



IL CADETTO DEL DOMANI

PARTE 2 di 2... o forse NO

UN ROUND DI ORDINARIA FOLLIA

IL CADETTO CHE VISSE NEL FUTURO

Finalmente sei tornato nel tuo presente, la folle avventura nel tuo passato è finita e non dovrai rivedere il te stesso del futuro per molto, molto, ma molto tempo.

Ti guardi intorno e noti che tutto sembra esattamente come lo avevi lasciato, l'altro te ha mantenuto la promessa e sei tornato a dopo l'esplosione del laboratorio di Stark in tempo per il test della Kobayashi Maru. Con un sospiro esci dal laboratorio distrutto e ti avvii verso la sala ologrammi per affrontare la temuta simulazione.

Continui a pensare che sia assurda come prova, in fondo nessuno è mai riuscito a trovarne una via d'uscita tranne James T. Kirk che ha barato riprogrammando il computer, però se ci provi tu non otterresti una pacca sulla spalla con la valutazione "ingegnoso e fantasioso", ma solo un calcio nel sedere ed una nota negativa sul tuo curriculum.

Entri nella sala e saluti i tuoi istruttori, che per l'occasione fanno la parte del tuo equipaggio e sono ai tuoi comandi. Con un sorriso sulle labbra pensi ad una vaga vendetta mentre fai iniziare la simulazione gridando: «Engage!»

Tutto procede come previsto, ti sei recato in soccorso ad un'astronave ritrovandoti completamente circondato da navi nemiche con le armi puntate contro alla tua nave. L'attacco non si è lasciato attendere ed il tuo scudo protettivo è già sceso del 47%; tutto sembra andare da manuale, con la tua inevitabile sconfitta e distruzione dell'astronave.

Chiedi nuovamente la situazione degli scudi, ma chi si volta a risponderti è un guardiamarina che non hai mai visto in vita tua. Ti guardi attorno e ti accorgi che non c'è più nessuno degli istruttori, tutti i componenti dell'equipaggio sono volti a te sconosciuti, anche la plancia è leggermente differente, solo la situazione disperata in cui ti trovi sembra quella di prima.

«Allora cosa facciamo, capitano?» con sgomento ti accorgi che stanno parlando con te e che tutti ti guardano aspettando che tu li porti in salvo.

Inizi a pensare che si tratti tutto di un trucco finché non ti vedi riflesso su di uno schermo e raggeli all'istante: l'immagine che si rispecchia è quella del tuo io del futuro.

«No, non vâ!»

Tutti gli occupanti della stanza si voltarono a guardare chi aveva osato interrompere la lettura del Round.

«Perché? –chiese con aria spazientita il lettore– Cosa c'è che non funziona?»

«Non c'è nulla che non funzioni, ma non vâ. È l'ultimo round e dobbiamo trovare un'idea diversa, qualcosa di conclusivo, di definitivo.»

L'ultimo istruttore rimasto dell'Academy aveva radunato un gruppo di supporto¹ per realizzare il round finale, il famigerato Kobayashi Maru Test. La tensione nella stanza era palpabile, su ogni superficie disponibile si trovavano miriade di fogli, tutto il materiale Academy degli ultimi anni, l'indispensabile Enciclopedia di Star Trek ed un computer portatile... ovviamente circondati da coca cola, patatine ed altre schifezze varie.

«Questo è l'ultimo round, possiamo fare tutto quello che vogliamo!» esclamò improvvisamente uno del gruppo.

«Beh, tu che cosa proponi?»

«Mm... cosa ne pensate di questo?»

IL MISTERO DEGL'UFFICIALI

Finalmente sei tornato nel tuo tempo, subito dopo all'esplosione al laboratorio di Stark e finalmente hai un po' di respiro, così decidi di fare una passeggiata nel parco dell'Accademia, ma mentre assapori la pace questa è interrotta dall'arrivo di Pel.

«Ehi! È da un sacco che ti cerco, dove ti eri cacciato?»

«Ciao Pel, come ti vâ con gli esami?» chiedi, non potendo rispondere "a spasso nel passato e tu?"

