

MANUALE DELL'ARBITRO DI BURRACO

Codice comportamentale
e deontologico



a cura di Happy - Atamai





CODICE ARBITRALE COMPORTAMENTALE E DEONTOLOGICO

L'arbitraggio nel Burraco non consiste esclusivamente nell'applicazione meccanica di un insieme di regole.

L'arbitro svolge una funzione di garanzia: deve assicurare che la competizione si svolga in condizioni di correttezza, che le regole siano applicate in maniera uniforme e che eventuali controversie vengano risolte con equilibrio.

Il compito dell'arbitro diventa particolarmente delicato perché il Burraco è un gioco nel quale una minima irregolarità può modificare in maniera significativa l'andamento della mano o dell'intera competizione. Una decisione arbitrale può quindi avere conseguenze sul risultato e, proprio per questo motivo, deve essere presa con particolare attenzione.

L'arbitro deve inoltre ricordare che la correttezza della decisione non è sufficiente se il modo con cui viene comunicata è scorretto.

Un arbitro tecnicamente preparato, ma aggressivo, arrogante o parziale, compromette la fiducia dei giocatori nella competizione.

Viceversa, un arbitro capace di ascoltare, ragionare, spiegare e decidere con fermezza contribuisce a creare un ambiente nel quale le regole vengono rispettate non per timore dell'arbitro, ma perché tutti riconoscono l'equità del sistema.

Il presente manuale definisce pertanto i principi che devono guidare l'arbitro non soltanto nella decisione tecnica, ma anche nel comportamento personale e nella relazione con i giocatori, con gli organizzatori e con gli altri arbitri.



PARTE I

LA FUNZIONE ARBITRALE

ART. 1 – NATURA DELLA FUNZIONE

L'arbitro è il garante della regolarità della competizione. La sua funzione non consiste nel «vincere una discussione» con il giocatore, né nel dimostrare di conoscere il regolamento meglio degli altri.

La funzione arbitrale consiste nel ricondurre una situazione concreta alle norme applicabili e nel determinare le conseguenze previste dalle regole. L'arbitro deve pertanto considerarsi al servizio della competizione. Questa impostazione è fondamentale.

Il giocatore vede normalmente l'arbitro come colui che può confermare o modificare una situazione che lo riguarda direttamente. L'arbitro, invece, deve assumere una posizione più ampia: deve considerare non soltanto l'interesse del giocatore che ha effettuato la chiamata, ma anche quello dell'avversario, della coppia, degli altri tavoli e, più in generale, della regolarità del torneo.

La domanda corretta che l'arbitro deve porsi non è: «Chi ha ragione?» ma:

«Qual è la corretta applicazione delle regole alla situazione che si è verificata?»

ART. 2 – AUTORITÀ E AUTOREVOLEZZA

L'autorità dell'arbitro deriva dall'incarico ricevuto e dal regolamento.

L'autorevolezza, invece, si costruisce attraverso il comportamento.

Un arbitro che urla può avere autorità formale, ma non necessariamente autorevolezza.

Un arbitro autorevole:

- conosce le regole;
- ascolta;
- mantiene la calma;
- decide;
- motiva la decisione;
- non si lascia intimidire;
- non umilia chi ha commesso l'infrazione.

L'arbitro non deve quindi confondere fermezza con aggressività.

La fermezza consiste nella capacità di mantenere una decisione quando essa è corretta.

L'aggressività consiste invece nell'utilizzare il proprio ruolo per imporsi sulla persona.

La prima è necessaria; la seconda deve essere evitata.



ART. 3 – IMPARZIALITÀ

L'imparzialità rappresenta il principio fondamentale dell'attività arbitrale.

L'arbitro deve applicare le medesime regole a tutti, indipendentemente dalla loro esperienza, notorietà o posizione all'interno dell'organizzazione.

Non deve esistere una regola per il giocatore abituale e una diversa per il giocatore occasionale.

Non deve esistere una maggiore tolleranza nei confronti del giocatore esperto né una maggiore severità nei confronti del giocatore inesperto.

