

# BATTLE CRY



Notiziario della Associazione Boardgames Militari  
*Gennaio 1994* *Anno 7 Numero 17*



Le Giacche Blu vincono di nuovo.  
Sfiorato il pareggio con la Cohors Tiberina.

# BATTLE CRY

Aperiodico di Informazione

realizzato dagli Associati per gli Associati

Anno 6 Numero 17

Direttore Responsabile:

Andrea Mattielli

Elaborazione e Impaginazione:

Daniele Dal Bello

## Sommario:

Il Resoconto della Finale <i>a cura di Daniele Dal Bello</i>	pag. 01
Il Resoconto dei costi <i>di David Severini</i>	pag. 04
Il punto di vista dell'organizzazione <i>di Manlio Mochi</i>	pag. 05
Anno nuovo... Numeri nuovi <i>di Stefano Gambacurta</i>	pag. 06
Le Squadre del 1994 <i>a cura di Daniele Dal Bello</i>	pag. 07
I Vostri Avversari <i>a cura del Comitato Organizzatore</i>	pag. 09
Avviso ai Capitani <i>di Daniele Dal Bello</i>	pag. 10
Il Risultato delle votazioni <i>di Daniele Dal Bello</i>	pag. 11
CIWAS biennale? <i>di Massimiliano Tuzzi</i>	pag. 13
Due parole sul Regolamento <i>di Andrea Mattielli</i>	pag. 13
Scusa se insisto: altre due parole su ASL <i>di Daniele Dal Bello</i>	pag. 14

La A.B.M. aderisce alla Federazione Italiana delle Associazioni di Giochi di Ruolo, Simulazione e Società (Federgiochi).

## IL RESOCONTO DELLA FINALE

a cura di Daniele Dal Bello

Si è tenuta a Roma il 30/31 Ottobre e 1 Novembre '93 la Finale della Quarta Edizione del CIWAS. Il sorteggio iniziale, effettuato davanti a tutti e quindi con l'ovvio contorno di battute e sciocchezze varie, ha dato prova di scarsa sensibilità ai desideri di cambiamento che avrebbero voluto accoppiamenti inediti. Infatti si è riproposta la stessa doppia coppia dell'anno scorso, A.B.M. contro GIACCHE BLU e CRUSADERS contro COHORS TIBERINA. Ma veniamo ora ai resoconti, dove, come noterete, mi sono avvalso delle mie prerogative di Redattore per inserire osservazioni varie quando, a mio insindacabile giudizio, l'ho ritenuto necessario.

A.B.M. - Foligno  
contro  
GIACCHE BLU - Milano

*Il sempre puntuale Germano Frigerio ci ha inviato il suo resoconto di Capitano della Squadra Campione di Italia; ecco la prima parte:*  
Anche quest'anno il sorteggio ha presentato le due stesse sfide dell'anno scorso: Giacche Blu - A.B.M. e Cohors Tiberina - Crusaders. Io aspetto con impazienza la maggioranza della mia squadra, persa da qualche parte fra Roma e Milano. Mentre Pagni "vince" la scommessa per tenere i Romani a Zama, io inveisco e mi agito in attesa degli altri che giungono, finalmente, alle 15,40. La Jetta di Binaghi fuma dal cofano, mentre Orengo ha avuto, come al solito, problemi di sveglia. Si comincia. Oltre al Pagni che ha già iniziato a giocare a Zama, la formazione è grosso modo la stessa: Natoli a WS&IM, io e Orengo a Blue Max, Ciampichetti a Napoleon at Leipzig e Binaghi ad ASL. Le due partite di Blue Max terminano come al solito in fretta e il Circo Volante milanese incamera subito il primo punto, mentre sugli altri campi si continua a combattere. Prima di cena arriva anche il secondo punto per noi, firmato Giuseppe Natoli a WS&IM, ormai una certezza. Da qui in poi l'incontro non ha più molta storia. Binaghi, previ accordi con Dal Bello, suo avversario, decide di posticipare alla mattina seguente la prosecuzione della partita, mentre gli altri proseguono anche nel dopocena. (NdR Binaghi, che oltre ad essere arrivato in ritardo ha anche dovuto cercare un meccanico per la sua macchina, mi ha chiesto di non giocare la sera

dopocena, perchè doveva andare a donne (l'espressione non è elegante, ma corrisponde). Giocavamo uno scenario molto lungo (The Mad Minute) e quindi io da un partecipante al CIWAS, mi aspettavo una disponibilità che si estendeva al dopocena, considerando anche che il Binaghi non si è fatto scrupolo di impormi limiti di tempo (e io ero in attacco) e ha tirato fuori un doppio orologio da scacchisti. Avrei potuto creare un problema, ma non l'ho fatto e ho imposto come condizione almeno di iniziare a giocare il giorno dopo alle 7 30. E infatti a quell'ora abbiamo iniziato. Ma ho sbagliato, il prossimo anno, e qui ripeto l'avviso che ho già dato a Binaghi, il massimo ritardo accettato per iniziare una partita è un'ora, e si gioca anche dalle 21 alle 24, e non sarà lecito chiedere levatacce ai giocatori unicamente per poter avere, alla fine dei conti, otto ore scarse di gioco). Sono abbastanza tranquillo, dato che a SPQR la situazione è a nostro favore, anche se manca ancora parecchio per terminare. Il mattino seguente il risultato si concretizza. La partita a Napoleon at Leipzig finisce in pareggio. Siamo 2,5 a 0,5 e si decide di consultare le liste per i pareggi (massimo risultato al quale l'ABM poteva ambire in quel momento). La partita a Blue Max risulta quella decisiva con 7 punti (5 nostri, 2 dell'ABM) e quindi si smette di giocare, sancito il nostro passaggio in finale. In realtà avevamo in mano anche la partita a SPQR e quella di ASL era ancora fortemente in dubbio. (NdR Ero a due turni dalla fine e avevo ottime possibilità di farcela). Dopo le prime battute, in effetti, il risultato non è mai stato in discussione. (NdR E questa è la frase che mi ha spinto a dettagliare il problema Binaghi, sul quale Frigerio ha glissato con molta disinvoltura).

	A.B.M.	GIACCHE BLU
Blue Max	<i>Aliboni</i>	<i>Frigerio</i>
	<i>Valentini</i>	<i>Orengo</i>
WSIM	<i>Severini</i>	<i>Natoli</i>
SPQR	<i>Tuzzi</i>	<i>Pagni</i>
NAtL	<i>Gambacurta</i>	<i>Ciampichetti</i>
ASL	<i>Dal Bello</i>	<i>Binaghi</i>

COHORS TIBERINA - Roma contro CRUSADERS DEL DUCATO - Parma
--

Riportiamo la prima parte del resoconto giuntoci da parte dei Crusaders del Ducato e scritto da Andrea Fontanelli. Lo stile è quello solito, grottescamente delirante e ironico, e ci tengo a precisare che il testo è stato ribattuto

esattamente come mi è stato inviato, lettera per lettera. Quanto al contenuto e alla parte che mi riguarda, oltre ad essere divertente, ringrazio Andrea per avere evidenziato la valanga di sfiga che mi ha seppellito, contrapposta alla mareggiata di culo che lo ha accompagnato, ma a onor del vero devo anche riconoscere che non solo il suo stile letterario è migliorato, ma anche il suo modo di giocare ad ASL. Prossimamente la rivincita, naturalmente, ma sia chiaro fin da adesso, se Fabrizio Larini si avvicinerà a meno di 5 Km da dove si gioca, io voglio partita vinta a tavolino per pratica antisportiva di arti magiche e propiziatriche...

