

BATTLE CRY



Notiziario della Associazione Boardgames Militari
Ottobre 1993 Anno 6 Numero 16



La Finale '93 del CIWAS.
Le magnifiche, solite, quattro squadre.

BATTLE CRY

Aperiodico di Informazione
realizzato dagli Associati per gli Associati

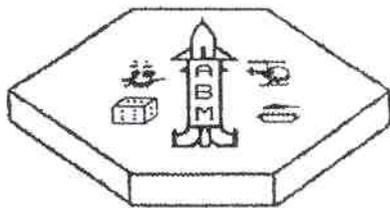
Anno 6 Numero 16

Direttore Responsabile:
Andrea Mattielli

Elaborazione e Impaginazione:
Daniele Dal Bello

Sommario:

I Resoconti <i>a cura del Comitato Organizzatore</i>	pag. 01
Avviso ai Capitani <i>a cura di Daniele Dal Bello</i>	pag. 02
Gli accordi per la Finale <i>di Massimiliano Tuzzi</i>	pag. 04
Le proposte dei Capitani <i>di Stefano Gambacurta</i>	pag. 04
Il Torneo Nazionale di ASL <i>di Daniele Dal Bello</i>	pag. 06
Considerazioni finali <i>di Daniele Dal Bello</i>	pag. 07



Daniele DAL BELLO Andrea MATTIELLI
Viale Firenze, 170/B Via Sermei 13/A
06034 FOLIGNO (PG) 06081 ASSISI (PG)
Tel. 0742/22742 Tel. 075/813294

La A.B.M. aderisce alla Federazione Italiana
delle Associazioni di Giochi di ruolo, Simulazione
e Società.

II RESOCONTI

a cura del Comitato Organizzatore

SECONDA FASE: ELIMINATORIE

da disputarsi entro il 26 Settembre 1993

GIRONE 1 - NORD-OVEST

VIKING - Varese
contro
GIACCHE BLU - Milano

Scarsa combattività ci viene segnalata ed è stata ammessa da parte dei giocatori della squadra Viking di Varese.

E' vero che nel loro girone trovano sempre le Giacche Blu che sbarrano la strada per la Finale, ma è anche vero che in tutte le discipline sportive la maggior parte dei partecipanti sa di dovercela vedere con i favoriti; in altre parole, fa parte del gioco.

Auguriamo ai Varesini di ritrovare quel sano spirito sportivo che spinge alla partecipazione e alla ricerca di maggiori prestazioni anche e soprattutto in presenza di avversari di maggior valore.

Ma veniamo alle partite:

A Blue Max hanno vinto i Milanesi (Orengo, Pagni, Frigerio) contro i Viking (Marchino, Biserni, Ganna) e ugualmente ad ASL (Binaghi contro Giaroni) e a WSIM (Natoli contro Sarracino). Vinta dai Varesini a tavolino Napoleon at Leipzig per mancanza di avversario, con Signa.

GIRONE 2 - NORD-EST

CLUB 3M - Modena
contro
CRUSADERS Del DUCATO - Parma

Anche in questo caso le notizie ci sono giunte all'ultimo giorno valido, e la laconica comunicazione era solo relativa alla vittoria dei Crusaders sui Modenesi del 3M. Nulla di nuovo sotto il sole, quindi...

GIRONE 3 - CENTRO-NORD

C.P.W. DE FINA - Livorno
contro
A.B.M. - Foligno

di Andrea Mattielli

Anche quest'anno gli accoppiamenti ci hanno costretti a sfidare gli amici livornesi; l'incontro ancora una volta si è svolto all'insegna della cordialità e della sportività.

L'unico problema quest'anno è stato vincere.

Come già sperimentato, l'incontro è stato diviso in più simpatiche "invasioni". La disfida comincia presto, da buon C.O. sappiamo bene quanto siano pesanti i ritardi, ed il primo Agosto abbiamo già due risultati.

Il sottoscritto e Tuzzi calano su Livorno per sfidare a Napoleon at Leipzig ed a Civil War Lorenzini e Lami.

