

IL COMPORTAMENTO ARBITRALE NEL BURRACO

GESTIONE DEL TAVOLO

ETICA E FAIR PLAY NEL BURRACO



*a cura di
Happy - Atamai*





GESTIONE DEL TAVOLO ETICA E FAIR PLAY NEL BURRACO

Definizione

Gestire il tavolo non significa far rispettare le regole. Significa creare le condizioni ambientali, psicologiche ed etiche affinché le regole non debbano quasi mai essere invocate.

CAPITOLO I

PERCHÈ SERVE UN'ETICA NEL BURRACO

Il Burraco è un gioco a informazione imperfetta e a coppia. Questo lo rende unico e fragile.

1. Il Paradosso della Coppia: Tu vedi il 50% delle carte della tua squadra, ma sei responsabile del 100% del risultato. Questa tensione genera la tentazione più forte del Burraco: comunicare illecitamente per colmare quel 50% mancante. L'etica serve a resistere a questa tentazione.
2. Il Principio di Kant applicato al tavolo: "Agisci in modo che la tua azione possa diventare legge universale". Se tutti al tavolo commentassero, guardassero il compagno, pensassero 2 minuti per ogni scarto, il gioco collapserebbe. Il fair play è l'accettazione di una autolimitazione per rendere il gioco possibile per tutti.
3. La Teoria del Tavolo come Ecosistema: Un tavolo rumoroso, dove si urla al compagno, produce cortisolo, peggiora le prestazioni di tutti e allontana i nuovi giocatori. Un tavolo silenzioso, rispettoso e ritmato produce ossitocina, fiducia e fa crescere il circolo. La gestione del tavolo è gestione del capitale umano del torneo.

CAPITOLO II

LA GESTIONE PRATICA DEL TAVOLO

1. Il silenzio attivo

Non è "non parlare". È silenzio attivo. Ogni parola è un dato. Dire "Mamma mia che carte" dopo aver pescato dal tallone comunica al compagno che hai pescato male; quindi, lui eviterà di aprire giochi rischiosi. È un vantaggio sleale ottenuto senza barare tecnicamente.



Dalla pesca alla posa dello scarto, zero parole, zero suoni. Le uniche frasi consentite sono verbi tecnici a voce neutra del tipo, passando la carta al compagno che ha disposti i giochi di coppia innanzi a sé, "Lego il 5 sulla scala a fiori". Detto sempre con lo stesso tono.

Caso pratico: Giocatore A pesca, fa una smorfia, dice "niente". Il compagno B capisce che non ha chiuso e gioca di conseguenza. Dà comunicazione illecita involontaria. Va sanzionata con richiamo.

2. Il ritmo – La musica del tavolo

Il Burraco agonistico ha un tempo. Un tempo troppo veloce è pressante, un tempo troppo lento è punitivo. Lo "slow play" è l'arma dei furbi: quando sei in vantaggio, rallenti per far scadere il tempo della partita.

Ogni azione deve stare tra i 10 e i 20 secondi. La riflessione lunga è lecita solo 2 volte per smazzata, in momenti cruciali. Se un giocatore pensa più di 45 secondi, l'Arbitro deve intervenire se chiamato al tavolo.

3. La comunicazione illecita – L'anatomia dell'imbroglio

È il cancro del Burraco. Non esiste "lo facciamo tutti". Esistono 3 livelli:

- 1) Livello Involontario: Guardare il compagno quando si è in difficoltà.
- 2) Livello Paraverbale Codificato: Tossire quando si scarta un asso, appoggiare lo scarto a destra se è carta utile, a sinistra se è spazzatura. È premeditato.
- 3) Livello Gestuale: Segnali con le dita, posizione delle carte.

Come si accerta: L'Arbitro può accertarlo d'iniziativa.

4. Il rispetto del compagno – Il capitolo più importante

Questo è il punto che spesso crea problemi ai tavoli da gioco. Il Burraco attiva dinamiche di coppia simili a quelle matrimoniali. Rimproverare il compagno al tavolo è una forma di abuso di potere. Genera paura di giocare, il compagno giocherà peggio per paura di sbagliare, innescando un circolo vizioso.

Fraasi vietate che sembrano innocue ma sono violenze: "Ma come hai fatto a scartare quella?" -> Implica stupidità.

"Te l'avevo detto io..." -> Implica superiorità.

Sospiro plateale + occhi al cielo.

L'errore del compagno si commenta MAI al tavolo. Si commenta al bar, dopo, con formula: "Su quella mano, cosa ne pensi se avessimo fatto X?". L'errore è della coppia, non del singolo. Se vinci con un compagno scarso e lo umili, hai perso come uomo.

5. Il rapporto con gli avversari e l'arbitro

L'avversario non è nemico, è partner necessario. Senza di lui non giochi. L'Arbitro non è un poliziotto, è un facilitatore.