Era il 30, ma forse anche il 40 ottobre, i Crusader stavano subodorando sogni di gloria, il motto del capi-tano Franco fu: "Jammo alla conquishta de Rrrrrroma, (mortacci mortacci mortacci)- vostri, era tutto bello, il traffico, il raccordo anulare anelava come uno striscione serpeggiante boa boa esotico alla marmellata, chi più felice di noi, ad un certo punto il Bonfanti detto "Bonfo" s'è messo a gridà. "Er cuppolone er cuppolone, sterza... Mortacci all'animaccia delle tu' castagne!" Per un pelo, impavidi, ce lo avevamo riuscito, qui fu che c'iapparse l'OOOtel (o Arbergo); che fulgido fulgore sfavillante, che splendore, delle porchette rosolavano lentamente spandendo un gradevole aroma (a-Roma, chi non ride è un cornuto), forse mangiammo, forse ad un mechdonald, ricordo quei momenti come se fossero l'altro ieri di un secolo fa, infatti non rimembro mazza, ma che-me-cè-noi-voi-loro (sopra-sotto) frega? Tuttavia faceva caldo dentro e freddo fuori, taluni gridavano: "Aprite le finestre!", altri rispondevano "Quali balestre?" mentre il Bonfo ormeeggiava un galeone in divieto di sosta, per fortuna Marcopoli lo vide e fece ammainare i pappafichi dall'albero maestro; che mossa! La foto era mossa, ma chi vinse ad ASL, Toto o'scurnacchiato o il Peppino detto pippa? (NdR Si trattava di Marco Lombardi contro lo stesso Fontanelli, e chi ha visto Marco camminare di spalle, ha capito chi è Totò...) I due si lanciavano i dadi negli occhi, il 2 faceva più male del 3 e così via, si udì un grido deribbile (trad. terribile, vedi ndf spa srl spccpqr-f-z come zorro) qualcuno aveva fottuto il cestello della merenda ai cartaginesi: "S'ò stati i rromani, a li mortacci" e gridò Annibale, se l'avesse saputo il Barone Rosso, ma tanto non lo sapeva, il biplano targato Parma-Piacenza fumava come un arrosto dimenticato nel forno, mentre l'eroico Patrizio (è il suo nome) ggridava: "Ma non finisce qui!" E invece finiva lì, mai domo, il parmense aggiunse: "Ve ne pentirete.....domani!". Il disastro fu totale, i Crusaders avevano perso

tutto, compresi i buoni sconto del detersivo, quella notte, il grande capo Orso Arcellone riuni la tribù per disseppellire la patata di guerra, Sandro Zurla, lo stregonissimo che fa benissimo, invocò l'aiuto del suo dio Melanzano Parmigiano, egli disse che avremmo vinto forse, ma che lui di sicuro sarebbe rimasto incinto, dovemmo legarlo e imbavagliarlo poiché era diventato verde mentre sbavava dalla contentezza, ora i Crusaders potevano contare solo su Fabrizio Larini, detto anche il giocaladro gentiluomo, infatti vincere a Napoleon Cipp Ciapp è un furto, ma lui sa farlo con stile. (segue)

	Crusaders	Cohors Tiberina
Blue Max	<i>Zurla</i>	<i>Galletti</i>
	<i>Fontana</i>	<i>Sirignano</i>
WSIM	<i>Bonfanti</i>	<i>Marcopoli</i>
SPQR	<i>Arcelloni</i>	<i>Catacchini</i>
NATL	<i>Larini</i>	<i>Piccarì</i>
ASL	<i>Fontanelli</i>	<i>Lombardi</i>

*Dati gli esiti dei quarti di Finale, abbiamo per il terzo posto, uno scontro già visto...*

A.B.M. - Foligno contro CRUSADERS DEL DUCATO - Parma
--

*Continua qui l'epilettico resoconto dell'amico Fontanelli:*

...Beep Beeeep, l'alba, la colazione, er cappuccino, er cornetto, e via, i cervelli ripresero a fumare, anche le sigarette ripresero a fumare, voci di corridoio nell'atrio confutavano che il prossimo anno sarebbe ora di cambiare certi giochi, per esempio la sostituzione del regolamento di Blue Max con Play-Boy, che ha lo stesso grado di difficoltà ma in più si possono guardare le figure, ASL di certo è un gioco completo, tuttavia più che un gioco ricorda un enorme modello 740, poi il grido di dolore delle altre squadre che vorrebbero arrivare in finale, cambiando regolamenti magari le probabilità miglioreranno, certamente giocheranno con delle facce nuove, quindi via di nuovo, in cerca del 3° posto, ecco... mi viene presentato Dal Bello, subito un tuono esplode alla finestra, egli mi guarda dal basso verso l'alto, tutto un brivido mi si scuote dalla punta delle unghie alla forfora, non parla, mi indica la sedia, si abbassano le luci, subito comincia ad accatastare sul tavolo mazzi di aglio, corna, scongiuri, code di volpe, e... e... un cubo rilucente, mi dice: "Questo è 'O Dado', inginocchiati infedeleti!". Durante tutta la partita sentivo delle voci ululare, vampiri e lupi mannari si aggiravano tra le tenebre, mentre lui

mi guardava con i suoi occhi gialli, allora ricordai che Dal Bello non sopporta il culatello, ne estrassi uno e lo puntai contro dicendo: "12...12 ed è 12, poi 2 per me, 12 per lui, 2 per me". E in quel mentre, il colpo decisivo, Fabrizio si avvicina cominciando a fare domande del tipo: "Chi ha scoperto l'acqua calda? Di che colore era il cavallo bianco di Napoleone?" La sfiga si abbatte definitivamente sul povero Dal Bello (NdR: *su quattro tanks ho inceppato il cannone con tre...*) anch'io inorridisco, urlo: "No, non è colpa mia...". Lui mi fissa sofferente: "Sì, invece, tu lo sapevi che Fabrizio Larini porta sfiga come un transatlantico carico di suore, ma non ti bastava il culatello... ora vuoi distruggermi". Sento le lacrime riempirmi gli occhi, un nodo mi stringe la gola, supplico: "Lo so... Fabrizio porta sfiga come una migrazione di gatti neri che attraversano la strada, non basterebbe tutto il ferro dell'Universo, ma non l'ho chiamato io..." Daniele Dal Bello mi scruta ancora, ma senza odio e dice: "Che importa... per me è la fine, prendi questo dado... è come un figlio per me... abbi cura di lui". Così, mentre i miei compagni di squadra esultano per il terzo posto, io rifletto sul dramma appena consumatosi; che cos'è una vittoria quando lascia in bocca un sapore amaro come questo? E poi, non c'è gusto a vincere per merito di un compagno solo perché è un gufo; col senno di poi, voglio dirti, Daniele, tu hai fatto tutto quanto era possibile, ma un culo sfondato come questo non si vedeva dall'epoca dei Tirannosauri, fatti forza, io, a nome di tutta la squadra ti dico: "Tieni duro, se son coccodrilli fioriranno!"

	Crusaders	A.B.M.
Blue Max	<i>Zurla</i>	<i>Aliboni</i>
	<i>Fontana</i>	<i>Valentini</i>
WSIM	<i>Bonfanti</i>	<i>Severini</i>
SPQR	<i>Arcelloni</i>	<i>Tuzzi</i>
NATL	<i>Larini</i>	<i>Gambacurta</i>
ASL	<i>Fontanelli</i>	<i>Dal Bello</i>

*NdR Colgo l'occasione, come Capitano della A.B.M., per ringraziare Valentini Fabio, nostro giocatore per Blue Max, resosi gentilmente disponibile per riempire un buco nella nostra formazione, e ciò che più conta, con risultati sportivi non disprezzabili.*

