

FEDERNEWS

BOLLETTINO DELLA FEDERAZIONE ITALIANA WARGAME n. 1/94

COME & PERCHÉ

Avete mai pensato ad una Nazionale italiana del wargame, una squadra selezionata in base alle risultanze di una precisa ed affidabile classifica ufficiale, in grado di partecipare a campionati e manifestazioni internazionali, proprio come accade per il calcio e per tante altre attività sportive, ludiche o competitive? Un gruppo non formato in base alla disponibilità di pochi interessati, ma selezionato attraverso un campionato nazionale, articolato come un vero e proprio Grand Prix di Formula Uno, che si svolga attraverso una serie di tornei ufficiali, i cui risultati vadano ad incrementare di volta in volta la graduatoria nazionale, fino alla proclamazione del Campione d'Italia? Avete mai pensato, magari più modestamente, che in ogni caso sarebbe bello e divertente partecipare a manifestazioni e incontri che vi permettano di praticare l'hobby del wargame tridimensionale entrando in contatto con persone che la pensano come voi, che amano la Storia o le battaglie fantastiche, che vogliono scambiare idee, parlare di soldatini, discutere sugli ordini di battaglia di Napoleone a Lipsia o sulle tattiche usate dagli Elfi di Noldor alla battaglia di Sudden Flame? Bene, se istintivamente avete risposto "sì" ad almeno una di queste domande, allora siete pronti ad aderire alla **FEDERAZIONE ITALIANA WARGAME**. Sì, perchè l'idea che da tempo serpeggiava nell'ambiente del wargame tridimensionale è oggi diventata una realtà, ed il notiziario che avete tra le mani sta a dimostrarlo: è il primo passo di una nutrita serie di progetti e di iniziative che abbiamo in cantiere per la promozione e la diffusione dei giochi di guerra tridimensionali. Molti appassionati ormai sentivano la necessità di un coordinamento delle attività dei clubs e dei singoli, di un organo che potesse sostenere le varie iniziative esi-



stenti nel settore, divulgandole ed armonizzandole con quelle analoghe di altri gruppi. Di un'associazione, insomma, capace di allacciare (o riallacciare) i legami tra tutti gli appassionati del wargame giocato con miniature, sia esso storico che fantasy, facendo in modo che - nel rispetto di tutte le autonomie e le individualità - nella nostra "torre di Babele" si finisse per parlare un linguaggio comune, da estendere anche ai lupi solitari, a quelli che si fanno i regolamenti in casa e soprattutto agli aspiranti wargamers, che magari non hanno idea da dove cominciare per entrare in questo hobby. Da tutte queste esigenze è nata la F.I.W., frutto dell'iniziativa di un gruppo di appassionati provenienti da tutt'Italia, che da tempo operavano nel campo del wargame sia isolatamente che all'interno di clubs già ben consolidati ed efficienti. E' ovvio che la Federazione non ha fini di lucro, ma necessita di un soste-

gno economico per tutte queste attività; ed è per questo che invitiamo vivamente tutti gli appassionati ad associarsi, a qualsiasi titolo essi siano interessati al nostro comune hobby:

1) ORGANIZZATORI DI TORNEI/ CONVENTIONS E ISCRITTI AI CLUBS

- per contribuire ad organizzare l'hobby e per decidere come esso debba progredire in futuro;

- per trovare riscontri nella scelta di periodi, regole, scale, etc.;

- per pubblicizzare le proprie manifestazioni e trovare date non conflittuali;

- per ottenere disponibilità di arbitri ed aiuto alla loro formazione.

2) GIOCATORI DI COMPETIZIONE

- perchè il tesseramento è "la conditio sine qua non" per essere riconosciuti a livello nazionale ed internazionale;

- per tenersi aggiornati su regole, emendamenti e interpretazioni;

- per poter far parte del gruppo di arbitri ufficiali (con rimborso per le trasferte);

3) GIOCATORI ISOLATI O POTENZIALI

- per tenersi in contatto con i centri di attività ed essere al corrente delle varie manifestazioni;

- per venire a conoscenza dell'esistenza di clubs o di altri giocatori isolati non lontani;

- se inesperti, per ricevere tutti i tipi di informazioni necessarie per entrare in questo hobby senza sprechi di tempo e denaro. L'importante è amare questo hobby e desiderare che si diffonda per praticarlo senza intoppi o difficoltà in un clima di sereno agonismo e di divertita partecipazione. Se stiamo uniti, se som-

miamo i nostri sforzi e rispettiamo reciprocamente le nostre idee, se non badiamo al nostro grado di esperienza ma ci confrontiamo tutti in modo sportivo e leale, allora sono sicuro che ce la faremo a diventare grandi.