N. at L. è giocato A/R in contemporanea, scenario Wachau, e C.W. A/R fino al 13° turno.

L'aria di casa giova ai nostri avversari. Tuzzi si arrende con l'Unionista concedendo una marginale e meditando vendetta. A N. at L. invece, la partita in contemporanea è particolarmente vivace e riesco ad agguantare una patta solo all'ultimo momento. Le cose cominciano a farsi difficili. Secondo round; arrivano i Livornesi. Il 5/09 giochiamo A.S.L., il ritorno di C.W. e Blue Max. Ad A.S.L. è schierato il sempiterno Dal Bello opposto a Rolfini, Tuzzi promette scintille contro Lami, Arrigoni e Severini, sostituito poi da Rosignoli, voleranno per noi contro Chierici e Gnesi.

Per le regole: A.S.L. è giocato A/R su uno scenario con condizioni di vittoria a punti ed a differenza punteggio; B.M. al meglio delle tre partite con punteggio dato dalla somma delle raffiche, mappa vincolata, tabella danni computerizzata. La mattina di Domenica comincia proprio bene: Tuzzi chiude con una vittoria marginale (per un solo punto) e quindi pareggia l'incontro; Dal Bello fa una scorpacciata di punti vittoria rispetto all'avversario e porta il primo timido punticino all'A.B.M. Uno a zero. B.M. potrebbe darci la vittoria in anticipo ma le cose vanno diversamente. Arrigoni difende i cieli con le unghie e con i denti ma prima Severini e poi Rosignoli nella seconda partita sono rapidamente abbattuti. Non c'è neanche bisogno

della terza partita; siamo 1 a 1. Tutto è rimesso alla sfida tra Gambacurta e Masi a War and Peace, scenario del 1800 A/R che si svolge il 19/09;

Psicologicamente abbiamo un vantaggio: l'eventuale pareggio ci sarebbe sufficiente. Infatti, in base alla lista segreta stilata dai capitani, il gioco determinante è A.S.L. che ci ha visto vittoriosi. Ed il "Gamba" non fallisce il colpo, in poche ore si aggiudica l'andata. Non essendo necessaria la seconda partita il "Gamba" concede l'onore delle armi a Masi, cioè il pareggio come risultato finale. Anche quest'anno l'A.B.M. arriva in finale. Agli amici Livornesi un "in bocca al lupo" per il prossimo anno, basta che il passaggio alla finale non lo conquistiate a nostre spese.

GIRONE 4 - CENTRO

COHORS TIBERINA - Roma
contro
TERMINATORS - Latina

Scarne comunicazioni ci giungono da questa parte del fronte: solo la notizia che ha vinto la Cohors Tiberina di Roma sui Terminators. Attendiamo ulteriori ragguagli.

AVVISO AI CAPITANI

a cura di Daniele Dal Bello

Riportiamo, per Vs. comodità, il programma per la Finale già presente sul numero scorso di Battle Cry. La Finale quest'anno è prevista, come già sapete, per il 30/31 Ottobre - 1 Novembre, e sarà organizzata dalla Cohors Tiberina, quindi a Roma. Si terrà presso l'Hotel Veneto, in Via Piemonte n. 63, angolo Via Boncompagni. I Capitani hanno trovato nel precedente Battle Cry un depliant dell'albergo, che contiene una mappa illustrativa della zona. Via Piemonte significa comunque zona centralissima, a poca distanza da Via Veneto, e a meno di un Km dalla Stazione Termini. A distanza di una

passeggiata a piedi trovate quindi Piazza di Spagna, Via del Corso, Piazza del Popolo, ecc.

Per chi volesse arrivare in macchina, consigliamo di prendere per Roma Nord, uscire dall' A-1 a Settebagni, e lì tirare dritto sulla Salaria fino al centro, seguendo le indicazioni per la Stazione Termini. Trovare poi Via Boncompagni non è un problema.

Ricordiamo le cifre; il costo completo è stato fissato dai nostri amici romani in L.185.000, e comprende la disponibilità di una camera doppia con servizi dalle ore 14:30 del 30/10 alle 10:30 del 1/11, oltre a prime colazioni e pranzi del 31/10 e 1/11, le cene del 30 e 31/10, bevande incluse.