«Lascia stare gli esami, abbiamo cose più importanti a cui pensare! –ti risponde afferrandoti per un braccio– Tu sai cos'è il "Tesoro di Cochrane" vero?» ti chiede.

Alla tua aria perplessa l'andoriana sbuffa e con rassegnazione inizia a raccontarti di un tesoro appartenuto a Zefram Cochrane e di una confraternita segreta, i cui componenti sono solo ufficiali scelti della Federazione, che lo custodiscono segretamente.

Il nonno di Felix, un certo Gates, ha lasciato al nipote un indizio per trovare il tesoro: "Charlotte ha in serbo il segreto". Solo ora, con l'aiuto di Pel, ha scoperto che la suddetta Charlotte è un'astronave abbandonata alla deriva tra gli anelli ghiacciati di Saturno.

«Hai capito? Non è molto lontana da qui, potremmo arrivarci anche con una delle navette da esercitazione!»

«Stai scherzando, vero? Abbiamo gli esami, quelli che fanno la differenza tra un cadetto ed un guardiamarina! Se proprio ci tieni vi aiuterò appena sono finiti.»

«Non capisci, dobbiamo muoverci adesso. C'è un gruppo senza scrupoli che punta al tesoro e le autorità non mi crederebbero mai... e poi siamo stati costretti a prendere questo prima che lo facessero loro!» a quelle parole tira fuori dallo zaino un vecchio foglio arrotolato, la prima dichiarazione scritta da Zefram Cochrane in persona e che dovrebbe essere custodita nel museo super protetto della Federazione.

«Ma come... cosa... e gli esami?!»

«Tranquillo manca una settimana prima del test della Kobayashi Maru. Il resto te lo spiegherò dopo, ora andiamo che Felix ci aspetta già sulla navetta.»

Guai, ne stai sentendo l'odore e manca poco alla fine dell'Academy... tu odi decisamente i martedì.

«Oh, mamma!» ti ritrovi ad esclamare.

«Ma questo non doveva essere il seguito del round temporale?» interruppe un altro.

«Questo non è detto –occhi carichi di disapprovazione si posarono sul nuovo interlocutore– Beh, possiamo fare solo un accenno.»

Tutti si rimisero a consultare i loro appunti, chi con aria pensierosa chi con aria di rassegnazione, dovevano ricominciare da capo.

«Qui leggo che si doveva mettere qualcosa che riguardava i nomi dello staff.»

«Sì, che cosa li accomuna ed il loro significato, ma non avendo sviluppato quella parte di trama, per via delle dimissioni, ora non ha più senso.»

«Bene, una cosa in meno a cui pensare.»

Tutti annuirono soddisfatti e si rimisero a pensare ad una nuova trama.

¹ Questa situazione non è mai successa, è di pura fantasia. Qualsiasi riferimento a situazioni e/o persone reali è puramente casuale.



Terzo Ciclo

Test Kobayashi Maru

«Potremmo cambiare un po' genere, fare qualcosa di diverso...» irruppe uno.

«Che cosa proponi?»

«Non saprei. Potrebbe essere...»

STIC ACADEMY MUSICAL

Tutto attorno a te vedi solo desolazione e distruzione, oltre ad una nube di fumo nero denso e maleodorante. Alle tue orecchie giunge la voce del computer che continua ad indicare le vie d'uscita, mentre senti gemiti di sgomento e scariche di tosse da chi ti circonda... finalmente ti puoi rilassare, sei tornato al presente, subito dopo l'esplosione nel laboratorio di Stark.

L'ammiraglio DeLeone entra con passo deciso nell'aula ed annuncia che da domani starete nell'aula 47.

«Che strano» esclami ad alta voce.

«Che cosa?» ti chiede Felix avvicinandosi.

«Beh, la voce di DeLeone è diversa dal solito... sembra molto più... non so come dire... melodiosa!»

«Adesso che ci penso oggi, sua moglie, ha un sorsetto soddisfatto, come se avesse catturato il topo.»