## FINALISSIMA

COHORS TIBERINA - Roma contro GIACCHE BLU - Milano
--

*Prosegue il resoconto del Capitano delle Giacche Blu, Germano Frigerio:*

Dopo un lauto pranzo cominciano le finali; quella per il primo e secondo posto ripropone lo scontro delle ultime due edizioni: Giacche Blu - Cohors Tiberina. Per noi era l'occasione d'oro per pareggiare i conti, sia come vittorie assolute, sia per gli scontri diretti con la gang Marcopoli. La partenza è buona: vinciamo la prima partita a Blue Max senza particolare problemi, mentre a SPQR Catacchini (Cohors Tiberina) lascia il tavolo in segno di protesta contro: il suo compagno (giocavano in due), il suo avversario, il suo Capitano e i Capitani di Parma e Foligno perchè pare che sia l'unico che abbia capito le regole del gioco, mentre tutti gli altri che ho citato pare siano deficienti. Comunque si prosegue (il CIWAS può anche fare a meno di Cattacchini) anche se resta il dubbio che il tavolo sia stato abbandonato per una scommessa troppo avventata per tenere i Romani. I due indomiti romani di Blue Max pareggiano mentre Pagni chiude la partita vincendo a SPQR contro il romano rimasto. Dopo cena la terza partita di Blue Max termina a vantaggio della coppia romana, dopo un rocambolesco finale all'ultimo sangue. Lutto tra le Giacche Blu; il Circo Volante, dopo sette vittorie consecutive, perde la sua imbattibilità. E' 1 a 1, ma a NAL la situazione per i due romani che affrontano Ciampichetti è drammatica. Anche a WS&IM Natoli ha messo alle corde Marcopoli. Ormai la vittoria pare vicina. In mattinata, mentre Ciampichetti finisce i suoi due avversari, nasce un problema a WS&IM: dieci turni prima Peppone Natoli ha effettuato una virata irregolare con una delle sue navi. Quanto fosse rilevante nell'economia della partita è difficile da definire. Marcopoli e Natoli si accordano per un salomonico pareggio senza chiamare in causa i Capitani delle altre due squadre. *(NdR A onor del vero, e di Marcopoli, erano stati chiamati in causa, e posso dirlo perchè ero uno dei due, e avevano decretato la sconfitta a tavolino per Natoli, come in un altro caso precedente era stato fatto a Blue Max a favore della ABM nei confronti dei Crusaders; da riportare anche, per amore di verità, un analogo fatto verificatosi, questa volta a carico della A.B.M. contro Le Giacche Blu, e sempre a Blue Max, senza conseguenze perchè l'ABM la partita l'aveva già persa comunque [sigh!]).* Peppone getta via una partita già vinta e Marcopoli salva la faccia. Evidentemente ci piace renderci la vita difficile. Il risultato è sul 2,5 - 1,5 per noi. La vittoria ex-aequo è fatta, ma sarebbe meglio infierire maggiormente e vincere da soli. Tutto è sulle spalle di Binaghi che gioca contro il nuovo

acquisto Lombardi ad ASL. Gigi, in ombra fino a quel momento, dato che le sue partite non sembravano decisive, diventa improvvisamente il punto focale dell'attenzione; arriva l'ora del pranzo, ma come ormai d'abitudine, attendiamo insieme il risultato a costo di saltare il pasto. L'ultimo turno registra la vittoria di Luigi che porta sull'ultima mappa 12 squadre su una scommessa di nove. E' la vittoria, netta e inoppugnabile. Peccato solo che io non abbia potuto assistere alla premiazione, dato che il Pendolino ha la sgradevole abitudine di non attendere nessuno (neanche i Campioni di Italia). Per finire un plauso d'obbligo per Manlio Mochi, anfitrione efficientissimo, che ha organizzato la manifestazione ottimamente. In effetti ambedue le soluzioni (Assisi e Roma) sono all'altezza della situazione, e in particolare quest'anno la buona riuscita al primo tentativo è incoraggiante. Per concludere la solita sfida: noi siamo (come ho già promesso) decisi a portarci a casa il trofeo entro la fine del 1994. Attenzione: quest'anno ci dovete fermare per forza (come direbbe Pagni: TERIBBILE!)

	Giacche Blu	Cohors Tiberina
Blue Max	<u>Frigerio</u>	<u>Galletti</u>
	<u>Orengo</u>	<u>Sirignano</u>
WSIM	<u>Natoli</u>	<u>Marcopoli</u>
SPQR	<u>Pagni</u>	<u>Moscetti</u>
NatL	<u>Ciampichetti</u>	<u>Piccarì-Mochi</u>
ASL	<u>Binaghi</u>	<u>Lombardi</u>

## IL RESOCONTO DEI COSTI

*di David Severini*

DESCRIZIONE VOCE	ENTRATE	USCITE
Quote iscrizione 14 squadre	1.050.000	0
Buono Acquisto premio Finale	0	250.000
Spese telefoniche	0	115.000
Spese affrancature, buste, ecc.	0	79.000
Fotocopie	0	64.800
Cancelleria		37.000
Saldo cassa 92	18.000	0
Coppè, targhe e medaglie	0	490.000
TOTALE	1.068.000	1.035.800
SALDO ATTIVO	32.200	

## IL PUNTO DI VISTA DELL'ORGANIZZAZIONE

*di Manlio Mochi*

Conclusasi favorevolmente con la vittoria dei nostri amici milanesi, la finale dell'edizione del CIWAS 93 si è conclusa in maniera piacevole anche per il comitato organizzatore della finale stessa che, memore di tanta fatica debitamente ripagata da entusiastici cori dei partecipanti, offre la propria candidatura anche per l'edizione CIWAS 94. Per la prima volta la nuova Associazione LEGIO II AUGUSTA, costituitasi dalle ceneri (e con le ceneri) della Cohors Tiberina, è riuscita, con un minimo sforzo di due soli organizzatori, a portare a termine e, degnamente coronare, l'ottimo lavoro del gruppo folignate sapientemente coordinato dal sempre ottimo Daniele Dal Bello. La Direzione dell'Hotel Veneto ha saputo prevenire i nostri gusti con l'ineguagliabile binomio qualità-prezzo. I nostri migliori complimenti sono però diretti ai singoli capitani delle squadre che, per dare alla manifestazione un tipico aspetto conviviale, hanno ben saputo richiamare l'attenzione di amici ed amiche, invitandoli a partecipare alla nostra conventions annuale. Nel complesso la finale dell'edizione 93 è sufficientemente ben riuscita e la Segreteria organizzativa della LEGIO II AUGUSTA ha risposto in modo lineare, senza lasciarsi trasportare in progetti faraonici che, non coadiuvati da un numero sufficiente di appassionati, avrebbero destinato l'intero progetto ad essere inevitabilmente carente in più aspetti. L'arduo compito dell'organizzazione della ROMACON 94, patrocinata dalla FEDERGIOCHI, ha costretto l'associazione ad alcuni tagli riorganizzativi dei quadri escludendo chi, dimostrando scarso interesse e mancanza di serietà, avrebbe

portato al naufragio simile iniziativa, bisognosa non solo di partecipazione incondizionata ma anche di intelligenza operativa spesso carente in vari elementi, vuoi per pigrizia mentale, vuoi per oscuri interessi di natura commerciale che, machiavellicamente scaturiti da menti bisognose di psicoterapia intensiva, hanno influito sul buon esito dell'organizzazione. Un invito particolare viene rivolto a chi si è sempre distinto sui campi di battaglia, vuoi per acume tattico o predisposizione alla leadership, per non farsi travolgere in inutili quanto dispersive polemiche dimenticando che, in fin dei conti, il nostro è un hobby bellissimo ma solo un hobby; simili elementi caratterizzano spesso un buon gruppo operativo e la loro esperienza è sempre invocata a piena voce. La nuova Federazione Nazionale chiamerà ognuno di noi a portare il proprio contributo, al di fuori di logiche di schieramento e di polemiche: il meglio di noi stessi dovrà esser prestato, ed il "meglio" dovrà nascere da ogni nostra piccola od insignificante esperienza.



# ANNO NUOVO... NUMERI NUOVI

di Stefano Gambacurta

Con la conclusione della IV edizione del C.I.W.A.S. ci sembra opportuno aggiornare le statistiche sulle performances delle squadre che hanno fin qui partecipato. La speranza è sempre quella: fornire qualche utile elemento alle squadre che prenderanno parte al C.I.W.A.S. 1994. E allora... ridiamo i numeri.

