



## QUELLO SPORCO ULTIMO PUNTO

Le porte del tuo alloggio si aprono al tuo passaggio: le oltrepassi quasi senza farci caso, come sempre, con in mano i padd con gli appunti ed i testi delle esercitazioni da preparare per l'indomani. Tullio Trebazio Fandonius, istruttore di storia della tecnologia, è riuscito ad appiapparvi una ricerca riguardante un qualche scavo archeologico di dubbio interesse, ma l'importante è che le lezioni della giornata anche per oggi si siano concluse e finalmente tu possa rimettere piede in alloggio. È un giorno come tanti altri qui in Accademia, anche se a volte, in cuor tuo, ne preferiresti uno *normale*: così, tanto per cambiare. I ricordi delle tue recenti vicissitudini sono ancora freschi nella tua mente: dopo gli ultimi avvenimenti speravi quasi in un po' di routine, ma l'Accademia della Flotta Stellare non è posto in cui ci si possa annoiare.

Getti un'occhiata al display in cui lampeggia l'ora: oggi speri di avere almeno cinque minuti di tempo prima di...

«*Blirp!*»

Giustappunto.

Non hai bisogno di controllare chi ti stia chiamando: sai benissimo chi sia ancora prima di attivare il pulsante di risposta.

«Cadetto?! Cadetto!? Risponda! –La voce imperiosa di Estia Kalligalenos, per lavoro docente dei corsi di alta specializzazione ed allenatrice di parrises squares per vocazione, esce dall'impianto di comunicazione interna– Mi raccomando, non dimentichi che oggi iniziamo con 20 minuti di anticipo. Il contrammiraglio Garf ha fatto in modo che la palestra del Blocco J sia a nostra completa disposizione per i prossimi giorni. Mi raccomando la puntualità!»

Oggi l'allenamento in palestra è stato più duro di quelli precedenti: una specie di frenesia dell'ultimo momento sembra essersi impossessata di voi con l'approssimarsi della gara. Negli ultimi giorni poi la tensione agonistica è salita letteralmente alle stelle: il gran momento si sta avvicinando sempre più e la pressione a cui siete sottoposti sale di pari passo con le aspettative di tutta l'Accademia. La Kalligalenos si volta verso di voi per controllare che le vostre nuove uniformi siano in perfetto stato.

«State uniti, tenete la testa alta e lasciate parlare me. Ricordate: prima che sul campo, la partita inizia qui, con il primo incontro con la squadra avversaria. I vostri avversari sono duri, furbi, addestrati, ma soprattutto completamente privi di pietà o compassione. Cercheranno di spaventarvi, di intimidirvi, di minare la vostra sicurezza in voi stessi. Saggeranno sistematicamente le vostre difese alla ricerca di una qualsiasi debolezza, e quando ne troveranno una, colpiranno senza scrupoli e senza rimorsi. Quindi non avete che una possibilità: essere più scaltri, crudeli e spietati dei vostri avversari!»

Bisogna ammettere che la Kalligalenos ha preso fin troppo seriamente il ruolo dell'allenatore. Non ti aspettavi che una donna di classe come lei, più interessata alle collezioni pregiate che allo sport, si potesse trovare bene in questa parte, ed invece eccola lì a darvi le ultime istruzioni. Questa storia deve avere risvegliato nella statuaria platoniana ricordi ancestrali di sangue, sudore e spalti gremiti dalla folla in delirio.

«E se stasera becco anche soltanto uno di voi con in mano qualcosa di più forte di un bicchiere di sintalcol, domani i giri di campo ve li faccio fare in linea verticale, intesi? Vi voglio lucidi, scattanti e determinati!»

La grande sala attrezzata per la conferenza stampa di presentazione delle squadre è gremita di persone: non solo cadetti e ufficiali, ma anche civili e giornalisti. La dottoressa Leneorat, che svolge le funzioni di cerimoniere, vi presenta trionfante:

«Ed eccoli qui, i valorosi membri della nostra squadra di parrises squares!»

Non fate in tempo a varcare la soglia che siete accolti da un applauso e da grida di incitamento: i vostri sostenitori non si risparmiano di certo.

«Diamo ora invece il benvenuto alla squadra di parrises squares dell'Accademia del Commercio di Tellar.»

Qualche applauso di circostanza accompagna senza troppa convinzione l'ingresso della rappresentanza tellarita. Alla loro testa nientepopodimeno che il Magnifico Rettore Ster, reggente del più prestigioso istituto di Tellar. Ciascun componente della squadra tiene il mento in fuori con aria di sfida. Molto tellarita, pensi. Ma non siete qui per farvi intimidire.

Estia Kalligalenos prende subito la parola, conducendo con la sua solita eleganza la vostra presentazione e rispondendo alle domande (tipicamente idiote) dei giornalisti. La conferenza va avanti senza intoppi per i primi venti minuti, ma tutti sanno che quando si tratta di tellariti la discussione è sempre in agguato e difatti non ci vuole molto perché l'atmosfera inizi a scaldarsi: in gioco c'è lo storico torneo fra le varie Accademie federali e questa è una partita cruciale.

Una domanda in particolare attira la tua attenzione, non tanto per il contenuto quanto per l'intonazione: riconosci infatti la voce del mitico DJ di Radio Academy.

