

# **IL DECALOGO DI SIMONE GIACALONE**

(Direttore di gara Nazionale ed Internazionale)

## **L'ARBITRAGGIO REGOLE DI COMPORTAMENTO E CONSIGLI UTILI**

### **1. CONOSCENZA del Regolamento di Gioco.**

### **2. CONOSCENZA del Regolamento Organico.**

A completamento del Regolamento Organico e necessario ricordare quanto e succintamente ma chiaramente specificato su ogni tessera individuale.

L'arbitro, pertanto, è tenuto a controllare che ogni giocatore sia in possesso della tessera per l'annata sportiva in corso e che indossi la divisa regolamentare.

### **3. ATTENZIONE alle fasi di gioco.**

a) L'arbitro deve piazzare le biglie per il tiro d'acchito (bianca a destra e gialla a sinistra) e accertarsi che il giocatore che tarda a battere, non colpisca la propria biglia dopo che quella dell'avversario abbia già toccato la sponda superiore. In tal caso l'acchito e da ripetere.

b) Nella specialità stecca, è necessario prestare attenzione all'esecuzione del primo tiro (come in tutti gli altri tiri con palla in mano) e cioè accertarsi che la biglia battente sia posta entro la linea mediana trasversale (passante sul birillo rosso) che divide il biliardo in due quadrati.

Per fare ciò è meglio piazzarsi di fianco alla sponda lunga destra o sinistra, secondo la posizione del giocatore in procinto di eseguire il tiro, per poter contemporaneamente controllare che i piedi del giocatore si trovino entro i limiti tracciati.

c) E' ovvio che la massima attenzione e richiesta in tutte le fasi del gioco, in tutti i tiri eseguiti, soprattutto nei tre casi seguenti:

- quando il giocatore esegue un tiro d'accosto o di misura
- quando il giocatore esegue un tiro indiretto nel quale la biglia battente potrebbe sfiorare oppure "pelare" la biglia avversaria
- quando una delle due biglie si avvicina alla biglia rossa (pallino).

In questi tre casi l'arbitro deve assolutamente trovarsi ad una distanza di 50 cm o al massimo 1 metro dal punto d'incontro delle biglie (meglio con il busto leggermente inclinato sopra).

Inoltre è consigliabile seguire il percorso della biglia lungo la sua traiettoria e non trasversalmente: in questo modo è possibile notare un eventuale movimento impercettibile della biglia se è sfiorata da un'altra in movimento.

Non bisogna mai fidarsi della propria vista (anche se "acutissima"), perché quando una biglia si trova a passare vicino ad un'altra, soprattutto a quella rossa, la illumina di luce riflessa dal lampadario e pertanto si può avere l'impressione che quest'ultima sia stata toccata.

d) Infine, nel limite del possibile, e consigliabile controllare con discrezione il segnapunti elettronico. Ciò serve ad evitare errori d'attribuzione dei punti verificatisi nella giocata e la contestazione da parte del giocatore danneggiato. Quando la contestazione è immediata, è subito verificabile, ma talvolta può avvenire dopo l'esecuzione di uno o più tiri: in questo caso non sempre è facile risalire all'errore contestato, anche alla presenza del referto scritto, che (l'esperienza insegna) è un validissimo supporto per il riscontro di qualsiasi dato.

### **4. MOBILITA'**

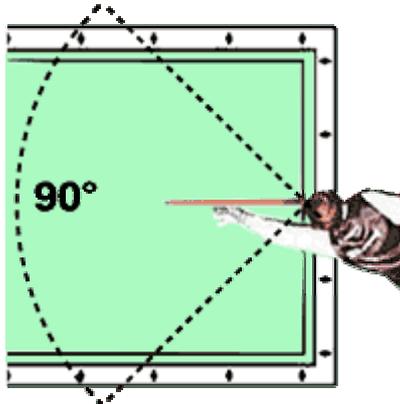
L'arbitro non deve assolutamente restare per tutta la durata dell'incontro fermo su un lato od un angolo del biliardo, anche nel caso in cui il pubblico si trovi disposto solamente sul lato opposto.