**20**

Le squadre provenienti da tutta la Penisola che si sono date battaglia per almeno una volta negli agoni del C.I.W.A.S. Rispetto alle 18 partecipanti alle prime 3 edizioni, si sono aggiunte i Levellers di Roma e gli Arsenalotti di Venezia.

**6**

Le squadre, sempre le stesse, che hanno raggiunto almeno una volta le "Final Four": Cohors Tiberina - Roma, Giacche Blu - Milano, Crusaders - Parma, Club Ci GIRA - Venezia, Bologna-Bologna, A.B.M. - Foligno.

**47**

Il numero complessivo degli incontri finora disputati, così ripartiti anno per anno:

1990 8  
1991 15  
1992 10  
1993 14

**4**

Il numero delle finalissime consecutive disputate dalla Cohors Tiberina - Roma, davvero un record! Ovviamente seconde sono le Giacche Blu - Milano che possono vantare 3 partecipazioni consecutive.

**4**

Il numero delle edizioni del C.I.W.A.S. fin qui conclusesi. Questo ne è l'Albo d'Oro:

**1990**

- 1° Class. Cohors Tiberina - Roma
- 2° Class. A.B.M. - Foligno
- 3° Class. Giacche Blu - Milano
- 4° Class. Club Ci.Gira - Venezia

**1991**

- 1° Class. Cohors Tiberina - Roma
- 2° Class. Giacche Blu - Milano
- 3° Class. Crusaders - Parma
- 4° Class. Bologna - Bologna

**1992**

- 1° Class. Giacche Blu - Milano
- 2° Class. Cohors Tiberina - Roma
- 3° Class. A.B.M. - Foligno
- 4° Class. Crusaders - Parma

**1993**

- 1° Class. Giacche Blu - Milano
- 2° Class. Cohors Tiberina - Roma
- 3° Class. Crusaders - Parma
- 4° Class. A.B.M. - Foligno

Vediamo ora qual'è stato il comportamento delle squadre iscritte al CIWAS. In questa tabella vengono riportati i dati relativi agli incontri disputati. Nell'ultima colonna è stata indicata la percentuale, su base 1000, delle vittorie ottenute:

SQUADRA	INCONTRI			
	Gio- cati	Vinti	Per- si	%/oo
COHORS TIBERINA - Roma	15	13	2	865
GIACCHE BLU - Milano	15	13	2	865
CRUSADERS - Parma	11	7	4	636
A.B.M. - Foligno	12	7	5	583
BOLOGNA - Bologna	6	3	3	500
Club Ci.GIRA - Venezia	5	2	3	400
PISA - Pisa	3	1	2	333
TERMINATORS - Latina	4	1	3	250
C.P.W. DeFina - Livorno	3	0	3	0
LOS JUARANOS-3M Modena	3	0	3	0
STRATELIBRI - Milano	3	0	3	0
COHORS PRAETORIA-Roma	2	0	2	0
THE LEVELLERS - Roma	1	0	1	0
ARSENALOTTI - Venezia	1	0	1	0
GROGNARDS-Cesano Rm.	1	0	1	0
PADOVA - Padova	1	0	1	0
REDS - Milano	1	0	1	0
SORRENTO - Sorrento	1	0	1	0

Le Giacche Blu e la Cohors Tiberina si trovano appaiate al vertice mentre i Crusaders superano in volata l'A.B.M. Foligno e Bologna, occupando così la 3° piazza. Per l'A.B.M. Foligno il 4° posto nel C.I.W.A.S. 1993 significa anche il 4° posto in

questa particolare classifica. Novità anche nei "quartieri bassi" della graduatoria dove i Terminators Latina conquistano l'ottava piazza. Nella speciale classifica che tiene conto esclusivamente dei piazzamenti conseguiti nelle finali, attribuendo 4 punti al 1°, 3 al 2° e così via, si ha invece:

Cohors Tiberina - Roma	punti	14
Giacche Blu - Milano	"	13
A.B.M. - Foligno	"	6
Crusaders - Parma	"	5
Bologna - Bologna	"	1
Club Ci.Gira - Venezia	"	1

Come si vede le posizioni sono rimaste immutate, anche se le Giacche Blu ed i Crusaders riducono al lumicino le rispettive distanze dalla Cohors Tiberina e dall'A.B.M. Foligno. Si è tenuto conto, nel computo, delle partite vinte a tavolino mentre non sono state conteggiate le partite non concluse o non disputate a vario titolo. Ed alla fine vediamo quante partite (ricordate che nel sintetico vocabolario del C.I.W.A.S. per incontro si intende la squadra contro la squadra, per partita si intende il giocatore contro il giocatore) si sono aggiudicate le migliori tra le squadre partecipanti. Eccovi una tabella riassuntiva, comprensiva anche di una classifica calcistica che attribuisce 2 punti alla vittoria, 1 al pareggio e 0 alla sconfitta:

Squadre	Partite				
	gio- cate	vin- te	pat- te	per- se	punti
Cohors Tiberina - Roma	69	50	9	10	109
Giacche Blu - Milano	67	37	17	13	81
Crusaders - Parma	47	20	8	19	48
A.B.M. - Foligno	54	18	10	26	46
Bologna - Bologna	39	15	10	14	40
Club Ci.Gira - Venezia	23	12	2	9	26

Rispetto alla classifica dello scorso anno, la novità principale è data dal fatto che i Crusaders - Parma e l'A.B.M. - Foligno hanno sorpassato nettamente Bologna che scivola così in 5° posizione. Anche per quest'anno è tutto. In ultimo vorrei ricordarvi che secondo il prof. Bellavista, celeberrimo personaggio partenopeo creato da Luciano De Crescenzo, la statistica è

quella scienza per la quale, se mettete le terga nel forno (ovviamente acceso) e la testa nel frigorifero, state mediamente bene. A risentirci.

## LE SQUADRE DEL '94

a cura di Daniele Dal Bello

Dodici squadre quest'anno ai nastri di partenza del CIWAS '94, non è tanto a preoccuparci la lieve flessione (14 nel '93, ma 12 anche nel '92) quanto due fenomeni: il primo il crescente numero di squadre che partecipano una o due volte e poi non si riscrivono (Venezia, Pisa, Varese, ecc.). L'altro il perpetuarsi dell'assenza di gruppi di giocatori (Verona, Torino, Napoli solo per citarne alcuni) che sappiamo essere consistenti ma che continuano a rimanere estranei al richiamo di quella che, a tutti gli effetti, rimane l'unica manifestazione nazionale nel settore del Wargame. Al primo fenomeno non abbiamo molti rimedi da contrapporre; se il motivo di tali assenze è da ricercare nello scarso spirito combattivo di tali compagini, ben poco possiamo fare. Interrogati in proposito, gli ex-capitani infatti lamentano l'impossibilità di conciliare il CIWAS con gli impegni di lavoro, di studio e familiari, la scarsa consistenza numerica (superabile, come dimostra la squadra dei CRUSADERS di Parma, arruolando giocatori di altre città) e altre problematiche in comune con tutte le altre squadre e ovviamente risolubili, se lo volessero. Un'altra motivazione che ci viene portata è che l'attuale formula del CIWAS impone il ripetersi di certi scontri dall'esito scontato (per esempio, i Vikings - Varese hanno sempre perso con le Giacche Blu - Milano l'eliminazione e quindi non sono mai entrati in finale). Dato che la formula di accoppiamento è basata sulla vicinanza geografica, è ovvio che variare gli incontri significa aumentare i chilometri da percorrere, e quindi le difficoltà di ciascuna squadra, che eventualmente potrebbero essere alleggerite da una formula biennale, diluendo nel tempo gli impegni. C'è molto da discutere su una simile formula, e infatti in questo numero trovate un apposito scritto di Massimiliano Tuzzi. Sappiate che ci abbiamo pensato, e gradiremmo sapere che cosa ne pensate voi, soprattutto quelle squadre che non si sono riscritte. Non sfugga comunque a nessuno che aumentare la variabilità degli incontri non è una soluzione definitiva, perché è chiaro che l'incontro con la squadra che risulta imbattibile viene solo rimandato; a questo proposito ci sembra da valutare la soluzione più sportiva di rinforzare la propria squadra con allenamenti, altri giocatori, ecc. Comunque il CIWAS biennale consente altri vantaggi, e vi invitiamo a pensarci su. Quanto all'altro problema, la mancanza di squadre da certe città, non ha una soluzione, se non quella di continuare a fare pressioni



