcun modo da un giocatore, bravo o meno bravo che sia; la sua imparziale decisione deve basarsi solo su elementi obiettivi.

Nel caso in cui un giocatore assumesse un atteggiamento sbagliato nei confronti del partner, dell'avversario o addirittura dell'Arbitro non è consentito ignorare l'azione abbozzando sulla cosa. Si deve assolutamente provvedere alla repressione del gesto, della parola o della frase; l'Arbitro deve provvedere (entro 24 ore) al deferimento agli organi superiori con una apposita comunicazione alla Federazione che a sua volta adirà l'Organo della Giustizia Sportiva. Se dopo una siffatta situazione le parti si rappacificassero, tale azione costituirebbe certamente un qualcosa di positivo ma non cancellerebbe quanto avvenuto, non consentendo all'Arbitro di decidere autonomamente non può decidere di sotterrare quanto accaduto; lasciando passare l'insulto, il gesto plateale o quanto di negativo sia accaduto. Ciò sarebbe solo incrinare la propria credibilità dando l'impressione di non essere in grado di tenere la sala. In ogni caso gli farebbe perdere la fiducia degli altri giocatori che non si sentirebbero così né protetti né cautelati.

L'intervento e l'eventuale provvedimento dell'organo della Giustizia Sportiva certamente costituiscono un deterrente di grande effetto e per l'Arbitro questo aspetto deve sempre e solo rappresentare la conseguenza e non il fine della propria azione.

Per il giocatore che ha commesso l'infrazione tale da essere giudicato in questi termini, veder pubblicato il proprio nominativo e le conseguenti decisioni sulla

apposita Rivista Federale, non sarà certamente edificante e l'esempio invoglierà tutti gli altri a comportarsi adeguatamente se desiderano restare in seno alla Federazione.

Va comunque specificato che l'Arbitro, al di là delle "denunce" che seguono l'iter appena descritto, hanno anche l'obbligo di effettuare delle semplici segnalazioni su fatti e comportamenti avvenuti nel corso della sua attività. Queste segnalazioni seguiranno un'altra procedura, ovvero costituiranno una informativa a disposizione della Federazione che, nel tempo, potrà così avere una statistica dei casi e dei personaggi che li provocano, tale da poter provvedere con opportuni provvedimenti a sanare le questioni ripetutesi più volte.

L'Arbitro infine non deve assolutamente decidere per conto suo se un fatto sia più o meno grave. Non gli è concesso. Deve provvedere soltanto al deferimento e lasciare le valutazioni all'organo a ciò preposto.

Omettere di inoltrare una denuncia, farlo con ritardo o su sollecitazione costituisce una grave violazione alla deontologia professionale.

Un Arbitro regolarmente iscritto all'Albo Federale non può arbitrare gare irregolari. In caso si tratti di tornei occasionali nei quali è richiesta la sua collaborazione, l'Arbitro dovrà chiedere l'autorizzazione, di volta in volta, alla Federazione.

Per concludere, quanto detto è solo un inizio nella preparazione di un Arbitro, serve solo a creargli una identità personale e a dargli un indirizzo operativo, eguale per tutti gli iscritti nella categoria, che poi, singolarmente, utilizzeranno aggiungendo quanto di proprio e personale possono.

L'Arbitro, nell'ambito agonistico, è un pilastro, è il garante assoluto della regolarità dell'attività e contribuisce in modo determinante all'ulteriore crescita ed alla divulgazione del gioco del Burraco.

Ritengo anche che ci debba essere la soddisfazione intima da parte di tutti, di aver ottenuto un riconoscimento così importante: essere iscritto tra i pochi in tutta Italia nell'Albo Arbitri e quindi un maggior stimolo ad operare del tutto correttamente, protetti dalla Federazione, rispettati dai giocatori, richiesti dagli organizzatori.

Rammentiamo ancora e per ultimo che l'attività dell'Arbitro si svolge nell'interesse della Federazione ove le finalità e gli interessi sono gli stessi perseguiti dall'Arbitro.

LA FIGURA DELL'ARBITRO RISPETTO AL GIOCATORE

L'ARBITRO GESTISCE INNANZITUTTO UN GIOCO

E' vero che durante questa gestione assume valenza di Arbitro delle situazioni, di giudice con poteri assoluti, di garante della Federazione relativamente all'etica ed al comportamento dei giocatori, però è sempre bene rammentare che "gestisce innanzitutto un gioco" con tutte le conseguenze che ne derivano.