L'arbitro immobile "come un palo" dà una pessima immagine di se stesso, che riflette pigrizia, indolenza, disinteresse e mancanza di responsabilità e considerazione nei riguardi dei giocatori.

La mobilità dell'arbitro si rende necessaria quando il pubblico è assiepato su tutti e quattro i lati del biliardo oppure quando l'arbitro, assunta la posizione migliore richiesta dal tiro che sta per essere eseguito, toglie la visuale ad una gran parte del pubblico. In entrambi i casi, appena le biglie saranno in movimento, l'arbitro dovrà camminare (e non correre) attorno al biliardo, nel senso che lui riterrà più opportuno: in questo modo consentirà a tutti di seguire l'intero percorso delle biglie.

## 5. GIUSTA SCELTA DI POSIZIONE.

Salvo casi particolari (per esempio biglia vicinissima al pallino oppure ad una sponda o ad un angolo nell'esecuzione di un tiro indiretto nella specialità goriziana) l'arbitro non deve mai sostare davanti al giocatore che si appresta ad eseguire il tiro, cioè entro l'angolo immaginario di 90 gradi che ha il vertice sulla fronte del giocatore stesso.



Nella quasi totalità dei casi, la posizione ideale viene a coincidere con il punto medio tra la biglia dell'avversario e la biglia rossa (pallino), in modo da consentire all'arbitro di fare al massimo due o tre passi per essere vicinissimo al punto di contatto della biglia in movimento con qualsiasi altra biglia. Presupponendo poi che l'arbitro sia anche capace di giocare a biliardo, indipendentemente dalle sue reali capacità o categoria, è libero di fare mentalmente una propria scelta d'esecuzione del tiro che il giocatore sta per effettuare, immaginarne la traiettoria delle biglie e posizionarsi nel punto che ritiene più idoneo e "trasparente" per valutarne lo svolgimento, salvo cambiare prontamente la propria posizione qualora il giocatore decida di eseguire un tiro diverso da quello pensato. L'arbitro migliore è colui che riesce ad infondere ai giocatori sicurezza e tranquillità proprio con la sua presenza, continuamente vigile ma nel frattempo discreta, riservata, quasi "trasparente".

## 6. CONCENTRAZIONE.

La concentrazione raramente viene spontanea, ma è sempre fortemente necessaria e spesso si ottiene solo con notevole sforzo.

L'arbitro distratto, che si guarda attorno, attento magari al biliardo vicino (dove giocano due giocatori famosi), manifesta palesemente il proprio disinteresse per l'incontro che sta dirigendo, con riprovevole mancanza di responsabilità, rispetto e correttezza verso i giocatori a lui affidati.

Inoltre deve evitare di parlare o fare commenti con il pubblico o con i giocatori, soprattutto quando un giocatore, mentre l'avversario sta meditando quale tiro eseguire, cerca di scambiare una battuta con l'arbitro al puro scopo di scaricare la propria tensione nervosa.

## 7. IMPARZIALITA'

a) L'arbitro deve dirigere ogni incontro con assoluta imparzialità, specialmente quando i giocatori sono:

- uno con cui si ha buona confidenza e l'altro poco conosciuto.
- uno della propria Provincia e l'altro di una qualsiasi altra Provincia.
- un tesserato di 3<sup>a</sup> o 2<sup>a</sup> categoria e l'altro di categoria superiore o più famoso.

E' fondamentale ricordare che tutti gli incontri hanno la medesima importanza per i due contendenti, a qualsiasi categoria essi appartengano ed a qualsiasi livello sia stata programmata la gara (provinciale, regionale, nazionale o campionato).

b) L'arbitro non deve mai applaudire un bel tiro, se desidera mantenere l'immagine di "arbitro", attento, distaccato e imparziale. D'altronde, come spesso succede, se durante l'incontro solo uno dei due giocatori esegue qualche tiro spettacolare, sarebbe l'unico a ricevere il plauso dell'arbitro che, anche se in buona fede, potrebbe suggerire a qualche maligno il dubbio sulla sua imparzialità ed inoltre scoraggiare ed avvilito maggiormente il giocatore avversario.