e propagandare il CIWAS; noi facciamo del nostro meglio, e se quest'anno abbiamo addirittura una squadra sarda significa che il CIWAS è conosciuto e la sua formula è valida. Ma vi invitiamo comunque tutti a non lasciarvi sfuggire anche voi l'occasione per propagandare il CIWAS. Conoscete giocatori di Verona, Genova, Napoli, Firenze, Torino o Ancona? Chiedete loro perché non fanno una squadra. Chissà mai che riusciate dove noi, finora, abbiamo fallito... Quanto alla squadra sarda, vogliamo additarla a esempio per tutti quelli che lamentano problemi vari di impegni, chilometri da percorrere, ecc. Partecipare da Cagliari significa dare indiscutibile esempio di spirito sportivo e di partecipazione che, invece, da tante altre parti sembra carente... Agli amici della Porta d'Argento di Cagliari va quindi il nostro saluto e il nostro augurio di buon divertimento. Tra le squadre non riscritte quest'anno salta agli occhi la mancanza della Cohors Tiberina; l'insossidabile Marcopoli è presente, ma la sua squadra (111ma di Linea) annovera ben pochi nomi di quella famosa Cohors Tiberina vincitrice per due anni di seguito del CIWAS. I motivi di tutto ciò sono difficili da valutare senza entrare nel terreno delle ipotesi e dei pettegolezzi; mi piace però farvi sapere alcuni dei nomi della 111ma di Linea: Selva (il Capo dei Sicari), Lombardi, Giuntoli, Bomba... Vi dicono niente? Veniamo ora ai dati delle 12 squadre di quest'anno.

A. B. M. - Foligno  
Capitano: Daniele DAL BELLO (fino 31/5/94)  
Viale Firenze, 170/b  
06034 FOLIGNO (PG)  
Tel. 0742/22742 (anche fax - ore 21-22)  
Andrea MATTIELLI (dal 1/6/94)  
Via Sermei, 13/A  
06081 ASSISI (PG)  
Tel. 0330/634581 - uff. 075/5722464

CAMELOT - Milano  
Capitano: Marco GNAGNETTI  
Viale Gran Sasso, 37  
20131 MILANO (MI)  
02/2664937 (ore serali)

111MA DI LINEA - Roma  
Capitano: Stefano MARCOPOLI  
Via Carducci, 2  
00043 CIAMPINO (RM)  
06/7917470 (dalle 14.30)

C.P.W. "GIULIANO DE FINA" - Livorno  
Capitano: Andrea GNESI  
Via Puini 93  
57100 LIVORNO (LI)  
0586/210160 anche fax (negozio Dragon's Lair)

CRUSADERS DEL DUCATO - Parma  
Capitano: Franco ARCELLONI  
Via Fermi 20/A  
29100 PIACENZA (PC)  
0523/452830 dopo le 19  
uff. (anche fax) 0523/337365

GIACCHE\_BLU - Milano  
Capitano: Germano FRIGERIO  
Via Per Cucciago, 25  
22063 CANTU' (MI)  
031/704436 dopo le 19 e il sabato pom.

I COBOLDI - Bologna  
Capitano: Massimo BETTI  
Via del Lavoro, 31  
40033 Casalecchio di Reno (BO)  
051/591622 (19-20) uff. 832543

KOPLUTS - Perugia  
Capitano: TESTA Umberto  
Via Carpello, 19/A  
06034 FOLIGNO (PG)  
0742/67459

LA PORTA D'ARGENTO - Cagliari  
Capitano: Oreste NIGELLI  
Via Sirai, 19  
09045 FLUMINI DI QUARTU S:ELENA (CA)  
070/830917 ore pasti  
ufficio 070/561588 oppure 890619

TERMINATORS - Latina  
Capitano: Mauro FAINA  
Via Dell' Irto, 30  
04013 LATINA SCALO (LT)  
0773/318025 ore pasti (anche 0773/499232)

THE LEVELLERS - Roma  
Capitano: Andrea ABBATELLI  
Via Forte Bravetta 164  
00164 ROMA  
06/66158818 (dalle 19 alle 22)

3M MUTINA - Modena  
Capitano: Enrico RICCO'  
Via S.Caterina, 98  
41100 MODENA (MO)  
059/251887 ore pasti



# I VOSTRI AVVERSARI

*a cura del Comitato Organizzatore*

In base all'art. 7 del Regolamento 1994, e quindi alle distanze chilometriche da noi riscontrate tra le residenze dei Capitani delle varie squadre, abbiamo formato i gironi. Quindi abbiamo proceduto al sorteggio, alla presenza del Capitano della squadra Kopluts, Umberto TESTA, ed ecco il risultato.

## ELIMINATORIE

da disputarsi entro il 8 Maggio 1994

### GIRONE 1 - NORD

Coppia 1A  
CRUSADERS DEL DUCATO - Parma  
contro  
GIACCHE BLU - Milano

CAMELOT - Milano  
passa automaticamente

### GIRONE 2 - CENTRO

Coppia 2A  
3M-MUTINA - Modena  
contro  
C.P.W. DE FINA - Livorno

I COBOLDI - Bologna  
passa automaticamente

### GIRONE 3 - CENTRO

Coppia 3A  
A.B.M. - Foligno  
contro  
KOPLUTS - Perugia

TERMINATORS - Latina  
passa automaticamente

### GIRONE 4 - CENTRO-ISOLE

Coppia 4A  
LEVELLERS - Roma  
contro  
111ma DI LINEA - Roma

PORTA D'ARGENTO - Cagliari  
passa automaticamente

## OTTAVI DI FINALE

da disputarsi entro il 25 Settembre 1994

### GIRONE 1 - NORD

Vincitrice Coppia 1A  
contro  
CAMELOT - Milano

### GIRONE 2 - CENTRO

Vincitrice Coppia 2A  
contro  
I COBOLDI - Bologna

### GIRONE 3 - CENTRO

Vincitrice Coppia 3A  
contro  
TERMINATORS - Latina

### GIRONE 4 - CENTRO-ISOLE

Vincitrice Coppia 4A  
contro  
PORTA D'ARGENTO - Cagliari

# AVVISO AI CAPITANI

a cura di Daniele Dal Bello

*Per quanto riguarda la Finale, diciamo che anche quest'anno è prevista per il 30/31 Ottobre 1 Novembre, per trasparenti motivi di calendario. Quanto al dove, esistono le candidature di Livorno, da parte del C.P.W. De Fina, e di Roma, da parte della Legio II Augusta, che sarebbe poi la ex-Cohors Tiberina. Stiamo valutando entrambe le proposte, e vi faremo sapere. Intanto ringraziamo la stessa Legio II Augusta, e soprattutto Manlio Mochi, per l'impeccabile organizzazione della Finale '93; gli dobbiamo solo perdonare le sue performance al microfono... Il fatto che la Finale continui a tenersi in luoghi diversi da Assisi, dove fu organizzata i primi tre anni, conferma come realtà indiscutibile che il CIWAS è ormai una manifestazione consacrata che esiste per sua stessa tradizione, e ci piace immaginare che se la abbandonassimo qualche altro gruppo si offrirebbe di portarlo avanti. Per il momento lo immaginiamo soltanto, però ci piacerebbero altre offerte per ospitare le prossime Finali, per esempio da parte dei Milanesi...*

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

Queste che seguono sono le date entro le quali **DOBBIAMO** ricevere dai Capitani le Dichiarazioni di Vittoria controfirmate dal Capitano avversario; in mancanza di questo, faremo un sorteggio immediato e affideremo quindi alla sorte il nome della squadra vincitrice (vd. art. 8 del Regolamento). Questo per evitare che il ritardo di un'incontro blocchi il proseguimento di tutti gli altri. Quindi rispettate **ASSOLUTAMENTE** queste date perchè non vogliamo dissanguare la cassa del CIWAS in telefonate continue ai Capitani in ritardo sentendoci rispondere, da entrambi, che era colpa dell'altro...