Non è infatti in un Tribunale, in un commissariato di polizia o altro analogo posto ove decidono fatti più seri. Ciò nonostante il suo "potere" dovrà pure esprimerlo e questo resta circoscritto nell'ambito di un gioco: cortesia, tatto, modi ed atteggiamenti consoni all'occasione sono quindi indispensabili.

L'ARBITRO E' AL SERVIZIO DEL GIOCATORE

E' vero che deve dare l'immagine di uno che accompagna, mano per mano, il giocatore dall'inizio alla fine di una gara, ed è vero anche che, come uno steward o una hostess in aereo, ha il compito di rasserenare gli animi, di dare con la sua presenza, l'immagine di un continuo controllo della situazione, dell'ordine e del buon andamento delle cose.

L'ARBITRO NON GIOCA ASSOLUTAMENTE NEL CORSO DI UNA GARA CHE DIRIGE

Va da sé questo concetto; proprio per questo motivo la Federazione, creandosi uno staff arbitrale ad alto livello professionale lo ha posto ad un livello superiore ai giocatori cui va garantito, con la figura dell'Arbitro al di fuori della gara, il massimo rispetto delle normative Federali.

La garanzia della loro applicazione, la certezza di essere protetti in ogni circostanza, dipende proprio dal non partecipare alla competizione che, invece, sta dirigendo.

L'ARBITRO INDIRIZZA, EDUCA IL GIOCATORE

Il fatto che l'Arbitro all'inizio di ogni gara ne indichi le sue caratteristiche e modalità di esecuzione, indirizza automaticamente i giocatori a percorrere una strada sola, unica e atta a cominciare, condurre e terminare una gara.

Il suo comportamento distaccato, sì ma signorile ed educato, seppur fermo e deciso, induce i giocatori ad assumere sicuramente un comportamento consono alla circostanza.

L'ARBITRO E' IL TERMOMETRO DELLA SITUAZIONE

La sua figura ed il suo comportamento sono e diventano lo specchio della competizione in atto.

Un Arbitro calmo, dai gesti misurati, dalla voce pacata e suadente, è percepito dai giocatori che si comportano di conseguenza. Mostrare segni di insicurezza, di agitazione, di nervosismo da parte dell'Arbitro, sono tutti elementi che, senza alcun dubbio, influenzeranno la sala ed il corso della gara.

IL COMPORTAMENTO DELL'ARBITRO NEL CORSO DI UNA GARA

Superata la prima fase organizzativa ed iniziata la gara, i compiti dell'arbitro sono prevalentemente quelli di "intervento ai tavoli".

In generale il suo comportamento dovrebbe essere questo: chiamato al tavolo, restando sempre in piedi ad un angolo con il codice in mano e munito del MOD.03, ove registrare eventuali dichiarazioni rese dai giocatori, che serviranno in caso di emanazione di una decisione da ponderarsi in tempi successivi, pronto a giudicare solo e soltanto in base a quegli elementi raccolti e scritti dai quali non si può prescindere. Gli stessi costituiranno l'unico supporto per una eventuale decisione da parte dell'organo di Giustizia Sportiva eventualmente interessato.

- Chiederà con garbo: "Chi ha chiamato?"

- Conosciuto ciò farà parlare nell'ordine:

- a) il giocatore che ha chiamato (*DICHIARAZIONE*)
- b) chi ha commesso l'infrazione (*REPLICA*)
- c) il partner di quest'ultimo (*CHIARIFICAZIONE*)
- d) il partner di chi ha chiamato (*NUOVA SPIEGAZIONE*)

NOTA BENE

Nessuna fretta, anche per i casi semplici l'Arbitro ha il vantaggio di prendere tempo. Se il caso da risolvere è complesso ed abbisogna di particolari interventi, farà proseguire il gioco ed alla fine, se occorrerà e se vi sono stati dei danneggiamenti, provvederà a risarcire chi li ha subiti con un numero di V.P. a suo giudizio insindacabile. (Il risultato della partita sia sempre nell'ambito dei 20 V.P.)

1) Codice alla mano, presa una obbligatoria decisione e conseguentemente emesso il verdetto, possibilmente citare e leggere l'apposito articolo in modo da fissare il giudizio con un supporto legislativo tale da tranquillizzare chi ha subito l'intervento.

2) In caso di più scelte da applicare da parte di chi ha commesso l'infrazione, dovrà descriverle obbiettivamente senza mai indicare la più vantaggiosa, e applicare scrupolosamente quanto scelto.

