



Codice Etico Giocatore FIGW

versione 2011.1

1.Premessa

a. Qualsiasi persona che sia coinvolta in una manifestazione riconosciuta dalla Federazione Italiana Giocatori Warhammer, in qualità di giocatore, organizzatore, arbitro e/o sia iscritto al Portale FIGW è tenuto a considerare questo codice etico nell'esercizio delle proprie relazioni con qualsiasi altro giocatore, negozio, struttura, organizzazione che sia iscritta e/o riconducibile a FIGW.

Da questo momento in poi ci riferiremo a tali entità come "partecipanti".

b. FIGW riconosce come proprie manifestazioni, tutte le attività da torneo che abbiano luogo sul territorio nazionale ed internazionale per le quali ricorrano i seguenti due requisiti:

b.1- Che siano attività svolte grazie all'impegno di appassionati dell'hobby regolarmente iscritti e riconosciuti nel portale FIGW;

b.2- Che siano attività sanzionate ufficialmente secondo il protocollo indicato nel portale FIGW.

Tutto ciò che rientra in questo ambito è rivestito di carattere di UFFICIALITA' per FIGW e da questo momento in poi ci riferiremo a tali entità come "eventi".

2.Principi di riferimento dei comportamenti intersoggettivi

a. Ciascun partecipante è tenuto a riconoscere l'ufficialità degli eventi e degli appassionati che ufficialmente prestano il loro aiuto, nelle sue varie forme e nei suoi vari livelli, anche dopo il termine degli stessi eventi.

Allo stesso tempo, è richiesto agli organizzatori ed alla FIGW, intesa nella sua complessità, la capacità di ascoltare ed essere propositiva di fronte alle esigenze dei partecipanti.

b. Gli eventi FIGW sono competizioni di alto livello che si prefiggono di eleggere al termine della giornata un meritevole vincitore tra tutti i giocatori. E' ammesso e incoraggiato un clima di sana, onesta ma imprescindibile competitività tra i giocatori; per questo motivo è assolutamente vietato da parte della FIGW il tentativo di ingannare i propri avversari sul tavolo da gioco in qualsiasi maniera. Ogni violazione di questo punto fondamentale sarà punita da FIGW nei limiti e nelle forme indicate in seguito.

c. A maggior ragione, sarà severamente punito qualsiasi utilizzo di insulti, minacce e azioni fisiche o verbali nei confronti di ciascun partecipante.

d. Incitare o istruire all'inganno o alla violenza è considerata una violazione ancor più grave del semplice compimento del fatto stesso.

e. I partecipanti di un evento FIGW si dovranno ispirare, più generalmente, a principi di sobrietà ed onestà.

3. Responsabilità personale

a. Qualsiasi partecipante ad un evento FIGW è direttamente responsabile per l'esito delle proprie azioni nelle sedi competenti.

b. La violazione di uno o più punti di questo codice potrebbe comportare una diffida ufficiale o una squalifica temporanea dal circuito FIGW per una o più funzioni ad esso associate (giocatore, organizzatore, arbitro). I partecipanti sono tenuti a rispettare le sanzioni disciplinari e a collaborare in tal senso.