«Bella forza, il comandante Ailoura è una caitiana!» aggiunge Pel unendosi a voi.

Solo ora ti rendi conto di quanto ti erano mancati questi battibecchi con i tuoi amici mentre eri nello spazio.

Mentre vi avviate verso l'uscita dell'edificio intravedi dei cadetti che ballano nel corridoio e pensi che sia una reazione esagerata per il rinvio dell'esame di Stark, anche perché era da prevedere quello che è successo... in fondo accade tutti gli anni la stessa identica cosa!

«Ti va di venire con noi al Kilowattore? Così possiamo lenire il bruciore alla gola causato dal fumo con un po' di syntalcol» ti chiede Pel ammiccando.

«No, grazie» rispondi non vedendo l'ora di potertene stare un po' in pace nel tuo alloggio, facendoti una rilassante doccia sonica, seguita da una bevanda ghiacciata ed un riposino ristoratore... a differenza degli altri tu sei reduce da una lunga e difficile avventura in giro per il tempo.

Tutto ti saresti aspettato come risposta dai tuoi amici, tranne che lo facessero con una canzone. Allibito ti guardi in torno e noti che molti stanno cantano e ballando come se si trovassero all'interno di un musical.

«Cosa diamine è successo...?» mormori.

OK, il riposo deve attendere, sei finito in mezzo ad una nuova, folle avventura.

«Non male come traccia, ma secondo me, per il finale, ci vuole qualcosa di diverso.»

«Aspettate! –l'urlo improvviso li fece sussultare– Non dobbiamo dimenticarci anche che i vari tormentoni dovevano servire per la soluzione finale.»

Tutti si voltarono a guardare con aria rassegnata chi era intervenuto, nessuno sapeva più da che parte andare a parare e lo sconforto cadde sovrano sul gruppo.

«Secondo me abbiamo messo troppa carne al fuoco... cosa ne penaste se i tormentoni sono solo quello e nulla di più?»

Un coro di giubilo esplose per la stanza, una soluzione era stata raggiunta.

«Ma quale finale? Finora abbiamo avuto grandi idee, ma o non vanno bene per una conclusione, o hanno bisogno di una preparazione precedente come per l'idea della spia nel primo anno, o quella dell'universo specchio del secondo, oppure quella...»

«Sì, abbiamo capito, adesso basta!»

«Beh, possiamo anche farlo con più finali come nel film "Signori il delitto è servito", oppure differenziarlo per la sezione scelta, o dare più tracce, oppure...»

INVITO A CENA COL CADETTO

Con sguardo allibito guardi il corpo senza vita che si trova davanti a te. Si tratta, anzi, si trattava di un certo Buddy e tutto intorno a lui si trovano i sei potenziali assassini: Mrs. Cyanocitta, Mrs. Violette, il professor Black, Mr. Orange, il colonnello Ketchup e Miss Pinky.

Una situazione davvero ingarbugliata visto che ognuno di loro ha una potenziale arma in mano ed un movente.

Con un sospiro ripensi a come sei finito lì.

Un pezzo grosso della Flotta ti ha fatto prelevare durante gli esami finali, Subito dopo all'esplosione al laboratorio di Stark, e ti ha chiesto... beh, più che chiesto ordinato, visto che rifiutare non era una delle opzioni possibili, di fare da maggiordomo durante una cena importante su di una stazione spaziale al quale, però, lui non avrebbe partecipato.

Con un brivido ti ricordi quando sei arrivato a bordo e hai sentito l'aria spettrale che aleggia in ogni locale. Oltre a te ci sono una cameriera di Orione ed una cuoca klingon che ti ha già minacciato con un coltello intimandoti di non rimettere piede nella sua cucina e tu hai deciso di attenerti categoricamente a quel ordine.

Nella zona d'attracco hai trovato un Padd con delle istruzioni sulla cena e sugli invitati che ti lascia davvero perplesso: tutti gli ospiti non si conoscono l'uno con l'altro, inoltre ognuno deve usare lo pseudonimo assegnato sul proprio invito ed è severamente proibito rivelare la propria identità. Con un'alzata di spalle pensi che più le persone sono ricche e potenti e più sono strane e tu non vedi l'ora di tornare in Accademia per il tanto temuto test della Kobayashi.

