MARCIALONGA – LA SCUOLA CHE CORRE – REGOLAMENTO SCUOLA MEDIA

Marcialonga – La Scuola che Corre è un'iniziativa ludico-podistica promozionale organizzata dallo Sci Club Marcialonga in accordo con le scuole secondarie di primo grado delle valli di Fiemme e Fassa.
L'evento prevede due attività: CORSA e GIOCHI.

L'iniziativa è prevista il giorno 23 settembre 2027 c/o il campo sportivo di Predazzo (con la possibilità di rimandare l'evento in caso di maltempo).

La partecipazione è riservata agli studenti delle classi III della scuola secondaria di primo grado delle valli di Fiemme e Fassa.

Le classi partecipanti dovranno compilare entro il 17 settembre il SEGUENTE MODULO

Fase 1: LOGISTICA INIZIALE E ORGANIZZAZIONE CLASSI

Traporto pubblico Trentino Traporti (verrà rinforzato per l'occasione).*

- ORARIO CAVALESE-PREDAZZO
  Cavalese 9.04 – Tesero 9.12 – Arrivo a Predazzo (Dro Calzature) 9.25.
- ORARIO CAMPITELLO- POZZA DI FASSA-MOENA- PREDAZZO
  Campitello 8.43 – Pozza 8.54 – Moena 9.15 Arrivo a Predazzo (Dro Calzature) 9.33
  Le classi dovranno spostarsi a piedi al campo sportivo.

Attenzione: l'orario potrebbe variare di qualche minuto. Trentino Trasporti ci darà comunicazione dell'orario preciso nei giorni precedenti in quanto è ancora in corso l'organizzazione delle corse scolastiche.

- ARRIVO AL CAMPO SPORTIVO E SISTEMAZIONE DEGLI ZAINI NELLO SPAZIO SEGNALATO.

- RITIRO DEI PETTORALI DA PARTE DEL CAPOSQUADRA. Il caposquadra dovrà distribuire i pettorali ad ogni membro della classe e assicurarsi che venga indossato regolarmente.
  Il caposquadra deve comunicare eventuali studenti che non partecipano e restituire i pettorali prima della partenza.

- OGNI STUDENTE DEVE INDOSSARE IL PETTORALE ASSEGNATO E TENERLO INDOSSATO FINO AL TERMINE DELLA MANIFESTAZINE – Non scambiare i pettorali!
  ANCHE IL PROFESSORE RESPONSABILE DELLA CLASSE INDOSSERÀ IL PETTORALE.

- ATTENZIONE: Al termine della manifestazione il caposquadra deve raccogliere i pettorali della propria classe e restituirli a Marcialonga.

Fase 2: GIOCHI – ore 10.00

Il campo sportivo viene suddiviso in 4 stazioni gioco ognuna gestita da un Istituto / Scuola:

- **CALCIO – Cavalese**: lanciare la palla in rete. Ogni rete vale 1 punto.
- **BASKET – Tesero/Predazzo**: lanciare la palla cesto. Ogni canestro vale 1 punto.
- **TIRO AL BERSAGLIO – Moena**: lanciare la pallina verso il bersaglio. Ogni bersaglio vale 1 punto.
- **HOCKEY – San Giovanni / Campitello**: tirare con la stecca la palla in rete. Ogni rete vale 1 punto.

Gli studenti non impegnati nel gioco devono aiutare nel recuperare la palla per permettere il gioco allo studente successivo. Ogni stazione gioco è dotata di 2 palle/ palline per permettere uno svolgimento del gioco più fluido.

Il numero di tiri viene stabilito dal numero della classe più numerosa e sarà lo stesso numero per ogni classe (es. se la classe più numerosa ha 23 studenti, indipendentemente dal numero di studenti delle altre, ognuna avrà a disposizione 23 tiri complessivi).

Al termine di ogni gioco la classe si sposta alla stazione successiva.
Ogni classe deve completare tutti i giochi. Se per mancanza di tempo la classe non finirà il gioco le verrà assegnato il punteggio medio raggiunto dalle altre classi in relazione al numero di studenti della classe stessa.

Il professore/professoressa incaricati di gestire il gioco devono controllare lo svolgimento regolare del gioco e segnare sull'apposita tabella fornita da Marcialonga il punteggio.

Fase 3: CORSA – ore 11.10

La partenza è in linea. La partenza e l'arrivo saranno presso il Campo Sportivo.
La corsa si svolge su un percorso circolare della lunghezza di circa 2000 mt.
Ogni classe deve cercare di correre unita e la classificazione della classe si basa sull'ultimo studente di ogni classe che taglia il traguardo.
Nel caso lo studente anziché seguire il percorso lo tagli, il punteggio della classe sarà pari a "0".

All'arrivo ogni studente deve mettersi in fila per permettere agli organizzatori di "spuntare" il numero sul pettorale.

Il tempo massimo stabilito è di 30 minuti.

Fase 4: PREMIAZIONE – 11.50

Al termine della manifestazione verrà stilata una classifica che prevede la somma dei seguenti criteri:
1) Percentuale di partecipazione della classe (vale il 30% del punteggio complessivo)
2) Punteggio dei giochi (vale il 40% del punteggio complessivo)
3) Posizione della classe nella corsa (vale il 30% del punteggio complessivo)

Vincerà la classe con il punteggio più alto.

Gli studenti dovranno procedere alla RACCOLTA DI CARTE E RIFIUTI: ogni classe dovrà verificare che il campo sportivo sia pulito e provvedere a raccogliere eventuali carte o bicchieri

Tutte le classi riceveranno l'attestato di partecipazione.

In caso di comportamento scorretto – antisportivo o disciplinare – da parte di uno o più studenti, l'intera classe verrà squalificata.

Fase 5: LOGISTICA FINALE

- RESTITUZIONE DEI PETTORALI: al termine della manifestazione il caposquadra deve raccogliere i pettorali della propria classe e restituirli a Marcialonga.

- RIENTRO. Le classi dovranno spostarsi a piedi alla fermata BUS per il rientro a scuola.
  ORARIO PREDAZZO-CAVALESE
  Predazzo 12.31 – Tesero 12.45 – Cavalese 12.53
  ORARIO PREDAZZO – POZZA DI FASSA
  Predazzo 12.28 – Pozza di Fassa (Autostazione) 13.02

NOTE FINALI
Marcialonga – la scuola che corre NON è una gara competitiva bensì un'iniziativa che promuove lo sport inteso come benessere e divertimento, ma anche come un universo fatto di valori, emozioni e sfide. Più importante del tempo di gara e della prestazione è la partecipazione insieme, il reciproco aiuto, la condivisione, la capacità di affrontare una sfida facendo affidamento sulle proprie capacità ma anche sui propri amici e compagni.

CONTATTI DI RIFERIMENTO
Stefania Zorzi stefi.zorzi@gmail.com - 3311749396
Barbara Vanzo barbara.vanzo@marcialonga.it – 3396305359
Davide Stoffie davide.stoffie@marcialonga.it - 3200933601