Per chi volesse solo mangiare è previsto un accordo che permette di pranzare o cenare a L.25.000, cifra che comprende primo piatto, secondo, contorno, frutta, mentre sono escluse le bevande.

Si può chiedere camera singola, con sovrapprezzo di L.50.000, o camere triple, e per questo, e altre eventuali informazioni, occorre contattare Manlio Mochi, Organizzatore della Finale per la Cohors Tiberina, telefonando allo 06/5403252 (fax 5433182) oppure a Stefano Marcopoli, allo 06/7917470.

Concludiamo ricordando che, insieme al depliant, ogni squadra riceve anche un modulo di iscrizione, da fotocopiare e compilare per ogni giocatore che andrà a Roma, e deve essere compilato e spedito, insieme al vaglia, almeno 15 gg. prima della Finale.

Circa il vaglia, è stato valutato come il metodo più sicuro per far arrivare soldi (gli assegni rischiano molto per posta, io personalmente ne so qualcosa) e rimane solo da dire che, sul modulo stesso del vaglia che compilerete, deve essere indicato l'ufficio postale specifico dove volete far pagare il vaglia, e nella fattispecie si tratta dell'Ufficio Postale di Roma

Succursale n. 107.

Riportiamo inoltre di nuovo il programma della manifestazione, come inviatoci dalla Cohors Tiberina, per vostra comodità.

SABATO 30 OTTOBRE

- 10:30 Lo staff della Cohors Tiberina è già disponibile presso l'Hotel Veneto per chi desidera arrivare in netto anticipo
- 14:30 Incontro presso la Sala Convegni ed inizio manifestazione
- 15:00 Sorteggio Semifinali e inizio partite
- 20:00 Pausa per la cena.
- 21:00 Ripresa
- 24:00 Chiusura prima giornata.

DOMENICA 31 OTTOBRE

- 09:00 Prima colazione (possibile farla dalle 7:30 alle 9:30)
- 10:00 Ripresa.
- 13:00 Pausa per il pranzo
- 14:00 Conclusione Semifinali
- 14:30 Inizio Finale.
- 20:00 Pausa cena.
- 21:00 Ripresa
- 23:00 Chiusura seconda giornata e Festa da Ballo in onore degli sconfitti.

LUNEDI PRIMO NOVEMBRE

- 09:00 Prima Colazione (possibile farla dalle 7:30 alle 9:30)
- 10:00 Ripresa.
- 10:30 Sgombero delle camere.
- 12:30 Conclusione Finali: proclamazione della Squadra Vincitrice e Premiazioni. Candidature per la Finale Edizione '94.
- 13:00 Pranzo finale con brindisi
- 14:30 Commiato

Ricordiamo ancora il buono premio di £.500.000 da spendere presso la Stratelibri di Milano per la squadra vincitrice.

ATTENZIONE: LE RIGHE SEGUENTI DEVONO ESSERE LETTE DAI CAPITANI CON MOLTA ATTENZIONE

Riepiloghiamo i vostri doveri:

1. inviate il modulo di prenotazione per la Finale compilato (uno per ogni giocatore) quanto prima.
2. inviate il relativo vaglia con l'anticipo per ogni partecipante (ricordate, ROMA

ufficio postale succursale 107).

3. Inviare, come sempre, il modulo di reiscrizione al CIWAS 1994 della vostra squadra. Non vorrete mancare...

GLI ACCORDI PER LA FINALE

di Massimiliano Tuzzi

Gli accordi per la finale di quest'anno sono stati concordati da Stefano Marcopoli per la Cohors Tiberina e dal sottoscritto per la A.B.M.; era presente per i Crusaders di Parma anche Franco Arcelloni, che si è unito in un secondo tempo.

A.S.L.

Scenari ufficiali, presi, cioè, dai moduli di espansione e da quelli pubblicati su General. Caratteristiche: escluse regole sul deserto e sul Pacifico; non più di 8/9 turni; devono presentare condizioni di vittoria a punti.

La partita sarà unica con determinazione segreta delle parti. In caso di eguale scelta si assegneranno le parti con scommessa segreta sui P.V.

Ogni squadra deve presentare 3 scenari. Ad ogni coppia sarà assegnato uno scenario sorteggiato tra quelli scelti dall'altra coppia.