3) In caso di errore da parte dell'arbitro, è doveroso che questi lo riconosca e lo ammetta, anche pubblicamente, risarcendo il partito danneggiato.

PRECLUSIONI PER L'ARBITRO

- Mai assistere ad una infrazione di procedura (non sostare per vedere giocare, vicino ai tavoli, salvo che in particolari situazioni ove ciò è previsto).
- Intervenire solo a seguito di una infrazione etica.
- Mai dire ai giocatori "METTETEVI D'ACCORDO".

L'ETICA DI GIOCO E LA SUA DIFESA DA PARTE DELL'ARBITRO

Definizione etimologica di:

ETICA - Filosofia della Morale -

Concetto prettamente collegato al modo di comportarsi sul piano della morale al tavolo da gioco (non distrarsi, non prolungare i tempi di gioco, non enfatizzare, silenzio e correttezza).

ETICHETTA - il modo di presentarsi al tavolo da gioco sia del giocatore che dell'arbitro -

Abbigliamento consono alla dignità del gioco che si svolge e al decoro della manifestazione che stabilisce un rapporto psicologico diretto con il giocatore al tavolo;

Nel tempo, poi è stato consentito ai giocatori l'uso di un abbigliamento più libero.

ACCENNO A DELICATE SITUAZIONI CHE POSSONO PORTARE VANTAGGI:

- modo di disporre le carte in mano (ad es. divise tre a tre in più file sovrapposte ecc.);
- comunicazioni tra i partner;
- matte collocate impropriamente ;
- segnalazioni con atteggiamenti enfatici;
- frasi e commenti chiarificatori.

INVITO AGLI ARBITRI

Ricordare ai giocatori incorsi in una penalità inflitta, che la stessa non implica una certificazione di comportamento scorretto, ma solo che in quella circostanza, del tutto casuale e involontaria e certamente senza dolo, è stato rilevato quel tipo di comportamento peraltro penalizzato.

DIFESA DA PARTE DELL'ARBITRO

Prendere tempo, ponderare le decisioni da adottarsi. Essere attento osservatore degli avvenimenti. Assoluta intransigenza, decisioni coraggiose. Perseguire la non ortodossia del gioco. Svolgere opera di convincimento nei riguardi dei Presidenti

delle Associazioni e del Circolo in caso di reiterato comportamento scorretto da parte del giocatore. Educare il giocatore alla gara.

TECNICHE DI RICOSTRUZIONE DI UNA VERITA'

- INTERROGAZIONE DELLE PARTI -
- REINTERROGAZIONE E DECISIONE APROFIT-TANDO DELLE DICHIARAZIONI DI UN GIOCATORE CHE TENTENNA -
- PROPENSIONE A CREDERE AL GIOCATORE CHE HA CHIAMATO -
- CREDERE PIU' AL PARTITO CHE DICE DI "AVERE FATTO" CHE A QUELLO CHE DICE DI "NON AVERE VISTO" -

L'Arbitro può in ultima analisi e solo se non ha altra scelta, rivolgersi ad uno o più angolisti (separatamente) per conoscere più dettagliatamente i fatti avvenuti al tavolo.

COMPORAMENTO DELL'ARBITRO A SEGUITO DI IRREGOLARITA'

- **PREMESSA** - L'Arbitro chiamato in causa non appena è stata registrata un'irregolarità, riuscirà a riparare il danno creatosi.

Difficoltà invece, se il giocatore voglia rettificare autonomamente un errore suo o dell'avversario.

Una chiamata tempestiva evita, per lo più, conseguenze indesiderate.

L'ARBITRO CHIAMATO AL TAVOLO

In particolare, quando i giocatori non sono d'accordo ed ognuno è ansioso di dare il suo punto di vista, deve rivolgersi a chi ha chiamato e dispone che:

- a) parli il giocatore che ha chiamato;
- b) contro difesa da parte dell'altro partito;
- c) replica;
- d) decisione arbitrale.

L'Arbitro deve annullare ogni eventuale decisione presa abusivamente dalle coppie in causa e ricostruendo la situazione, applicare la norma relativa e la eventuale penalità.

L'Arbitro deve elencare sempre tutte le scelte e le opzioni agli interessati.

L'Arbitro non tiene conto dei fatti portati a sua conoscenza in modo illegittimo (ad es. riferiti da spettatori non richiesti). Si ispira più fiducia CITANDO LE LEGGI piuttosto che prendendo decisioni improvvisate.

Mai esprimere pareri personali