L'imparzialità deve essere inoltre visibile.

Questo significa che l'arbitro non deve soltanto essere imparziale: deve evitare anche comportamenti che possano ragionevolmente creare l'impressione di non esserlo.

Per esempio, un arbitro dovrebbe evitare di intrattenersi a lungo in conversazioni scherzose con una coppia durante una competizione, soprattutto se poco dopo deve prendere una decisione che riguarda quella stessa coppia.

Anche quando non esiste un favoritismo reale, la percezione di favoritismo può danneggiare la credibilità dell'arbitraggio.

ART. 4 – IL PRINCIPIO DELLA PRESUNZIONE DELLA BUONA FEDE

Un errore non deve essere automaticamente considerato una frode.

Nel corso di una partita possono verificarsi:

- distrazioni;
- dimenticanze;
- errori di conteggio;
- errori nella sequenza delle azioni;
- incomprensioni;
- interpretazioni errate di una situazione.

L'arbitro deve quindi distinguere l'errore dalla condotta intenzionale.

Attribuire immediatamente malafede a un giocatore significa trasformare un problema tecnico in un giudizio personale.

L'arbitro deve partire dalla buona fede e modificare tale valutazione soltanto quando esistano elementi concreti che giustifichino una diversa conclusione.

Questa prudenza è particolarmente importante perché l'accusa di comportamento scorretto può danneggiare la reputazione del giocatore molto più della penalità tecnica eventualmente applicata.



PARTE II

IL COMPORTAMENTO DELL'ARBITRO

ART. 5 – DIGNITÀ E RISPETTO DELLA PERSONA

Il giocatore che commette un'infrazione non perde per questo il diritto a essere trattato con rispetto. L'arbitro deve correggere l'azione, non mortificare la persona.

È quindi scorretto dire:

«Lei non sa giocare.»

È invece corretto dire:

«L'azione effettuata non è conforme alla procedura prevista.»

La differenza non è soltanto linguistica.

Nel primo caso l'arbitro emette un giudizio sulla persona; nel secondo descrive un fatto.

L'arbitraggio professionale deve essere fondato sui fatti.

ART. 6 – LINGUAGGIO E COMUNICAZIONE

Il linguaggio dell'arbitro deve essere chiaro, semplice e rispettoso.

Durante una competizione non è necessario utilizzare un linguaggio eccessivamente tecnico se questo rende più difficile comprendere la decisione.

Quando un giocatore chiede una spiegazione, l'arbitro dovrebbe utilizzare una struttura semplice:

fatto → regola → conseguenza.

Ad esempio:

«È stata effettuata questa azione. In questa situazione il regolamento prevede questa procedura.

Pertanto dobbiamo applicare questa conseguenza.»

Una comunicazione di questo tipo consente al giocatore di comprendere che la decisione non nasce dalla volontà personale dell'arbitro, ma dall'applicazione della norma.

ART. 7 – IL TONO DI VOCE

Il tono deve essere proporzionato alla situazione. L'arbitro deve poter essere ascoltato, ma non deve urlare. Alzare la voce non rende una decisione più corretta.

Quando il giocatore aumenta il tono, l'arbitro dovrebbe fare esattamente il contrario: abbassare il proprio tono e rendere più chiara la comunicazione.

La calma dell'arbitro ha anche una funzione pratica: contribuisce a ridurre la tensione al tavolo.



ART. 8 – L'AUTOCONTROLLO

L'arbitro deve essere consapevole che durante una competizione può essere sottoposto a provocazioni.

Un giocatore può essere irritato da una penalità, può ritenere ingiusta una decisione o può contestare ripetutamente.

L'arbitro non deve trasformare la contestazione in un conflitto personale.

Non deve pensare: «Questo giocatore mi sta mancando di rispetto, quindi devo fargli vedere chi comanda.»

Deve invece pensare: «Il mio compito è risolvere la situazione applicando il regolamento.»