S.P.Q.R.

Partita unica su Zama. Scelta segreta delle parti. In caso di eguale scelta si utilizzerà il sistema adottato per A.S.L. Regole particolari: "Blow Scipio, blow" e "Levy retreat and old guard rally".

BLUE MAX

Si dovranno vincere 2 partite su 3. Si giocherà con lo stesso aereo. La vittoria in una partita sarà determinata in base alla somma di raffiche sparate. Ogni aereo abbattuto a questi fini varrà 25 p.v.

Non si applicano le regole sull'altitudine.

Per evitare le polemiche passate si utilizzeranno accorgimenti organizzativi da parte del C.O. che saranno tassativi ed insindacabili.

W.S. & I.M.

Scenario a punti (150) dopo un'asta se entrambi richiedono la stessa parte. Lunghezza scenario: 30 turni. Le navi saranno segretamente e liberamente

piazzate in un rettangolo della mappa così formato: a partire dall'ottavo esa dalla fila centrale fino al bordo mappa (la distanza minima tra le navi non sarà inferiore ai 17 esa).

Potranno essere piazzate dal bordo mappa Nord fino a 15 esa a Sud. Il vento potrà cambiare solo la direzione con il 6 e si tirerà ogni 3 turni. Regole particolari: caduta dell'albero.

NAPOLEONE A LIPSIA

Partita A/R in contemporanea sul secondo scenario, Wachau. Regole particolari: "Guardia Imperiale" e "attacchi combinati".

LE PROPOSTE DEI CAPITANI

a cura di Stefano Gambacurta

Riproponiamo brevemente le proposte presentate dal Capitano dei Terminators di Latina e i risultati delle votazioni: ricordiamo che, a termine di regolamento, chi non vota è come se votasse no.

PROPOSTA 1

L'incontro tra due squadre verrà effettuato sulla base di 5 giochi: quattro a sfida singola e uno obbligatorio a più giocatori. (segue)

PROPOSTA 2

In caso di parità l'incontro verrà aggiudicato secondo il sistema della lista di preferenze segreta. (segue)

PROPOSTA 3

Suddividere la lista principale in quattro sottoliste: navale, terrestre, aerea, multiplayer. Ogni squadra potrà esprimere quattro preferenze per ogni lista. (segue)

PROPOSTA 4

In alternativa alla precedente, e con le stesse motivazioni.

I primi cinque giochi usciti nell'edizione precedente non potranno essere votati nella seguente. Nella successiva edizione saranno riammessi.

PROPOSTA 5

Le squadre che disputano il CIWAS per il primo anno saranno tenute al pagamento del 50% della quota di iscrizione. Se supereranno il primo turno

pagheranno il residuo 50%.

PROPOSTA 6

In caso di parità al termine di tutti gli incontri sarà dichiarata vincitrice la squadra matricola. Tale proposta ha la precedenza sulle modalità per evitare il pareggio enunciate in precedenza.

PROPOSTA 7

Alla squadra matricola che realizzerà il miglior piazzamento verrà assegnato un riconoscimento

PROPOSTA 8

Per determinare gli incontri formare due gironi: nord e sud. Le prime otto squadre dell'anno precedente saranno teste di serie. Le altre otto verranno accoppiate alle teste di serie mediante sorteggio. (segue)

PROPOSTE	A.B.M. - Foligno	Crusaders - Parma	Bologna - Bologna	Viking - Varese	Cohors Tiberina - Roma	Camelot - Milano	The Levellers - Roma	Terminators - Latina	Totale voti positivi
1 - Introduzione multiplayer	no	no	no	si	no	no	no	si	2
2 - Eliminazione parità con lista	si	si	si	no	si	no	no	si	5
3 - Divisione giochi in 5 liste	no	no	no	si	no	no	no	si	2
4 - Esclusione primi 5 giochi	no	si	no	no	no	si	no	si	3
5 - Sconto 50% alle matricole	no	no	no	no	no	si	no	si	2
6 - Vittoria matricole in caso parità	no	no	no	no	no	no	no	si	1
7 - Premio alla miglior matricola	no	no	si	si	no	si	no	si	4
8 - Due gironi da otto	no	no	si	si	si	no	no	si	4

Come è ormai consuetudine, anche questa estate, le squadre partecipanti al C.I.W.A.S. sono state chiamate ad esprimere il proprio parere su alcune proposte di modifica al regolamento del torneo. Si tratta, ormai di un vero e proprio rituale, che tradisce in più compagini una certa insoddisfazione per l'attuale formula.