Nel nostro piccolo.

Renato Genovese

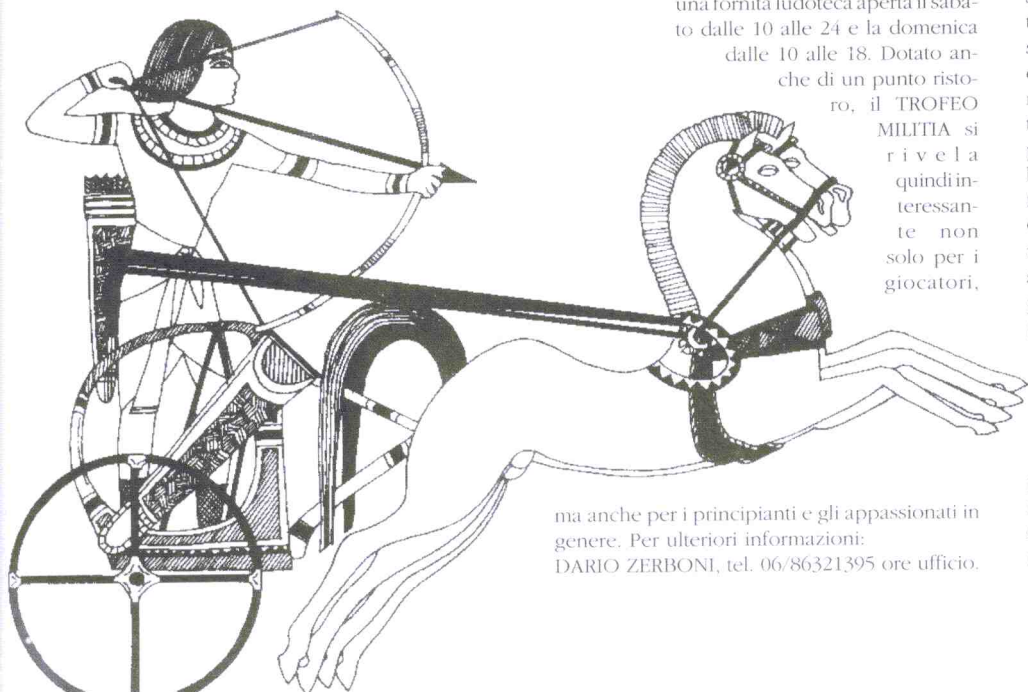
CAMPIONI D'ITALIA

E' sulla griglia di partenza il GRAND PRIX 1994, primo Circuito Nazionale di Tornei per l'assegnazione del titolo di Campione d'Italia di Wargame tridimensionale. Articolato su 4 tornei ufficiali, prenderà il via a Roma il 21 e 22 maggio con il "Trofeo MILITIA", passerà a Pisa il 18 e 19 giugno con il "Trofeo Del Ponte" e da Faenza il 25 e 26 settembre, per concludersi con la proclamazione del Campione Italiano a Lucca il 29 e 30 Ottobre, all'interno della manifestazione

"LUCCAGAMES", in occasione del-



l'edizione autunnale del Salone Internazionale dei Comics. Ognuna delle manifestazioni in programma comprenderà un torneo articolato sui periodi Antico e Medievale con regolamento "TACTICA", nonché un torneo di Antico basato sul regolamento "D.B.M." (De Bellis Multitudinis). Ogni torneo, pur rappresentando una manifestazione a sé stante, fornirà ai partecipanti punteggi validi per l'aggiudicazione del titolo di Campione Italiano di una delle due categorie (Tattica e DBM); sarà possibile sommare i punteggi di un massimo di 3 tornei, scartando il risultato peggiore in caso di partecipazione a tutti e quattro i tornei previsti. Si potrà partecipare singolarmente oppure in squadre di due giocatori; tali squadre potranno anche variare da torneo a



torneo poichè, ai fini della classifica, ciascun giocatore acquisirà il punteggio ottenuto dalla squadra nel torneo. Le classifiche del Grand Prix verranno aggiornate ad ogni uscita del nostro Notiziario.

