

Manuale per l'arbitraggio

1. Generalità

Lo scopo di questo documento è di definire i compiti dell'arbitro al fine di prendere decisioni durante un torneo MERS.

È importante che ci sia un punto di riferimento in Europa per stabilire una cultura che permetta ad arbitri qualificati di agevolare al meglio lo svolgimento di un torneo. È altrettanto importante che non soltanto le regole vengano discusse o unificate ma anche il ruolo del difensore di queste regole e delle penalità dovute alla loro infrazione.

2. Profilo dell'arbitro

Esistono diversi modi per agire come arbitro, in particolare si distinguono due categorie:

1. L'onnipotente: è l'arbitro che pensa di vedere tutto e che interferisce non appena crede di vedere un'irregolarità anche se il giocatore non l'ha commessa.
2. L'invisibile: è l'arbitro che interviene solamente quando viene chiamato o quando vede un'irregolarità importante che non viene rilevata dai giocatori.

L'EMA (European Mahjong Association) adotta una politica in cui l'arbitro è presente per far scorrere il gioco agevolmente e per prendere decisioni nelle contestazioni tra giocatori.

Sebbene siano presenti gli arbitri devono essere invisibili ai giocatori e non devono interferire con lo svolgimento del gioco a meno che non sia richiesto ma l'ostruzione o l'irregolarità (imbroglio) non deve rimanere impunita.

Essere un arbitro non significa semplicemente far rispettare le regole, deve essere anche in grado di spiegare il motivo o la base della decisione in modo che questa venga accettata dai giocatori coinvolti. Questo non significa che ci deve essere una discussione su ogni decisione ma che l'arbitro deve essere in grado di spiegarsi senza che ci siano delle seconde obiezioni da parte dei giocatori.

3. Auto-arbitraggio

Nel regolamento si fa appello ai giocatori dicendo di "adottare l'auto-arbitraggio quanto più possibile".

Dove ci sono delle regole, non importa quanto siano chiare o unificate, ci saranno sempre delle discussioni tra giocatori.

Alcuni tendono ad interpretare le regole più rigidamente che altri fino al punto da diventare fastidiosi.

L'arbitro deve essere in grado di gestire queste situazioni. I giocatori devono capire che non è nello spirito del fair play contestare ogni supposta violazione (in particolare ci si riferisce a ciò che nel regolamento viene chiamata piccola infrazione).

4. Doveri dell'arbitro

Il compito principale dell'arbitro è di assicurare che un torneo o una competizione scorra quanto più agevolmente possibile e che le contestazioni siano gestite in modo da recare il minor disturbo possibile agli altri giocatori. Questo significa che deve controllare e tenere d'occhio diverse cose prima, durante e dopo ogni sessione di gioco.

4.1. Prima di una sessione

L'arbitro deve essere presente almeno 15 minuti prima dell'inizio in modo da controllare i tavoli ed essere sicuro che non ci sia nulla che manchi o che sia rotto, questo include pedine, dadi, materiale per tenere il punteggio.

L'arbitro deve controllare che non manchino giocatori e deve sollecitare i giocatori a prendere posto prima che il round incominci in modo tale che tutti i tavoli possano partire in tempo.

4.2. Durante una sessione

L'arbitro deve cercare di sorvegliare egualmente tutti i tavoli durante una sessione. Comunque se uno o più tavoli sembrano essere particolarmente inclini a contestazioni deve concentrarsi su questi tavoli senza però tralasciare gli altri tavoli.

L'arbitro deve essere cauto a non segnalare nulla che riguardi la mano del giocatore o la sua tattica. Per esempio non deve sostare dietro un giocatore che ha una mano molto interessante.

4.2.1. Approccio al tavolo

L'arbitro deve avvicinarsi al tavolo in ognuna di queste situazioni:

- È chiamato al tavolo da un giocatore;
- I giocatori al tavolo stanno discutendo in modo vivace;
- Crede che ci sia della confusione in un tavolo e che ci possa essere bisogno di chiarezza;
- Osserva una scorrettezza (imbroglio) o un comportamento di ostruzione.

Quando c'è disaccordo tra i giocatori è compito dell'arbitro agire e risolvere la situazione sia che venga richiesto o meno il suo intervento. Questo può essere fatto semplicemente chiarificando o spiegando una regola in particolare ma in alcuni casi deve prendere una decisione che non è esplicitamente coperta dal regolamento.

Se l'arbitro nota un errore quale la somma dei punteggi non è zero deve aspettare la fine della mano e poi notificarla al tavolo e chiedere la correzione dell'errore.

Se i giocatori non hanno discussioni e nessuno al tavolo sembra che abbia problemi non c'è bisogno di avvicinarsi al tavolo.

Nel caso in cui l'arbitro sospetti che ci sia confusione ad un tavolo ma non ne è sicuro deve semplicemente chiedere ai giocatori se è tutto a posto. Ovviamente deve stare attento a non interrompere il gioco.

4.2.2. Come agire al tavolo

Quando l'arbitro deve avvicinarsi al tavolo il suo lavoro è di spiegare o capire qual è il problema e se necessario prendere una decisione. Deve ascoltare tutte le parti coinvolte, fare domande e se necessario prendere una decisione. Deve essere sicuro che tutti al tavolo capiscano il problema e la decisione presa. Tutte le comunicazioni dovrebbero essere tradotte dall'arbitro o da un interprete quando necessario.

Mentre l'arbitro ascolta i giocatori deve fare in modo che non si crei una discussione. Il disturbo per i tavoli adiacenti deve essere minimizzato quanto più possibile.

Una volta che è stata presa una decisione un giocatore può appellarsi ma l'appello sarà gestito solamente alla fine del round.

Nei rari casi in cui l'arbitro non ritiene di essere in grado di risolvere il problema deve chiamare il capo-arbitro.

4.3. Dopo una sessione

Dopo ogni sessione l'arbitro deve controllare che il punteggio di ogni tavolo sia in ordine. Non deve controllare ogni riga del punteggio ma solo che la somma finale sia zero e che i punti tavolo (MCR) o "uma" (Riichi) siano assegnati correttamente.

Se c'è un problema deve trattenere (o richiamare) i giocatori al tavolo in modo che il problema venga risolto.

Se durante una sessione l'arbitro ha preso una decisione che crede non sia coperta da una regola scritta deve informare il capo-arbitro di questa decisione.

Se durante una sessione l'arbitro ha notato alcuni giocatori fastidiosi o altri problemi deve notificarlo al capo-arbitro.