L'autocontrollo costituisce quindi uno degli strumenti professionali più importanti dell'arbitro.



PARTE TERZA

L'INTERVENTO AL TAVOLO

ART. 9 – LA CHIAMATA DELL'ARBITRO

Quando viene chiamato, l'arbitro deve avvicinarsi al tavolo senza manifestare anticipatamente un'opinione. Non deve arrivare dicendo: «Che cosa avete combinato questa volta?» né: «Vediamo quale problema c'è adesso.»

Anche una battuta apparentemente innocente può essere interpretata come un pregiudizio.

È preferibile iniziare con una formula neutrale: «Mi spiegate cosa è accaduto?»

Questa semplice frase pone l'arbitro nella posizione corretta: prima ascoltare, poi decidere.

ART. 10 – ASCOLTARE TUTTE LE PARTI

Quando esistono due versioni differenti dei fatti, l'arbitro deve ascoltare entrambe.

Non deve decidere sulla base di chi ha parlato per primo.

Non deve dare maggiore credibilità a un giocatore perché è più esperto, più anziano o più conosciuto.

L'arbitro deve ricostruire la situazione attraverso gli elementi disponibili.

Quando possibile, deve porre domande precise:

- Quale azione è stata effettuata?
- Chi l'ha effettuata?
- In quale momento?
- Quale azione era stata compiuta immediatamente prima?
- La situazione è stata immediatamente contestata?
- Quali conseguenze si sono già prodotte?

La ricostruzione dei fatti deve precedere la decisione.

ART. 11 – EVITARE DOMANDE SUGGERITIVE

Le domande dell'arbitro devono essere neutrali. Una domanda come:

«Non è vero che hai fatto questo?»

può influenzare la risposta.

È preferibile:

«Qual è stata esattamente la tua azione?»

La differenza è importante perché l'arbitro deve raccogliere informazioni, non costruire una versione dei fatti.



ART. 12 – LA DECISIONE

Una volta ricostruita la situazione, l'arbitro deve decidere. Non deve prolungare inutilmente l'attesa.

Una decisione arbitrale efficace deve essere:

- chiara;
- comprensibile;
- coerente;
- motivata quando necessario;
- definitiva, salvo possibilità di revisione prevista dalle procedure.

La decisione deve essere comunicata senza aggressività.

Una formula efficace è:

«Ho verificato la situazione. La norma applicabile prevede quanto segue. Pertanto la decisione è questa.»



PARTE IV

LA GESTIONE DELLE CONTESTAZIONI

ART. 13 – CONTESTARE È UN DIRITTO, AGGREDIRE NO

Il giocatore ha diritto di non comprendere una decisione e di chiedere spiegazioni.

La contestazione, se civile e pertinente, non deve essere interpretata come un attacco personale all'arbitro. L'arbitro deve accettare che il giocatore possa non essere d'accordo.

Essere in disaccordo con l'arbitro non significa automaticamente essere scorretto.

Il limite viene superato quando la contestazione si trasforma in:

- insulto;
- minaccia;
- intimidazione;
- aggressione verbale;
- disturbo deliberato;

rifiuto reiterato di consentire la prosecuzione della gara.

ART. 14 – IL GIOCATORE INSISTENTE

Può accadere che un giocatore continui a riproporre la stessa argomentazione.

L'arbitro non deve rispondere con irritazione.

Dopo aver ascoltato e spiegato la decisione, può concludere:

«Ho compreso la sua osservazione e l'ho valutata. La decisione rimane confermata. Vi chiedo di riprendere il gioco.»

Questa formula riconosce il diritto alla contestazione, ma stabilisce anche un limite.

L'arbitro non è tenuto a trasformare ogni decisione in una negoziazione.

ART. 15 – IL GIOCATORE AGGRESSIVO

Quando il giocatore passa dalla contestazione all'aggressività, l'arbitro deve mantenere il controllo.

Non deve rispondere all'insulto con un insulto. Può invece dichiarare:

«Sono disponibile a discutere la situazione tecnica, ma non accetto offese personali.»