Per informazioni contattare ore pasti:
**PAOLO VIGNA Via Kennedy, 1
48018 FAENZA (RA) Tel. 0546/29311**

Nota Importante: solo per il 1994, la partecipazione ai 4 tornei del Circuito Ufficiale sarà mantenuta aperta anche ai non iscritti alla F.I.W., e questo per consentire a tutti l'adesione alle iniziative della Federazione. Naturalmente i risultati ottenuti dai tesserati saranno gli unici ad essere inclusi nella Classifica Nazionale, mentre quelli dei non iscritti saranno validi solo ai fini del torneo prescelto. Inoltre, gli aderenti alla Federazione pagheranno una tassa di iscrizione ad ogni torneo di sole Lit. 30.000, anziché le 50.000 lire fissate come quota normale di iscrizione per ciascun torneo. Un motivo in più per iscriversi di corsa alla F.I.W., dunque, ricordando che a partire dal 1995, i tornei selezionati dalla Federazione Italiana Wargame saranno validi esclusivamente per il Campionato Italiano ed aperti solo ai tesserati. Pensateci!

Paolo Vigna

IL 3° TROFEO MILITIA

Il primo appuntamento ufficiale del Campionato Italiano 1994: a Roma il 21 e 22 maggio.

Subito riconosciuto come il più qualificato appuntamento italiano con il wargame tridimensionale (anche dalle riviste straniere), il TROFEO MILITIA si ripropone quest'anno nella più comoda sede di Roma, presso l'ass. culturale "La Maggiolina" in via Bencivenga n.1, anziché nella tradizionale ma più difficilmente raggiungibile collocazione di Rocca Sinibalda. Oltre ai tornei ufficiali di D.B.M. e TACTICA Antico e Medievale, vi saranno dimostrazioni di wargame napoleonico e fantasy, insieme ad una fornita ludoteca aperta il sabato dalle 10 alle 24 e la domenica dalle 10 alle 18. Dotato anche di un punto ristoro, il TROFEO MILITIA si rivela quindi interessante non solo per i giocatori,

ma anche per i principianti e gli appassionati in genere. Per ulteriori informazioni:
DARIO ZERBONI, tel. 06/86321395 ore ufficio.

DI TUTTI I COLORI

Riteniamo opportuno cominciare questa rubrica partendo dai materiali e gli utensili che conviene acquistare per avere una dotazione base che permetta di affrontare facilmente i lavori più comuni per la preparazione, la decorazione, le modifiche e l'imbastamento del soldatino da wargame (15-25mm.) in modo pratico e veloce. Dopo l'acquisto preliminare di un piccolo set di lime fini di varia sezione, la spesa successiva da affrontare è quella di un mini trapano, che ci sarà molto utile in varie situazioni. L'importante è sceglierne uno che non funzioni a pile ma con trasformatore, e che abbia un numero di giri che vada da 11 a 20.000 al minuto. In dotazione vi è un set di frese che, però, va quasi sempre integrato con dischetti di materiale abrasivo, sega a disco, spazzole per la lucidatura di varie durezza ed inoltre con una serie di punte che abbiano un diametro che vada da 0,4 a 1,5 mm. Le frese che si adattano meglio al nostro scopo sono quelle di forma sferica e quelle a sezione trapezoidale o cilindrica, ma comunque, in un modo o nell'altro, prima o poi si utilizzano anche le altre che sono in dotazione. Specialmente per

la preparazione dei pezzi, il lavoro di fresatura ci consente di risparmiare tempo e di arrivare là dove con lime e taglierini non si potrebbe giungere, garantendo anche l'incolumità delle dita. I dischetti abrasivi, invece, sono molto utili oltre che per il taglio di materiali morbidi come la plastica o lo stesso metallo dei soldatini, anche per appiattare, appuntire, appuntire tondini d'acciaio che possono essere utilizzati come lance o aste di bandiere e per il taglio della resina di cui sono fatti la maggior parte degli edifici da wargame. Consiglio vivamente, infine, anche l'acquisto di un calibro, di pinze molto appuntite e di un supporto a bracci snodati, che risulta molto utile per l'incollaggio o la saldatura di particolari ai pezzi. Un ultimo consiglio: se fresate materiale difficile che rilascia trucioli in abbondanza, munitevi di occhiali da protezione che vi saranno utili anche quando adoperate colle tipo Attak, i cui vapori sono dannosi ed ancora di più lo sono eventuali spruzzi. Nel prossimo numero parleremo di colori e preparazione del pezzo per la colorazione; in seguito, di modifiche, imbastamento, bandiere, terreno, edifici e macchine da guerra. A presto.

Fabrizio Cheli