Infine, a maggior ragione, non esiste alcuno sport nel quale si sia visto un arbitro applaudire un qualsiasi colpo o gesto esuberante di qualche concorrente.

## **8. ONESTA'.**

Può succedere che, una volta dichiarato un certo punteggio (sia nel caso di un tiro valido sia nel caso di un'infrazione di gioco), la decisione dell'arbitro sia contestata, magari in modo assolutamente corretto e educato, da uno dei due giocatori, al quale talvolta si associa sportivamente lo stesso avversario. In questo caso l'arbitro ha sempre il dovere di fare per prima cosa un sereno esame di coscienza, cercando di rivedere mentalmente la realizzazione del tiro eseguito, e poi confermare la propria decisione con la certezza di essersi trovato nella posizione migliore per giudicare il tiro oppure avere il coraggio di modificare la precedente decisione ammettendo, con le dovute scuse, un'eventuale distrazione o un difetto di posizione.

Qualora sia richiesto l'intervento del Direttore di gara, questi domanderà sempre all'arbitro che cosa sia veramente successo e che cosa abbia realmente visto: anche in questo caso l'arbitro deve fare un sereno esame di coscienza e poi decidere se confermare o meno la propria decisione, che sarà avvalorata, ma mai proposta, dallo stesso Direttore di gara.

L'arbitro infallibile non esiste, ma chi ha il coraggio di ammettere un suo sia pur raro e certamente umano errore è senz'altro più affidabile di chi si ritiene infallibile.

## **9. UMILTA'**

L'umiltà richiesta all'arbitro deve essere intesa come semplicità e naturalezza nello svolgere il proprio compito, senza voler strafare e senza cercare a tutti i costi di apparire, evitando quindi qualsiasi eccesso di protagonismo.

L'arbitro è sempre a servizio dell'organizzazione per il buon andamento della manifestazione, ma non deve essere considerato e tantomeno deve lui stesso considerarsi un "servitore" a servizio di tutti, anzi ha il sacrosanto diritto di conservare la propria personalità, imponendola con la più garbata discrezione. Tra le altre cose, per esempio durante un incontro, l'arbitro non deve, di sua iniziativa, pulire il panno o le sponde del biliardo da eventuali tracce di gesso o borotalco, ma lo deve fare solo alla richiesta del giocatore (questa è una regola mondiale) salvo qualche caso in cui egli ritenga che il giocatore abbia volontariamente e furbescamente segnato sul panno o sulla sponda un evidente punto di riferimento.

## **10. PERSONALITA'.**

Ognuno ha la propria personalità, che può essere talvolta troppo invadente o esuberante.

In questi casi l'arbitro deve saper frenare la propria vitalità, trovando un corretto e educato modo di imporsi con moderata fermezza e sicurezza, senza mai trascendere o assumere atteggiamenti che rivelino superbia, altezzosità o protagonismo.

Prima del tiro d'acchito è buona norma che l'arbitro stringa la mano ai due giocatori con l'augurio di un buon incontro, preceduto, qualora fosse necessario, da un breve discorso atto a chiarire qualche regola particolare.

Davanti a qualsiasi controversia o contestazione, soprattutto se molto accesa e vivace, non bisogna mai perdere il proprio controllo: è necessario cercare di risolvere il caso con la massima pacatezza.

Nell'impossibilità di gestire la situazione oppure in qualsiasi altro caso dubbio (per esempio un'incertezza sull'applicazione del Regolamento di gioco, poiché spesso aggiornato con nuove regole), l'arbitro deve saggiamente ricorrere all'immediato intervento del Direttore di gara.