Tuttavia, come testimonia l'esito di questo referendum, non sembra che all'atto pratico la maggioranza delle squadre condivida i medesimi intendimenti. In realtà le molte innovazioni al regolamento che vengono presentate ogni anno testimoniano senza dubbio non solo un grande interesse, ma anche la convinzione che il C.I.W.A.S. sia diventato un patrimonio a cui tutti sono chiamati a dare il loro contributo.

Ciò nonostante, ci sembra che su questo argomento si impongano alcune riflessioni.

E' pur vero, infatti, che le attuali modalità di svolgimento del Campionato sono, come ogni altra cosa, imperfette e perfezionabili. Pur riconoscendo la necessità che nel corso del tempo vengano apportati miglioramenti, non si possono dimenticare i pregi dell'attuale formula, la quale ha consentito che il C.I.W.A.S. si sia tenuto, fino ad ora, con economicità, rapidità e flessibilità. Il meccanismo che nel tempo si è andato delineando è, nella sua trasparenza, abbastanza sofisticato e soprattutto quanto mai delicato. Ogni innovazione va, quindi, accuratamente ponderata, potendo essa costituire il classico granello di sabbia che inceppa l'ingranaggio.

Sappiamo bene, ad esempio, che un caposaldo del regolamento, il criterio geografico di individuazione degli accoppiamenti, è oggetto di critiche, perchè in taluni casi ha riproposto regolarmente i medesimi accoppiamenti. Non si possono tuttavia trascurare i vantaggi economici ed organizzativi conseguiti. Squadre di piccoli club, spesso formati da soli studenti liceali o universitari, hanno potuto con facilità partecipare al C.I.W.A.S. Che cosa sarebbe successo se fosse stato esaudito il desiderio di chi voleva che gli incontri tra le squadre fossero sorteggiati indipendentemente dalla distanza?

L'altro "punctum dolens" del sistema viene individuato nel metodo di selezione dei giochi per la finale.

Su questo argomento ci sembra opportuno ricordare che il C.I.W.A.S. è noto non solo come competizione agonistica, ma soprattutto come mezzo per diffondere l'hobby del wargame, registrandone le reali preferenze della maggioranza dei giocatori.

L'introdurre meccanismi sempre più complicati per evitare che si ripetano, di volta in volta, i medesimi giochi, può far perdere di vista gli obiettivi sopra menzionati. Per giunta, il voler utilizzare questo tipo di meccanismo come strumento per rendere più abordabili i club più forti appare assai discutibile sia in linea teorica, in quanto la funzione del regolamento è quella di

consentire lo svolgimento di una gara, in cui tutti i partecipanti abbiano pari opportunità; sia in linea pratica, perchè chi è più forte alla fine dimostra di esserlo, nonostante tutte le alchimie escogitate. Né si può tralasciare che sovente le proposte di modifica del regolamento vengono presentate su "Battle Cry" come in una conversazione tra amici.

In realtà non si può trascurare che qualunque idea deve essere trasposta in una norma del regolamento ufficiale del torneo che, mi si perdoni la deformazione professionale, abbia caratteri della generalità ed astrattezza ed alla quale possa essere ricondotta la quasi totalità dei casi. Quando viene formulato un emendamento è quindi necessario che esso venga espresso con le modalità di cui sopra. Se non si riesce a fare ciò, vuol dire che la proposta di modifica, per quanto buona possa apparire, probabilmente non reggerebbe l'urto della sua applicazione concreta.

Tutte queste considerazioni non devono certamente volere scoraggiare gli sforzi di chi cerca di migliorare lo standard del C.I.W.A.S. Esse ci sono infatti ad evitare che questo patrimonio di idee vada perduto. Tuttavia proprio per il bene vi invitiamo a ragionare attentamente ogni innovazione.