Eliminatorie:  
8 MAGGIO

Ottavi di Finale:  
25 SETTEMBRE

FINALE:  
30/31 OTTOBRE  
1 NOVEMBRE

Termine Reiscrizioni '95:  
31 DICEMBRE 1994

Entro la data del 30/9 dovranno quindi svolgersi tutti gli incontri necessari per arrivare ai quattro finalisti; anche quest'anno per motivi di tempi non possiamo far coincidere gli accordi tra i Capitani Finalisti per la Finale stessa con la Convention Nazionale, pertanto abbiamo di nuovo valutato opportuno che alla Convention di Roma, che si terrà il 9/10/11 Settembre, si incontrino comunque i Capitani presenti delle squadre ancora in gioco per decidere come si dovranno svolgere gli incontri di Finale (scenari, regole da includere o escludere, ecc.) Eventuali perfezionamenti ai seguenti accordi potranno essere svolti nel mese di Ottobre, dai quattro Capitani interessati. Noi come C.O. ci occuperemo comunque di informare i Capitani eventualmente non presenti a Roma degli accordi presi. Altra data limite è la seguente: **entro il 15 Maggio** devono arrivarci le proposte di modifica al regolamento da pubblicare su Battle Cry per essere sottoposte a votazione. Tali proposte dovranno essere da Voi attentamente valutate, mi raccomando, con vero spirito legislativo, immaginando le varie situazioni che potrebbero crearsi e l'interagire delle vostre proposte con i preesistenti articoli del Regolamento. Tali proposte dovranno arrivare in forma direttamente pubblicabile, per evitare problemi, infatti, vogliamo non sia necessario ribatterle. Raccomandiamo ancora a tutti precisione e puntualità, soprattutto per le date di termine degli incontri. Infine, controllate se siete provvisti di una copia del Regolamento 1994, degli ultimi numeri di Battle Cry, ecc. Se vi manca qualcosa, chiedetecelo. Un ultimo consiglio: andate a rileggere i precedenti numeri di Battle Cry, dove troverete riportate le cronache degli errori che non dovete commettere di nuovo...

# IL RISULTATO DELLE VOTAZIONI

a cura di Daniele Dal Bello

Ebbene sì, nella prossima pagina troverete il fatidico tabellone con i 5 giochi prescelti; d'accordo, vi dò il permesso di andare a sbirciarlo, poi tornate qui.... Allora, avete visto che rivoluzione? Non male, vero? Ora alcune osservazioni per i Signori Capitani; diversi di voi continuano a non indicare il gioco prescelto nell'ambito di una serie; possibile che quando votate Serie Marshal, non abbiate da esprimere una preferenza tra Eylau e Le Quatre Bras, o Ligny, tanto per fare un esempio? Contenti voi... Inoltre continuiamo a vedere proposti giochi che ci lasciano perplessi sulla loro giocabilità in torneo (durata di una partita deve essere sulle 8 ore, scenario bilanciato perchè non c'è possibilità di fare A/R, etc.) o sulla loro reperibilità... Non ci opponiamo come C.O. perchè tanto è solo per la Finale che i requisiti dei giochi diventano importanti, e quei 5 sono al disopra di ogni sospetto, ma vi invitiamo ad una maggiore attenzione. A proposito, nel caso vi sia saltato agli occhi che i giochi usciti sono esattamente quelli che abbiamo votato come ABM, ebbene levatevi subito dalla faccia quel sorrisetto malizioso; noi votiamo per primi, e inviamo i nostri giochi ad un Capitano, scelto a caso ogni anno, e in busta chiusa. Germano Frigerio, Capitano della Squadra Campione di Italia '93, può confermare quanto sopra, perchè è a lui che abbiamo spedito i nostri voti. Aggiungiamo a questo il fatto che non divulghiamo i risultati dei voti se non dopo che tutte le squadre previste hanno votato, e quindi quel sorrisetto malizioso si sarà trasformato in un ghigno ebete... Diciamo piuttosto che incoraggiamo tutti, invece, a concordare con le altre squadre i giochi da votare, cosa normale e lecita. Non penserete che sia per caso che Blue Max e WS&IM siano stati così ridimensionati (l'anno scorso erano primo e secondo, rispettivamente a 121 e 116) e che la fatalità abbia fatto salire una serie come Stalingrad Pocket dalla dodicesima posizione alla terza? Normale avvicendamento invece per la Serie Marshal e Civil War, l'anno scorso rispettivamente sesto e settimo gioco. In altre

parole, egregi signori, occorre prendere il telefono o carta e penna e comunicare, valutare, concordare... Avete presente Diplomacy? Comunque tutte le squadre hanno più di un gioco tra i primi 5, tranne Porta d'Argento che ne ha uno solo e Modena nemmeno uno. Possiamo capire i Cagliariatani, nuovi ai meccanismi del CIWAS e certo un pochino isolati, ma i Signori del 3M... Comunque quest'anno abbiamo 5 Signori Giochi, e quindi basta con le nebbie del regolamento di SPQR, i "pilot killed" di Blue Max, le regate veliche di WS&IM alla rincorsa di un nemico che non vuol combattere... Un'ultima osservazione; qualche squadra ha voluto puntare su giochi nuovi, ma per far rientrare quel gioco nella rosa dei primi venti occorre investirci almeno 15 punti; infatti come potete vedere, gli ultimi tre che rientrano nei primi 20 (che essendo ex-aequo da 20 diventano 22) sono quelli a 15 punti. L'ultimissima osservazione, me la dovette consentire: con l'edizione '94, ASL diventa l'unico gioco che è sempre apparso tra i primi 5... Meditate, gente, meditate.

## GIOCHI PRESCELTI NELL'AMBITO DELLE SERIE DEI PRIMI 5

### Serie FLOTTE (VIC)

Second Fleet*	15	CPW DeFina
"	15	Camelot
Third Fleet	15	Crusaders
"	15	A.B.M.
Seventh Fleet	15	Giacche Blu
"	15	Terminators
Non specificati	15	I Coboldi
"	1	Kopluts

\* per sorteggio

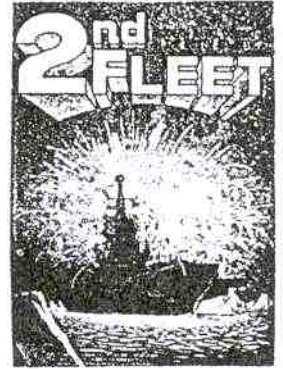
### Serie MARSHAL (CLA)

Eylau	15	A.B.M.
Non specificati	15	111a di Linea
"	15	Levellers
"	15	CPW DeFina
"	15	Kopluts
"	1	Crusaders

### Serie STALINGRAD POCKET (GAM)

Stalingrad Pocket	15	A.B.M.
"	15	Crusaders
"	4	I Coboldi
"	15	Camelot
"	5	Porta d'Argento
"	15	Terminators
Afrika	5	3M Mutina
"	15	Giacche Blu