«Dottoressa Leneorat, i nostri ascoltatori sono rimasti stupiti per l'assenza del contrammiraglio Garf. Tutti sanno che è un grande appassionato di parrises squares e tutti immaginavano non si sarebbe fatto scappare l'occasione di sostenere la squadra dell'Accademia.»

La filosiana allontana la domanda con un fruscio del fogliame. «Il contrammiraglio Garf, che ormai ricopre l'incarico di Rettore pro-tempore da più di due anni, difficilmente trova ancora il tempo di dedicarsi a qualcosa di diverso dal suo lavoro: le sue responsabilità



lo tengono impegnato a tempo pieno. Il dovere prima di tutto, ovviamente.»

Peccato però: uno scontro verbale tra i due Rettori tellariti, Garf e Ster, sarebbe stato uno spettacolo impareggiabile. Mentre sei perso in queste elucubrazioni noti, con la coda dell'occhio, che un giocatore della squadra avversaria ti sta squadrando con scherno. Quando si rende conto di aver catturato la tua attenzione ti apostrofa sprezzante, con un sussurro fatto apposta per essere udito dalla tua posizione: «Potevo fare a meno di portarmi dietro il mio bullone

autosigillante portafortuna. Con giocatori come questi, per noi sarà una vittoria facile.»

Al tuo fianco senti qualcuno commentare che glielo farà ingoiare, quel bullone, ma la vostra allenatrice vi fulmina con un sguardo:

«Calma, ragazzi. Lasciate che parlino: il risultato si deciderà sul campo.»

Osservi i tuoi compagni di squadra, pronti e determinati a dare filo da torcere agli avversari. La Kalligalenos ha ragione: sarà il campo a decidere il risultato. Allora sì che ne vedranno delle belle!

### Prova Teorica – Ogni maledetta partita

Eccoti pronto a scendere in campo come giocatore della squadra di Parrises Squares dell'Accademia per una partita cruciale contro la rappresentanza dell'*Accademia del Commercio* di Tellar... ma come sei finito in questa situazione? Quale sarà la conclusione? Racconta le tue vicissitudini e la conclusione della sfida.

#### ATTENZIONE

All'interno del racconto dovete inserire **obbligatoriamente** i tre punti sotto citati, che possono essere situazioni, descrizioni, oggetti o frasi.

- Cita le tre regole fondamentali del Parrises Squares;
- Devi fare il discorso di incoraggiamento alla tua squadra;
- Offri una birra al Rettore Ster. (**PaLotto di Duo Maxwell**)

### Prova Pratica – Lo sport preferito del cadetto

In molte puntate di Star Trek viene citato Parrises Squares, gioco molto seguito e molto in voga nella Federazione, ma in che cosa consista o come sia fatto il campo non viene mai detto né fatto vedere. Crea tu il tuo campo di Parrises Squares con la tecnica che preferisci (disegno, fotomontaggio, diorama, plastico, ecc...) e mandacelo. Non ci sono limiti o indicazioni: dai sfogo alla tua fantasia!

### Ricordati che...

#### ...per posta

- La busta da inviare come risposta deve contenere:
  - il racconto di come si sviluppa l'azione della **prova teorica**;
  - la **prova pratica** e gli eventuali fogli aggiuntivi;
  - un francobollo da € 0,60 per il prossimo round.
- Se le prove vengono scritte a mano è accettato solo lo **stampatello** (maiuscolo o minuscolo), ma non il corsivo (pena l'annullamento della prova).
- Non sono accettati pacchi con generi deperibili.

#### ...per e-mail

- L'e-mail da inviare come risposta deve contenere:
  - come oggetto il numero del round e nel testo deve esserci il nome, cognome e numero di tessera STIC del cadetto;
  - le soluzioni delle prove non dovranno essere comprese nel testo della mail ma in allegato; Vengono accettati i seguenti formati: .rtf .txt .htm .html (per le prove scritte) e .jpg (per le immagini). Si possono inviare anche cartelle "zippate";
  - 2 file separati con la **Prova Teorica**, la **Prova Pratica**.
- Il peso dell'intera mail non dovrà superare i 300kb.

1. Non è necessario rispondere a tutti i quesiti: potete spedire tranquillamente round incompleti.
2. La lunghezza massima della prova teorica è di 10 facciate (risposte più lunghe verranno penalizzate)
3. Risposte spedite oltre la data di scadenza saranno penalizzate di **1 punto** per ogni giorno di ritardo accumulato (fa fede il timbro postale e non sono ammesse eccezioni!)
4. È obbligatorio mettere in ogni pagina, sia della prova teorica sia di quella pratica, il nome del proprio cadetto ed il numero di tessera, oltre alla numerazione delle suddette pagine. Prove senza questi requisiti saranno penalizzate con dei **punti malus**.

### Indirizzo STIC Academy

Silvia Siri – "STIC Academy"  
Via Roncaglio, 14 – 40128 Bologna

stic\_academy@aruba.it

**Le risposte a questo round vanno spedite entro il**  
**15.02.2008**  
specificando nome (proprio e del cadetto) e numero di tessera  
in modo ben visibile su tutti i fogli