Un'edizione mal congegnata del campionato può riportare indietro il C.I.W.A.S. di molti anni.

E adesso fatevi una bella birra e meditate, gente, meditate.

IL TORNEO NAZIONALE DI Advanced Squad Leader

di Daniele Dal Bello

Si è concluso il Torneo Nazionale di ASL alla Pad-Con '93 con il Torneo Finale. I Tornei Eliminatori che hanno preceduto questa Finale erano stati 4; il primo alla Ianua-Fantasy organizzato da Marzio Foggetti del Torneo Master, con quattro partecipanti, vinto da Fabio Patris. Il secondo a Foligno, organizzato dal sottoscritto Daniele Dal Bello dell'A.B.M., con sette partecipanti, vinto da Massimiliano Tuzzi. Il terzo a Milano, organizzato da Luigi Binagli, dei Signori del

Gioco, con otto partecipanti e vinto da Giuseppe Natoli, e infine l'ultimo a Roma, organizzato da Stefano Marcopoli della Cohors Tiberina, con nove partecipanti e vinto da Roberto Campitelli. Il totale delle quote di partecipazione raccolto come organizzatore federale era quindi di L. 140.000, totalmente utilizzato per l'acquisto di due coppe da assegnare ai primi due classificati. Alla PAD-CON '93 si è quindi organizzato un torneo dove avrebbero dovuto partecipare in teoria solo gli aventi diritto, e cioè i primi due classificati di ciascun torneo eliminatorio. Poiché si sono presentati solo i secondi classificati dei due tornei rispettivamente di Foligno (Andrea Aliboni) e Roma (Giuseppe Sirignano) come organizzatore decidevo di accettare anche altre iscrizioni e partecipavano quindi Lucio Abbate di Napoli, Alberto Biserni di Varese, Colucelli Maurizio di Bologna, e Ciro Caccaviello di Napoli. Si presentavano anche altri due possibili concorrenti, ma troppo in ritardo perchè si potesse prenderli in considerazione. Il torneo si organizzava quindi con le seguenti coppie, formate a sorteggio: Abbate vs Aliboni, Biserni vs Colucelli, Sirignano vs Caccaviello. Gli scenari utilizzati, poiché era possibile la partecipazione del sottoscritto (secondo classificato a Genova) in caso di un numero di partecipanti dispari, sono stati composti secondo un meccanismo casuale di accostamento delle mappe; le forze in campo erano sempre le stesse e prevedevano uno schieramento tedesco in difesa con MGs e AT-Guns e uno schieramento russo o americano in attacco con tre carri. Condizioni di vittoria per uscita di VP su 5 turni con partite A/R. Passava il turno a eliminazione diretta chi faceva uscire più VP. Il primo giro andava come previsto, compreso il ritardo di due ore sulla tabella di marcia. E' stato possibile recuperarlo comunque grazie al rapido avvicinarsi delle partite (un quarto d'ora tra una fase eliminatoria e l'altra) e dei providenziali abbandoni. Vincevano quindi Abbate, Biserni e Caccaviello. Per poter formare due coppie si procedeva ad un ripescaggio per lancio di dado di Sirignano. Si formavano quindi le coppie Biserni vs Caccaviello e Abbate vs Sirignano che dava come finalisti Sirignano e Caccaviello. Dato il ridotto tempo a disposizione i due decidevano per uno scenario ufficiale (T6, Dead of Winter) giocato secco con la parte dell'attaccante scelta con il sistema dell'offerta contemporanea di VP. Vinceva quindi Ciro Caccaviello che si aggiudicava, oltre alla coppa, anche il buono premio di L. 80.000 formato dalle tasse di iscrizione (56.000) con la maggiorazione offerta dal negozio Orsa Maggiore, presente lì alla Convention, e che colgo l'occasione per ringraziare. Valutazione finale positiva per il torneo in sé, soprattutto se si pensa al meccanismo di composizione degli scenari, usato per la prima volta, che permetteva di mettere tutti sullo stesso piano, e