Chiamare l'Arbitro urlando "ARBITRO! Qui stanno barando!". Questo è già una sanzione per chi chiama.

Invece, mano sul tavolo, voce bassa, "Per cortesia, arbitro al tavolo 5 per un chiarimento". L'Arbitro ascolta prima una versione, poi l'altra, MAI insieme per evitare lite.

6. Il telefono, il fumo, l'alcol – L'inquinamento del tavolo

Il telefono è sospetto oggettivo. Anche se lo usi per l'orologio, l'avversario può pensare ad altro. Va eliminato il dubbio alla radice.

Telefono spento e in borsa. Se deve rimanere acceso per motivi gravi, deve essere in modalità silenziosa.

7. La gestione dell'errore e l'autodenuncia

Il più alto atto di etica. Esempio: ti accorgi di avere 12 carte in mano invece di 11. Nessuno se n'è accorto. Non dirlo significa barare.

Chi si autodenuncia per un qualcosa di irregolare non deve mai essere deriso, ma lodato pubblicamente dall'Arbitro. Questo è un fattore educativo.

CAPITOLO III

CODICE ETICO DEL GIOCATORE DI BURRACO

Art.1 - Lealtà Assoluta – L'impegno a non alterare in alcun modo mazzi, tallone, pozzetti, scarti.

Art.2 – Silenzio – L'impegno a mantenere il silenzio di gioco e a non comunicare con il compagno se non tramite le carte regolarmente giocate.

Art.3 - Rispetto del Compagno - L'impegno a non rimproverare, offendere, sminuire o istruire il proprio compagno durante la partita. Considerare il suo errore come il proprio.

Art.4 - Rispetto dell'Avversario - L'impegno a non esultare in modo provocatorio, a non distrarre e a stringere la mano a fine partita indipendentemente dal risultato.

Art.5 - Rispetto dell'Arbitro - L'impegno a chiamare l'Arbitro con rispetto e ad accettarne il giudizio, riservando eventuali reclami alla fine del turno.

Art.6 - Trasparenza - L'impegno a tenere le carte sempre visibili e a dichiarare ad alta voce ogni azione rilevante.

Art.7 - Sobrietà - L'impegno a non presentarsi al tavolo in stato alterato e a usare un linguaggio consono ad un luogo pubblico.

Art.8 - Tutela dei Nuovi - L'impegno impegno a trattare i neofiti con pazienza.

Art.9 - Puntualità - L'impegno a rispettare orari dei turni di gioco, consapevoli che il ritardo danneggia tre persone.

Art.10 - Onore del Torneo - L'impegno a non danneggiare l'immagine del torneo dentro e fuori dalla competizione.



CAPITOLO IV

PROCEDURE DISCIPLINARI

Per un torneo di Burraco credibile non basta sanzionare. Bisogna sanzionare in modo giusto perché la stessa infrazione deve avere la stessa conseguenza, a prescindere dal tavolo e dal nome del giocatore.

LIVELLO 1 - INFRAZIONE LEGGERA - Richiamo

Finalità: prevenire, non punire. Correggere subito i piccoli comportamenti che rovinano la concentrazione.

Fattispecie tipiche: brusio continuo, telefono che suona / uso del telefono al tavolo, lieve perdita di tempo, commenti sulla mano.

Procedura corretta: L'Arbitro interviene con richiamo verbale privato e a bassa voce, senza interrompere la smazzata degli altri tavoli. Formula standard: "Giocatore, la invito a..."

Al secondo richiamo: Ammonizione ufficiale.

È un atto dovuto di tutela verso gli altri 3 giocatori al tavolo.

LIVELLO 2 - INFRAZIONE MEDIA – Ammonizione o Penalità Tecnica

Finalità: fermare un comportamento antisportivo che altera il clima e il ritmo del torneo.

Fattispecie tipiche: rimprovero reiterato al compagno, slow play intenzionale, contestazione irrispettosa della decisione arbitrale, rifiuto di far verificare le carte a fine smazzata.

Procedura corretta: L'Arbitro interrompe la smazzata in corso.

Allontana i giocatori dal tavolo e ascolta le parti separatamente, evitando il contraddittorio acceso.

Eroga il provvedimento proporzionato: Ammonizione o Penalità Tecnica.

LIVELLO 3 - INFRAZIONE GRAVE - Espulsione

Finalità: tutelare l'integrità del gioco e la dignità delle persone. Qui non c'è gradualità.

Fattispecie tipiche: segnali codificati tra compagni, insulti gravi / discriminatori / sessisti, manomissione delle carte, minaccia fisica o verbale, bestemmia plateale e reiterata nonostante il richiamo.

Procedura corretta: L'Arbitro interviene immediatamente.

Espulsione della coppia in caso di illecito sportivo (imbroglio, segnali) o espulsione del singolo giocatore in caso di condotta personale (insulto grave).

La partita in corso viene sospesa e viene attribuito un punteggio arbitrale.