Se il comportamento prosegue, l'arbitro deve applicare le procedure previste dall'organizzazione.

La sanzione non deve essere una vendetta personale.

Deve essere la conseguenza regolamentare di un comportamento che compromette il regolare svolgimento della competizione.



PARTE V

L'ERRORE ARBITRALE

ART. 16 – L'ARBITRO PUÒ SBAGLIARE

Nessun arbitro è infallibile.

La conoscenza del regolamento non elimina la possibilità di commettere errori di valutazione, di memoria o di interpretazione. L'arbitro professionale non deve avere paura di riconoscere un errore. Al contrario, deve considerare la capacità di correggersi come una componente della propria professionalità.

Dire: «Ho verificato nuovamente e devo correggere la mia decisione»

è molto più autorevole che cercare una giustificazione per mantenere una decisione errata.

ART. 17 – NON DIFENDERE UNA DECISIONE SBAGLIATA

L'arbitro non deve difendere una decisione soltanto perché l'ha già pronunciata.

Una decisione non diventa corretta perché è stata pronunciata con sicurezza.

Quando emergono nuovi elementi, l'arbitro deve essere disposto a riesaminare la situazione secondo le procedure previste.

L'obiettivo non è avere ragione. L'obiettivo è arrivare alla decisione più corretta possibile.



PARTE VI

PROPORZIONALITÀ E GIUSTIZIA ARBITRALE

ART. 18 – LA SANZIONE NON È UNA PUNIZIONE PERSONALE

La sanzione prevista dal regolamento ha lo scopo di ripristinare, per quanto possibile, l'equilibrio della competizione e scoraggiare il ripetersi dell'infrazione.

Non deve essere vissuta dall'arbitro come un'occasione per «punire» il giocatore.

Questa distinzione è essenziale.

L'arbitro non deve pensare: «Questo giocatore mi ha fatto perdere tempo, quindi gli darò una penalità più severa.»

Deve pensare: «Qual è la conseguenza prevista per questa infrazione?»

ART. 19 – PROPORZIONALITÀ

Quando il regolamento lascia margini di valutazione, l'arbitro deve considerare la gravità effettiva della situazione.

Tra gli elementi rilevanti possono rientrare:

- la natura dell'errore;
- le conseguenze prodotte;
- il vantaggio ottenuto;
- lo svantaggio causato agli avversari;
- la possibilità di ripristinare la situazione;
- l'eventuale reiterazione;
- l'eventuale intenzionalità.

La proporzionalità non significa «essere indulgenti».

Significa evitare che la risposta sia sproporzionata rispetto al comportamento.



PARTE VII

IMPARZIALITÀ E CONFLITTI DI INTERESSE

ART. 20 – RAPPORTI PERSONALI

L'arbitro può conoscere personalmente i giocatori.

Tuttavia, quando un rapporto personale è particolarmente stretto o quando esiste un conflitto precedente, deve prestare particolare attenzione affinché tale rapporto non influenzi la propria decisione.

Laddove esista un concreto rischio di conflitto di interesse, l'arbitro dovrebbe informare il responsabile della competizione e valutare l'eventuale opportunità di astenersi.

ART. 21 – NESSUNA DIFFERENZA TRA GIOCATORI

Il giocatore famoso, il campione, il dirigente associativo e il principiante devono essere trattati secondo le medesime regole.

La competenza tecnica del giocatore non deve diventare una presunzione di correttezza.

Allo stesso modo, l'inesperienza non deve diventare una presunzione di colpa.

Il regolamento deve essere superiore alla reputazione del giocatore.



PARTE VIII

RAPPORTI CON GLI ALTRI ARBITRI

ART. 22 – COLLEGIALITÀ

Gli arbitri devono collaborare.

Una divergenza di opinioni è possibile e non costituisce necessariamente un problema.

Il problema nasce quando la divergenza viene trasformata in un conflitto pubblico.

Se due arbitri hanno interpretazioni diverse, devono confrontarsi in maniera professionale e ricercare una decisione coerente con il regolamento.