consentiva di ridurre al minimo i pezzi da portare. Si fa notare infatti che solo due ASL sono stati portati (il mio e quello di Aliboni) e nemmeno completi, e hanno permesso di far giocare sei partecipanti. Meno positivo invece il bilancio complessivo del Torneo in sé; 28 partecipanti in tutt'Italia sono pochi, e desolante la mancata partecipazione degli aventi diritto al Torneo Finalista, dove si è fatta notare la totale assenza dei milanesi. Possiamo facilmente trovare delle giustificazioni (gioco impegnativo, oneroso da portarsi dietro, ecc.) ma rimane il fatto che non mi sento di giudicare in maniera positiva l'adesione a questa iniziativa, che ho deciso quindi di non ripetere. Analogo discorso per la ventilata ipotesi di una classifica nazionale di ASL, per il quale non mi sembra esista la massa critica di giocatori interessati necessari per lanciarla. Rimane comunque la mia disponibilità a collaborare a eventuali progetti, proposti e/o realizzati da altri, ruotanti attorno a quello che, secondo me, è uno dei più validi sistemi di gioco attualmente in circolazione. Ultima notazione l'invito fatto a Ciro Caccaviello, di Napoli, ad organizzare lui il prossimo Torneo di A.S.L. alla Convention Nazionale, proseguendo una tradizione (chi vince organizza il Torneo dell'anno dopo, come ho fatto io) che si potrebbe estendere a molti altri giochi. La cosa non gli dovrebbe riuscire tanto difficile, dato che la prossima Convention sarà a Roma, quindi a lui particolarmente accessibile.



CONSIDERAZIONI FINALI

di Daniele Dal Bello

Siamo alle fasi conclusive della quarta edizione del CIWAS; ci piace segnalare prima di tutto che quest'anno ogni incontro si è svolto senza particolari polemiche. Segno evidente di una raggiunta maturità agonistica dei partecipanti. Segnaliamo da parte degli amici livornesi del C.P.W. "De Fina" l'intenzione di cimentarsi nell'organizzazione della prossima finale, per intenderci quella del '94. Questa non è ancora una proposta formale, ma rimane comunque una possibilità concreta e che ha tutto il nostro appoggio. Sempre i nostri livornesi, tanto per farsi le ossa come organizzatori, hanno lanciato l'idea di un quadrangolare, che non sarà basato su wargame ma su giochi da tavolo di gruppo. Per

esempio potrebbero essere partite a 1830, Advanced Civilization, Diplomacy, etc. dove ogni squadra è rappresentata da un giocatore. Anche Blue Max (o altro come Clash of Eagles) si presterebbe essendo possibile organizzare, nell'ambito di una due-giorni, un girone all'italiana con tutte le squadre. Il tutto presumibilmente verso Gennaio per non sovrapporsi alla Finale e alla lanua Fantasy. I nostri amici livornesi provvederanno a definire meglio la preoposta; cercheranno naturalmente di reperire una sistemazione a prezzi popolari. Chi è interessato può rivolgersi a Giuliano Bonaccorsi (0586/406432), del Club C.P.W. "De Fina" di Livorno. Noi ci saremo...

Con questo numero troverete di nuovo allegato il modulo di iscrizione. E' importante infatti che provvediate a spedire la Vostra iscrizione con sollecitudine, e comunque non oltre il 31/12/93, per evitare i problemi di tempo che abbiamo avuto quest'anno. Importante, e lo ripetiamo ogni anno, non obbligateci a telefonate di sollecito proprio sotto le feste; spedite prima la vostra iscrizione, ed eviterete una telefonata di sollecito da parte del Comitato Organizzatore, magari la notte di Natale... Quanto al risultato sportivo, avremo anche quest'anno una Finale con le solite quattro squadre dell'anno precedente. Le solite, ma anche magnifiche, dato che si confermano per il secondo anno di fila ai vertici, dimostrando una costanza di prestazioni e di efficienza notevole. Come organizzatori avremmo preferito una maggiore varietà di risultati, come sportivi non possiamo far notare che un anno poteva essere la sorte, ma due di seguito significa che la classe non è acqua... Comunque, anche il prossimo anno le magnifiche quattro rimetteranno in discussione il loro valore; che altro potete fare, se non riprovarci di nuovo?