GIOCHI (editore)	A.B.M. - Foligno	Crusaders - Parma	Giacche Blu - Milano	3M Mutina - Modena	I Coboldi - Bologna	11 Tma di Linea - Roma	Camelot - Milano	The Levellers - Roma	OPW G De Fina - Livorno	Porta d'Argento - Cagliari	Koplus - Perugia	Terminators - Latina	TOTALI
Serie Flotte (VIC)	15	15	15		15		15		15		1	15	106
A.S.L. (AH)	15				15	15	3	15		15	15		93
Serie Stalingrad Pocket (GAM)	15	15	15	5	4		15			5		15	89
Civil War (VIC)	15					15		2	15		15	15	77
Serie Marshal (CLA)	15	1				15		15	15		15		76
Serie Alexander/SPQR (GMT)		15		15			15	5	4	2	2	15	73
W.S.e I.M. (AH)		2						15	15	15	15		62
Napoleon at Leipzig (CLA)				15						15	15		45
Air Force (AH)		3		15	15		4		1			3	41
Korean War (VIC)		15	15		5	2		1				2	40
Blue Max (GDW)			4		3	5		3	5	15	5		40
War and Peace (AH)	5				2	15		15			3		40
Serie R. e Roundheads (WWW)	3	5					15		15				38
Russian Campaign (AH)			3	2	15			15				1	36
Serie MBT/I.D.F. (AH)		15	15							4			34
Panzer Leader (AH)				15					2	15			32
World in Flames (ADG)				15		4		4					23
Flash Point Golan (VIC)		4	15										19
Armee du Nord (CLA)						1	15						16
Vietnam (VIC)					15								15
Serie Battles for North Afrika (S&T)												15	15
Advanced Third Reich (AH)						15							15
Serie Cry Havoc (STD)	4				1		1						6
Operation Shoestring (GMT)			5										5
War for the Motherland (FGA)							5						5
Flight Leader (AH)												5	5
Squad Leader (AH)									3	1			4
Serie Europa (GDW)												4	4
When Eagle Fight (XTR)				4									4
Winter Sturm Campaign Series II (?)												4	4
Guderian Blitzkrieg (GAM)										3			3
1918 (XTR)				3									3
Fatal Alliances (?)						3							3
A House Divided (GDW)			2										2
Napoleon's First Battles ( DG )	2												2
Across 5 Aprils (VIC)							2						2
Afrika Corps (AH)			1										1
War for the Union (TOM)	1												1
Cortes (XTR)				1									1
TOTALI DI CONTROLLO	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	1080



# CIWAS BIENNALE?

di Massimiliano Tuzzi

In questi ultimi mesi abbiamo ricevuto numerosi suggerimenti per migliorare il CIWAS ma solo Mauro Faina ha avuto il coraggio e la volontà di presentare delle proposte da sottoporre a votazione. Nessuna di queste proposte ha raggiunto il quorum necessario, forse anche per il nostro intervento fortemente critico. Ciò non vuol dire che non vogliamo cambiare, e la nostra breve storia lo conferma. Infatti abbiamo riflettuto sia sul contenuto delle proposte di Faina, sia su quanto ci è giunto all'orecchio conversando con gli altri giocatori alla Finale del CIWAS '93 e possiamo dire che gli argomenti più citati da voi tutti sono due. Il primo è la necessità di un ricambio nei giochi per la finale, magari a favore di giochi un pò più complessi. Il secondo è la possibilità di una maggiore diversificazione degli accoppiamenti. Per quanto riguarda il primo problema, come già spiegato nella lettera di Mattielli inviata a tutti i Capitani, noi riteniamo che l'unica soluzione sia un maggior dialogo tra le squadre. Ogni altro tipo di soluzione comporta o troppi problemi organizzativi o proteste da parte vostra. Veniamo ora al problema degli accoppiamenti. Il problema più grave derivante dalla soluzione prospettata da Faina (fondata su 2 soli gironi) era la possibilità per alcune squadre di dover fare trasferte, chilometricamente parlando, eccessive. Questo problema può risolversi diluendo nel tempo gli incontri e trasformando il CIWAS in un torneo biennale. Questa soluzione, continuando ad usare l'attuale formula, porta ad una rarefazione degli incontri e quindi, a detta di alcuni, ad una possibile progressiva disaffezione verso il torneo. Si potrebbe, allora, cambiare l'attuale formula ad eliminazione diretta ed introdurre elementi di un torneo all'italiana. Ad esempio gironi a 3 squadre con le prime 2 che passano il turno e quarti di finale ad eliminazione diretta. Gli accoppiamenti in questo caso potrebbero essere tra la prima di un girone e la seconda di un altro girone geograficamente più vicino. In questa ipotesi una squadra che arrivasse alle fasi finali disputerebbe 4 incontri, finale compresa, in due anni. Voglio precisare che questo è solo un esempio e che questo articolo vuole essere una lettera aperta a tutti con lo scopo di far emergere un dibattito, speriamo ricco di contributi da parte vostra, sui problemi citati. Attendiamo quindi o le vostre proposte, o meglio ancora una opinione su quanto sopra.

## DUE PAROLE SUL REGOLAMENTO

di Andrea Mattielli

La recente Finale di Roma ha riproposto, purtroppo, alcuni problemi che ritenevamo ormai definitivamente sepolti, in ordine alla interpretazione di alcune norme regolamentari. Anche in questo caso, come in una precedente occasione, ci siamo trovati nella spiacevole situazione di non poter interpretare rapidamente e compiutamente il regolamento, attività di specifica spettanza del C.O., in quanto direttamente coinvolti nell'episodio. Per evitare che in futuro possano ripetersi simili episodi, assolutamente contrari alla lettera ed allo spirito del regolamento, vogliamo fornire in queste pagine l'esatta e definitiva interpretazione della norma in contestazione.

### IL CASO

L'art. 12 c.3 del regolamento recita: "*sono consentite partite multiple (piu' giocatori per parte)...*". In forza di questo articolo una delle squadre presenti alla finale ha preteso di imporre alla nostra squadra di giocare ad S.P.Q.R. (GMT) con due giocatori contro uno. La cosa più incredibile è che i capitani delle altre due squadre, interpellati in merito, sono arrivati a sostenere la legittimità di tale richiesta che poi, nella pratica, non si è effettivamente realizzata più di tanto.

### L'INTERPRETAZIONE

Mi sembra di estrema evidenza che il termine "consentire" ha un significato ben diverso da "può imporre". Il regolamento in questo caso consente ai capitani delle due squadre di accordarsi perchè un gioco sia effettuato non soltanto uno contro uno, come solitamente avviene, ma anche di poter organizzare partite su giochi tendenzialmente giocabili con più giocatori per parte. Ciò non significa che una squadra possa imporre tale modalità, ma che questo sarà possibile previo accordo dei capitani. L'assurdità dell'interpretazione opposta è evidente quando si ragiona che, così facendo, una squadra potrebbe presentarsi a giocare Blue Max con 4 persone contro una squadra che ne schiera solo 2, o addirittura ad ASL 2 contro 1. Pertanto, la possibilità di effettuare partite multiple (con più

giocatori per parte) è limitata all'accordo dei capitani delle due squadre.

#### QUALCHE PRECISAZIONE ULTERIORE

Vista la ciclicità con cui si presentano annualmente varie questioni regolamentari, ritengo giusto segnalare alcuni punti ancora controversi ed alcune direttive ormai standardizzate nelle decisioni del C.O..

#### I PAREGGI (art. 11)

Nonostante una doppia bocciatura del Comitato del Regolamento, il sistema di dirimere i pareggi tramite la doppia lista segreta delle preferenze è stato ormai universalmente adottato, sia in sede di eliminatorie come nella finale. E' importante, quindi, che i capitani decidano subito quale modalita' adottare.