ART. 23 – NON SCONFESSARE IL COLLEGA DAVANTI AL TAVOLO

È scorretto dire davanti ai giocatori: «Il mio collega ha sbagliato.»

Se esiste un errore, deve essere affrontato nelle sedi appropriate.

Una volta assunta una decisione collegiale, gli arbitri devono presentarsi come un'équipe coerente.

Questo non significa nascondere gli errori.

Significa evitare che le divergenze interne compromettano la fiducia dei giocatori nell'organizzazione arbitrale.



PARTE IX

L'ARBITRO COME EDUCATORE

ART. 24 – LA FUNZIONE EDUCATIVA

Un giocatore che commette un errore deve uscire dalla situazione con la consapevolezza di ciò che è accaduto, non con la sensazione di essere stato umiliato.

La differenza è sostanziale. Un buon arbitraggio lascia il giocatore con questa percezione:

«Ho sbagliato, ma la decisione è stata corretta e mi è stata spiegata con rispetto.»

Un cattivo arbitraggio lascia invece: «Sono stato trattato male.»

Il primo rafforza il rispetto per le regole; il secondo alimenta conflitti e diffidenza.



PARTE X

PROCEDURA OPERATIVA

ART. 25 – IL METODO ARBITRALE

In presenza di una controversia l'arbitro dovrebbe seguire una procedura standard.

Fase 1 – ASCOLTARE - Ascoltare la descrizione dei fatti senza interrompere inutilmente.

Fase 2 – RICOSTRUIRE - Stabilire cosa è realmente accaduto.

Fase 3 – VERIFICARE - Individuare la norma applicabile.

Fase 4 – VALUTARE - Determinare la conseguenza prevista.

Fase 5 – DECIDERE - Assumere una decisione chiara.

Fase 6 – SPIEGARE - Fornire una spiegazione sintetica quando necessario.

Fase 7 – CHIUDERE - Consentire la ripresa del gioco.

Questa procedura evita che l'arbitro decida sotto la spinta emotiva del momento.



PARTE XI

SITUAZIONI PARTICOLARI

ART. 26 – IL GIOCATORE CHE PIANGE O SI AGITA

Una reazione emotiva non deve essere automaticamente interpretata come comportamento scorretto. Il giocatore può essere agitato perché ritiene di avere subito un'ingiustizia. L'arbitro deve mantenere il controllo e permettere, quando possibile, che la persona recuperi la calma. La fermezza deve essere accompagnata da umanità.

ART. 27 – IL GIOCATORE CHE RIDE O IRONIZZA

L'ironia non costituisce automaticamente un'infrazione. Tuttavia, quando diventa provocazione, derisione dell'avversario o disturbo sistematico, l'arbitro deve intervenire. Anche in questo caso deve essere valutato il comportamento concreto e non la personalità del giocatore..

ART. 28 – DISTURBO DEL TAVOLO

Il compito dell'arbitro comprende anche la tutela della concentrazione dei giocatori.

Devono essere contrastati comportamenti quali:

- conversazioni estranee al gioco protratte in modo disturbante;
- commenti sulle mani altrui;
- osservazioni ad alta voce sulle giocate;
- discussioni con altri tavoli;
- comportamenti volutamente rumorosi.

L'intervento deve essere inizialmente educato: «Vi chiedo di mantenere il silenzio e consentire il regolare svolgimento della mano.»

Solo in caso di mancata collaborazione si procederà secondo le disposizioni disciplinari applicabili.



PARTE XII

ETICA DELL'ARBITRO

ART. 29 – L'ARBITRO NON DEVE CERCARE PROTAGONISMO

L'arbitro non è il protagonista del torneo. Un buon arbitraggio è spesso quasi invisibile.

L'arbitro interviene quando necessario, risolve il problema e si allontana.

Non deve utilizzare il proprio ruolo per attirare l'attenzione, raccontare aneddoti, dimostrare la propria competenza o instaurare rapporti privilegiati con alcuni giocatori.

