

Sapersi districare giusto un po' sulla moto e avere spirito di gruppo sono i requisiti "minimi" per partecipare al Desert Logic. Il resto poi lo garantiscono i colori dell'Africa.

169

LOGIC TEAM

Organizzare un evento come Desert Logic è assai di più che imbastire un viaggio di gruppo. A parte la logistica generale, ci vuole gente capace e pratica d'Africa, per scorre e pattugliare la pista dei concorrenti, per recuperare quelli rimasti indietro e per premiare i primi all'arrivo. A questo ci pensa Cattone, Roberto Cattone (autore anche della stesura del road book), da un quarto di secolo protagonista e "guru" dei viaggi africani in 4x4, a capo di una task force di fuoristrada perfettamente a suo agio nel contesto in cui si svolge Desert Logic. Ci vuole un "commando" tecnico, dotato per grazia divina di una specie di dono dell'ubiquità e dallo scarsissimo bisogno di sonno, per assistere meccanicamente le moto, per trasportarle fino a Djerba (da dove inizia e dove si conclude Desert Logic Tunisia 2006), per far trovare ai concorrenti le loro

ciabatte ed il costumino da bagno vicino alla pozza di acqua termale a Ksar Ghilane, ma anche i filtri dell'aria puliti, le gomme nuove e qualche immane ricambio nel punto giusto ed al momento giusto. E questo è il "target" dei Lucignani, padre Enio e figlio Stefano, praticamente indistinguibili fisicamente ed insuperabili in quanto ad efficienza e abnegazione.

Ci vuole un coordinatore delle prove e della logistica, trovato da Fasola nella persona del "severo" e professionale Luca Giuggioli e, sebbene il pericolo sia stato magicamente allontanato da Desert Logic, ci vuole sempre un medico al seguito con il suo armamentario per calli, vesciche, raffreddori, sinusiti e tutta la serie delle psicosomatiche. In questo caso oggi è obbligatorio rivolgersi ai migliori, ai medici di RMT, Racing Medical Team, a dispetto dell'acronimo e del nome italianissimo, sotto la responsabilità, in questo caso, di Stefano Pazzano.

4 DICEMBRE

Due aerei, provenienti da Milano e Roma, rovesciano le dieci squadre finaliste di Desert Logic Tunisia 2006 a Djerba. Appena il tempo di rinvenirsi, di riunirsi alla "colonna" del Generale Lucignani, che ha portato le moto via terra (e via mare), di cenare e ascoltare il briefing di Fasola e di Roberto Cattone, il "direttore d'orchestra", e di andare a letto. All'alba di martedì 5 dicembre si "attacca". In convoglio, i trenta iscritti raggiungono Ksar Ghilane: a Sud fino a Tataouine (in cui Guerre

Stellari ha trovato fonte di ispirazione), quindi, sulla rotta che taglia secco verso ovest, la "truppa" scavalca la montagna su cui è arroccata Chenini, l'antica città "frantoio" fortificata, e scende fino a Ksar dopo aver attraversato la pista della pipeline. Per gli avventurieri del deserto la piccola oasi è una meta "agli sgoccioli". Fino a ieri la si raggiungeva solo su pista o in fuoripista, da domani pullman, roulotte e camper ci potranno arrivare sulla pista che adesso è stata asfaltata. E' la fine di un altro mito.

Campeggio e cena, quindi nel sacco a pelo, ma non prima di aver disputato la prova "speciale" inaugurale dell'evento di Fasola. Dopo una breve lezione su come tirarsi fuori in caso di insabbiamento, i concorrenti devono girare due "boe" e tornare all'oasi. La regola basilare di Desert Logic è che i tre concorrenti che compongono una squadra devono arrivare insieme, solo allora si ferma il cronometro. Si devono aiutare, aspettare, se è il caso sollecitare, ma si vince (o si perde) insieme. Il primo successo arride ai tre "moschettieri" del