#### LE PROTESTE (art. 13 e 14)

Spesso e volentieri, purtroppo, invece di risolvere amichevolmente e con un po' di buon senso le questioni regolamentari che di frequente affliggono le partite, i Capitani decidono di rivolgersi al C.O. ed in genere lo fanno a partita (ed incontro) ormai conclusa. Questo avviene in genere nelle eliminatorie, mentre nella Finale si verifica il contrario, e cioè i due Capitani interessati se ne lavano subito le mani e si rivolgono agli altri due. Le linee di decisione del C.O. sono quelle riportate all'art. 13 e riteniamo che siano più che sufficienti quando sono di fronte due Capitani con un minimo di sale in zucca. Su una regola dubbia, infatti, potremmo stare a discutere fino al 2000 senza risolvere nulla; c'è chi segue alla lettera il regolamento, chi tenta analogie con altri giochi, chi procede secondo propri divisamenti, comunque, a mio avviso, l'unica decisione corretta potrebbe darla solo il creatore del gioco. Proprio per questo, abbiamo ritenuto di inserire quelle piccole norme di buon senso citate all'art.13, che vi invitiamo a rileggere:

- il gioco venga immediatamente interrotto
- i capitani cerchino un accordo costruttivo e non la lite
- il miglior sistema per risolvere tale impasse è sempre un lancio di dado,
- la correzione deve valere solo per il futuro.

Non si dovrebbe ricorrere all'arbitraggio per tali questioni, e tantomeno alla protesta al C.O., il quale si rifiuta di farsi carico della scarsa sportività di alcuni giocatori. Insomma: le controversie sul regolamento dei giochi fareste più bella figura a tenervele per voi ed a risolverle costruttivamente. Diverso è invece il caso in cui il problema riguarda una norma del regolamento CIWAS, in quel caso non esitate a prendere

contatto con noi.

#### GLI ASPETTI INDEROGABILI

Leggendo il regolamento, può apparire problematica la distinzione tra norme assolutamente inderogabili e quelle derogabili su accordo dei Capitani. Per facilitarvi la lettura riassumo qui di seguito tale distinzione per le norme principali. Inderogabili sono le norme relative alla composizione della squadra (artt. 1, 2 e 3); quelle in tema di votazione dei giochi (artt. 4 e 5). Inderogabili sono, altresì, i giochi della finale e la norma in tema di sostituzione del giocatore e di gioco postale (art. 12). Ugualmente inderogabile (art. 13) è l'obbligo di non ricevere suggerimenti durante la partita. Un capitano può imporre all'altro, qualora non si trovi un diverso accordo (da prendere possibilmente sempre per iscritto):

- i giochi delle eliminatorie;
- la modalita' di risoluzione dei pareggi;
- il punto a tavolino per l'assenza dell'avversario;
- l'arbitraggio del C.O..

Per le norme seguenti, invece, è decisiva la volontà dei Capitani; ossia, le norme del regolamento trovano applicazione solo qualora i Capitani siano concordi sul punto. Cio' vale per:

- partite multiple;
- andata e ritorno contemporanea;
- limiti di tempo;
- arbitro esterno.



## SCUSA SE INSISTO: ALTRE DUE PAROLE SU A.S.L.

di Daniele Dal Bello

Credevo, con il mio precedente scritto sulla questione ("Permetti: due parole su ASL" Battle Cry n.15) di avere apportato un contributo chiarificatore al problema del bilanciamento degli scenari di ASL. Nulla di eccezionale, ma solo un suggerimento basato sul buonsenso, sul ragionamento e sull'esperienza mia e di altri. Suggestivo infatti di utilizzare scenari con condizioni di vittoria a punti o a conquista di locazioni, in maniera che giocandoli A/R sarebbe emerso con facilità il vincitore del confronto, evitando in questo i problemi posti da scenari non equilibratissimi. Ma non avevo fatto i conti con Marco Lombardi. Quest'individuo, che già in passato aveva turbato i miei sonni, incontratolo

alla Finale del CIWAS (giocava per la Cohors Tiberina) e una volta venuto in argomento mi ha detto che secondo lui il mio suggerimento era privo di fondamento (a dire il vero ha usato un'altra espressione, ma la decenza mi impone di non riportarla). Motivo di tale giudizio stava nella considerazione che, avendo per esempio all'andata un giocatore conquistato 10 locazioni di edificio, al ritorno lo stesso, giocando in difesa, avrebbe concentrato le sue risorse cercando di impedire all'avversario non la conquista del maggior numero di case, ma solo di quelle, poniamo, dopo la nona. In questo modo avrebbe ovviamente falsato il risultato dello scenario stesso. Costretto mio malgrado ad accettare la validità del ragionamento, abbiamo rapidamente trovato una soluzione. Appellarsi allo spirito sportivo del giocatore in questione non è ovviamente una via di uscita, e anche quella di giocare in contemporanea presenta diversi problemi di natura pratica: oltre allo stress e alla confusione di seguire due partite contemporaneamente, occorre avere almeno una doppia copia delle mappe... La soluzione: giocare uno scenario solo andata, con condizioni di vittoria frazionate, dove la parte sia aggiudicata per offerta mediante puntata segreta. Chi offre di più per l'attacco diventa attaccante e deve raggiungere il punteggio offerto per vincere. Detto così sembra facile ed equilibrato, ma in pratica viene fuori subito l'elemento di disparità: chi ha già giocato lo scenario ha un vantaggio che può essere decisivo, perché è in grado di fare una valutazione più mirata rispetto al suo opponente. E dato che non si possono tirare fuori scenari inediti o DYO ad ogni occasione, l'unica soluzione sembra essere quella di far conoscere prima ai giocatori quali saranno gli scenari possibili, anche perché lo scenario inedito, se non si ha un'esperienza di DYO, appare sempre molto difficile da valutare e anche in quel caso ci si affida un po' al caso. Per evitare che i giocatori si sclerotizzino su uno scenario, imparandone a memoria le LOS e altre cose del genere, occorrerà avere una scelta abbastanza ampia di scenari, almeno sei, scegliendo quello da giocare solo all'ultimo momento. Per evitare di spostare tutto il gioco, occorrerà concordare, o l'arbitro sceglierà, una serie di scenari che abbiano in comune gli eserciti opposti, in modo da poter ridurre al minimo i pezzi da spostare. Già che ci sono, vorrei dire la mia sulle caratteristiche degli scenari da utilizzare: prima di tutto devono avere un certo volume, con un giusto mix di fanteria, mezzi corazzati, cannoni. Il fatto di giocare solo andata offre la possibilità di utilizzare scenari che fino ad ora erano considerati improponibili ad un torneo, e che

offrono veramente la possibilità di portare al minimo l'elemento fortuna, che su uno scenario con pochi pezzi può facilmente far pesare la bilancia da una parte sola (...la fortuna è cieca, ma la sfiga ci vede benissimo). Inoltre scenari di un certo respiro offrono una discreta varietà che quelli con pochi pezzi non hanno; anche giocati più volte hanno esiti diversi ogni volta a seconda delle tattiche e dei giocatori. Inoltre far conoscere lo scenario evita che si debbano escludere scenari con piazzamenti segreti laboriosi, perché il giocatore, sapendolo, preparerà il tutto in anticipo. Non sono più da evitare, sempre per gli stessi motivi, scenari che richiedano l'uso di regole particolari (cavalleria, campi minati, truppe aviotrasportate, ecc.) mentre invece escluderei quelli che usano le regole sulla notte, perché aumentano i tempi di gioco, introducono con maggior evidenza il fattore caso, ecc. Mi sembra con questo di avere dato un ulteriore suggerimento che spero vi sia piaciuto. Attendo da voi eventuali osservazioni, mentre da Marco Lombardi non mi attendo niente, perché se trova qualcosa da RIDIRE ANCHE SU QUESTO IO GIURO CHE \$^?|@>/<XYZ...

## A. B. M.

Presidente

**Stefano GAMBACURTA**  
Via Marcello II, 26  
00165 ROMA (RM)  
Tel. 06/633622

Segretario

**Daniele DAL BELLO**  
Viale Firenze, 170/B  
06034 Foligno (PG)  
Tel. 0742/22742

Tesoriere

**David SEVERINI**  
Viale Roma, 73  
06034 Foligno (PG)  
Tel. 0742/679093