ART. 30 – NESSUN FAVORITISMO

È vietato utilizzare la funzione arbitrale per ottenere vantaggi personali.

L'arbitro non deve:

- favorire amici;
- proteggere conoscenti;
- chiudere un occhio su infrazioni;
- fornire suggerimenti strategici;
- anticipare informazioni;
- modificare una decisione per compiacere qualcuno.

La fiducia nell'arbitro nasce dalla certezza che la stessa situazione riceverà la stessa risposta, indipendentemente da chi sia coinvolto.

ART. 31 – REGALI E VANTAGGI

L'arbitro deve evitare di ricevere regali o vantaggi che possano creare anche soltanto il sospetto di una relazione impropria con un giocatore.

Quando una situazione può compromettere l'apparenza di imparzialità, deve prevalere la prudenza.

L'indipendenza dell'arbitro vale più di qualsiasi vantaggio personale.



PARTE XIII

IL DECALOGO DEL BUON ARBITRO

1. Conosci il regolamento

Non è possibile arbitrare correttamente ciò che non si conosce.

2. Ascolta prima di decidere

La fretta è nemica della ricostruzione corretta dei fatti.

3. Sii imparziale

La regola non cambia in funzione della persona.

4. Mantieni la calma

L'arbitro deve essere la persona più tranquilla al tavolo.

5. Separa la persona dal comportamento

Si corregge l'infrazione, non si giudica la persona.

6. Spiega quando necessario

Una decisione comprensibile viene più facilmente accettata.

7. Sii fermo

Ascoltare una contestazione non significa rinunciare alla propria decisione.

8. Sii disposto a correggerti

Riconoscere un errore è segno di professionalità.

9. Non abusare dell'autorità

Il potere arbitrale esiste per tutelare il gioco, non per affermare l'ego dell'arbitro.

10. Ricorda sempre il tuo ruolo

L'arbitro non deve essere temuto. Deve essere rispettato perché è percepito come giusto.



CARTA ETICA DELL'ARBITRO DI BURRACO

L'arbitro di Burraco, nell'esercizio della propria funzione, si impegna a:

- essere imparziale, applicando le regole senza favoritismi;
- essere competente, mantenendo aggiornata la propria conoscenza delle norme;
- essere rispettoso, riconoscendo in ogni giocatore una persona e non soltanto un partecipante;
- essere equilibrato, distinguendo l'errore dalla condotta intenzionale;
- essere autorevole, esercitando il proprio ruolo con fermezza ma senza arroganza;
- essere trasparente, motivando le proprie decisioni quando necessario;
- essere responsabile, riconoscendo e correggendo eventuali errori;
- essere discreto, tutelando la riservatezza delle situazioni arbitrali;
- essere coerente, applicando criteri uniformi a situazioni analoghe;
- essere al servizio del gioco, mettendo la correttezza della competizione al di sopra dei propri interessi personali.

CONCLUSIONE

Arbitrare significa decidere. Ma decidere non significa semplicemente pronunciare una sanzione.

Significa ascoltare, comprendere, interpretare, valutare e assumersi la responsabilità della decisione.

Il vero valore dell'arbitro non si misura dal numero delle penalità comminate, dalla severità delle proprie decisioni o dalla capacità di imporsi sui giocatori.

Si misura dalla capacità di garantire che, al termine della competizione, anche chi ha subito una decisione sfavorevole possa pensare: «Non sono necessariamente d'accordo con la decisione, ma sono certo di essere stato ascoltato e trattato correttamente.»

Questo è il principio fondamentale dell'arbitraggio.

- La regola deve essere uguale per tutti.
- La decisione deve essere motivata dai fatti.
- L'autorità deve essere esercitata con equilibrio.
- Il rispetto deve essere reciproco.
- La dignità del giocatore deve essere sempre tutelata.

In definitiva, un buon arbitro non è colui che non viene mai contestato, ma colui che sa gestire anche la contestazione senza perdere imparzialità, lucidità e rispetto.