A mezzanotte, finita la cena, è arrivato l'ultimo invitato, Mr. Buddy e con lui sono arrivati i veri guai. Ha portato ad ogni invitato un regalo contenente una potenziale arma, mentre tu hai trovato, nella sala principale, un nuovo Padd che ti avvertiva che tutti i presenti sono vittime di un ricatto ed il loro ricattatore è proprio Mr. Buddy, inoltre ti intima di non lasciare la stazione e di non farla lasciare a nessuno dei suoi occupanti per nessun motivo... sempre se ci tieni a non essere espulso dall'Accademia poco prima della sua fine. Grande Giove! Perché finisci sempre nei guai?

«No! Ci vuole qualcosa di diverso, qualcosa di nuovo. Dobbiamo trovare il finale giusto.»

Tutti iniziarono a parlare in contemporanea, i fogli sul tavolo venivano spostati da una parte all'altra, tutti avevano una propria idea sul da farsi, ma nessuno sapeva come fare.

Le varie proposte venivano sparate a raffica, senza più nessuna logica, nella speranza di trovare quella giusta. Alla fin fine qualcosa venne fuori.

«Bene! –disse infine l'istruttore in carica– allora siamo tutti d'accordo? –guardò gli astanti uno ad uno che annuirono– Allora faremo un Round in metanarrativa².»

«OK, ma dobbiamo inserire un colpo di scena.»

«Sì, ma quale?»

Improvvisamente la porta della stanza si spalancò e dalla soglia si sentì dire: «Cosa ne pensate di questo?»

Tutti si voltarono a guardare il nuovo venuto.

«Potrebbe funzionare.»

«È una buona idea.»

«Nessuno se lo aspetterebbe.»

«OK, è andata!»

² Significa con una storia dentro ad un'altra storia come in questo Round.



Prova Teorica – La storia Irreale

Caro cadetto questa volta puoi stabilire che tipo di Round fare. Sì, perché puoi scegliere una delle cinque trame che sono proposte all'interno del racconto e che ti vengono riassunte qui sotto.

- 1) **IL CADETTO CHE VISSE NEL FUTURO** (genere fantascientifico)
Cosa c'è di peggio di dover affrontare dal vero una situazione disperata, alla Kobayashi Maru? Semplice! Trovarsi su di un'astronave di cui non si conosce nulla, con un equipaggio mai visto prima e rendersi conto di essere invecchiati di colpo di quasi vent'anni. Ma capitano tutte a te?
- 2) **IL MISTERO DEGLI UFFICIALI** (genere avventura)
Un'avventura contro il tempo ti si para davanti: dovrai riuscire a non farti accusare del furto della dichiarazione di Cochrane, evitare di farti ammazzare da chi sta cercando il tesoro e tornare in tempo per il test della Kobayashi Maru. È proprio vero il detto: "Dagli amici mi salvi Iddio, che dai nemici ci penso io".
- 3) **STIC ACADEMY MUSICAL** (genere commedia musicale)
Che cosa sta succedendo in Accademia? Sembra che nessuno riesca a fare a meno di ballare e cantare come in un musical... forse l'esplosione di Stark non è stata del tutto priva di conseguenze? Oppure è colpa di qualche essere superiore o di un virus sconosciuto? Ma, soprattutto, perché tu ne sembri completamente immune?
- 4) **INVITO A CENA COL CADETTO** (genere giallo)
Dove è stato commesso l'omicidio? Con che Arma? Chi è l'assassino? Questi sono gli interrogativi che ti passano per la mente, ma non sono nulla in confronto al più importante di tutti: come farai ad uscire dai guai senza trovarti anche buttato fuori dalla Flotta Stellare?
- 5) **UN ROUND DI ORDINARIA FOLLIA** (genere metanarrativa)
Decidi di essere TU (non il tuo personaggio) la persona che entra all'improvviso, come colpo di scena, all'interno della stanza, per aiutare a sviluppare la trama che il tuo cadetto - e quello di tutti gli altri giocatori - dovranno affrontare nel loro ultimo round. Sì, per una volta puoi essere Master e non un semplice giocatore ^_^

ATTENZIONE 1

All'interno del racconto, qualsiasi trama abbiate scelto, dovrete inserire **obbligatoriamente** i tre paletti sotto citati, che, questa volta, sono tutti dei PaLotti!

- Il cadetto sbatte violentemente la testa e quando riprende i sensi crede di essere la reincarnazione di Napoleone Bonaparte. (PaLotto di **Eggie Eke**)
- Il cadetto riceve una proposta che lo indigna profondamente. (PaLotto di **Pardan**)
- Il cadetto deve trovare un istruttore dentro un armadio in una camera (quale, perché e come è abbigliato sono a discrezione del cadetto). (PaLotto di **Liriel Storn**)

ATTENZIONE 2

Come tutti sanno l'Academy è sinonimo di follia ed infatti spesso i cadetti rasentano la pazzia, per cui nessuno si stupirebbe se a qualcuno venisse in mente di sviluppare tutte e cinque le trame. Perché scrivo questo? Semplice.

Il tempo a disposizione per la correzione è assai limitato, soprattutto per questo Round dove non dispongo di due mesi, ma di molto, molto meno tempo (quanto, dipende da quanti round arrivano, soprattutto in ritardo), per cui l'obbligo delle 10 facciate è tassativo. A questo punto ci sono solo due possibilità di scelta:

1. Si dedica solo un paio di facciate ad ogni traccia, rimanendo, in questo modo, all'interno del limite prefissato ed i paletti possono essere diluiti nelle varie parti (non importa ripeterli per ogni traccia).
2. Tutte le tracce svolte sono di 10 facciate, ma solo una è segnalata come soluzione della prova teorica (quindi deve contenere tutti e tre i paletti) e le altre come racconti bonus.

Prova Pratica – Inkheard

Come avrete già notato questo Round ha ben cinque tracce differenti per la prova teorica e quello che vi chiedo è di creare un'illustrazione del racconto che voi sceglierete di fare.

Lo potete fare come disegno, fotografia, collage e... beh, la fantasia è illimitata ed io non voglio mettervi un freno, ma ci sono dei punti che dovete categoricamente rispettare:

1. Deve comparire il titolo della traccia prescelta (va bene anche in un angolo in piccolo, serve solo per identificare la categoria).
2. Le immagini devono rispecchiare il tema della traccia.
3. Deve esserci almeno un elemento di Star Trek, ben riconoscibile all'interno del lavoro.
4. L'illustrazione deve essere in formato A4 e svilupparsi in verticale (29,7cm di altezza e 21cm di larghezza).

Detto questo non mi rimane che augurare buon lavoro a tutti voi.

Esame finale, parte I – Periodo di caccia

Ecco a voi la *Caccia al Tesoro* estrema, quella per chi ha molteplici passioni e si può ritenere un vero e proprio fan.

Fan di cosa? Ma di qualunque cosa, non è importante ^_^

Va beh, diamoci un taglio con queste frasi sibilline ed iniziamo a spiegare in che cosa consiste la vostra caccia:

Tessere associative di differenti club!

Avete capito bene, dovete inviare le tessere associative di differenti club e ve ne chiedo un minimo di 10.



Terzo Ciclo

Test Kobayashi Maru

SPECIFICHE

- ☞ *La tessera dello STIC vale?*
Orpo se vale! Anzi è la prima che dovete mettere se volete che la prova vi sia convalidata.
- ☞ *Devo spedire la tessera originale?*
No! Non vi chiedo di inviarmi gli originali, ma delle copie. Vanno benissimo fotografie, scansioni, fotocopie (preferibilmente quelle a colori per maggior chiarezza, ma vanno bene anche in bianco e nero) delle tessere, ovviamente in fronte e retro.
- ☞ *Le tessere devono essere solo quelle di fan club?*
Ancora no. Vanno benissimo anche quelle delle associazioni sportive e/o culturali, ma non quelle dei negozi... detta in parole povere è valida la tessera di Topolino, ma non quella della COOP.
- ☞ *Le tessere devono essere valide?*
Non sono così fiscali, vanno bene anche quelle scadute... mica le devo utilizzare ;--)
- ☞ *Devono essere tutte a me intestate?*
La risposta è nuovamente: no. Possono essere quelle di amici, parenti o semplici conoscenti, ma visto che ci sono i loro dati sopra pretendo due righe di liberatoria (es: "il sottoscritto *nome e cognome del possessore della tessera* autorizzo il vostro *nome e cognome* a farvi pervenire copia della mia tessera *specifica della tessera* i cui dati saranno utilizzati al solo fine della prova del gioco e nient'altro").
- ☞ *Possono essere anche dello stesso club, ma di persone diverse?*
Al fine della prova dovete inviare tessere di differenti club, invece non importa che siano di differenti persone.
- ☞ *Se spedisco più tessere del richiesto?*
Verranno valutate a seconda della mole di materiale che arriva e del tempo a mia disposizione per la correzione.

Spero di essere riuscita ad anticipare tutte le vostre domande, ma se così non fosse non esitate a contattarmi.

Esame finale, parte II – Le parole del mio Istruttore

Siamo giunti all'ultima prova, per cui non posso farvela facile. Dovete scoprire una frase misteriosa. Come?
Scrivete le soluzioni (composte da una sola parola) di fianco alle definizioni date ed alla fine, se avrete trovato le parole giuste, basterà leggere di seguito la prima lettera di ogni nuova parola, che avrete inserito nell'apposita casella, per ottenere la frase (es: "Terzo pianeta del Sistema Solare ⇒ Terra" la T è la lettera che v'interessa).

- | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. Geneticamente modificati <input type="checkbox"/> _____</p> <p>2. Fregata navale del XIX secolo <input type="checkbox"/> _____</p> <p>3. È senza capelli <input type="checkbox"/> _____</p> <p>4. "Famoso cavallo" <input type="checkbox"/> _____</p> <p>5. Lo è Picard <input type="checkbox"/> _____</p> <p>6. Serve per gli scambi commerciali <input type="checkbox"/> _____</p> <p>7. Domina <input type="checkbox"/> _____</p> <p>8. Jonathan <input type="checkbox"/> _____</p> <p>9. Filosofia vulcaniana <input type="checkbox"/> _____</p> <p>10. Lo è Chekov <input type="checkbox"/> _____</p> <p>11. Servomeccanismi sperimentali <input type="checkbox"/> _____</p> | <p>12. Sostanza cristallina <input type="checkbox"/> _____</p> <p>13. Hikaru Sulu <input type="checkbox"/> _____</p> <p>14. Data <input type="checkbox"/> _____</p> <p>15. Ragazza dabo <input type="checkbox"/> _____</p> <p>16. Viaggia nello spazio <input type="checkbox"/> _____</p> <p>17. Velocità non lineare <input type="checkbox"/> _____</p> <p>18. <i>Tormentone</i> <input type="checkbox"/> _____</p> <p>19. Generatore di raggio di forza <input type="checkbox"/> _____</p> <p>20. Stazione spaziale <input type="checkbox"/> _____</p> <p>21. Dottore <input type="checkbox"/> _____</p> <p>22. Arrestata e condannata nel 2372 <input type="checkbox"/> _____</p> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

frase _____

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;
 - l'**esame di fine anno** 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** e l'**Esame di Finale**.
- Il peso dell'intera mail non dovrà superare i 700kb.

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

Gisella Arlotti Busi Martinelli
"STIC Academy"
Via di Ravone, 16 – 40135 Bologna
academy@stic.it

Le risposte a questo round vanno spedite entro il 01.04.2010

specificando il nome del cadetto ed i numeri di pagina, oltre al numero del round,
in modo ben visibile su tutti i fogli