



MARCIALONGA ROBOT 2026

REGOLAMENTO

SOGGETTO PROMOTORE

Marcialonga non è solo un evento sportivo, ma una tradizione fortemente radicata nel nostro territorio che promuove quelli che sono i valori dello sport come scuola di vita e di comunità.

La collaborazione attiva e costante con gli istituti di formazione è dunque non solo intenzionale, ma implicita negli obiettivi di Marcialonga, che ritiene importante la possibilità di poter entrare nelle scuole per interagire e appassionare le nuove generazioni.

Per incontrare gli obiettivi appena descritti, Marcialonga promuove progetti rivolti a tutti gli Istituti Scolastici delle valli di Fiemme e Fassa, distinguendo vari obiettivi e stimoli a seconda dell'età degli studenti coinvolti.

Per le Scuole secondarie di primo grado è stata individuata una sfida di robotica con tema "Marcialonga" per stimolare l'apprendimento di materie STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica), lo sviluppo di competenze come il pensiero logico, la creatività e il problem-solving attraverso attività pratiche, ed anche la conoscenza dell'evento Marcialonga stesso.

A CHI È RIVOLTO

Possono partecipare alla sfida massimo 2 squadre per ogni istituto scolastico tra i seguenti:

Istituto Comprensivo Predazzo-Tesero

Istituto Comprensivo Cavalese

Scuola ladina di Fassa

Ogni squadra è formata da minimo 2 e massimo 6 alunni di prima, seconda e terza media.

In totale potranno partecipare alla finale 6 squadre con un coinvolgimento di circa 36 alunni.

Nel caso in cui un istituto abbia a disposizione più di due squadre, si svolgerà una sfida o una selezione interna per arrivare ad un totale di due squadre con accesso alla sfida finale.

SFIDA FINALE

La sfida si svolgerà il giorno venerdì mattina precedente alla domenica della Marcialonga presso Il Palacongressi di Cavalese.

Il ritrovo delle squadre è fissato alle ore 9.00 al Palacongressi per le ore 9.00.

Le sfide avranno inizio alle ore 9.30.

Si svolgeranno 2 sfide contemporaneamente su due tavoli distinti. Si stima che ogni sfida avrà una durata di 30 minuti. Il tempo stimato per lo svolgimento di tutte e 6 le sfide è di circa 1 ora e trenta.

A seguito seguirà la premiazione del vincitore e di tutti i partecipanti.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

La sfida è formata da 3 round ognuno della durata di 3 minuti.

Ad ogni round verrà assegnato un punteggio in base alla prestazione effettuata. Il punteggio maggiore ottenuto dalla squadra sarà quello conteggiato per stilare la graduatoria finale.

Il tempo di riposo tra un round e l'altro è di 5 minuti.

SCI CLUB MARCIALONGA Associazione Sportiva Dilettantistica

affiliata F.I.S.I. – ACSI CICLISMO – ACSI ATLETICA

Loc. Stalimen 4 – 38037 PREDAZZO TN ITALIA – P.I. 01605290228

Tel. +39 0462 501110 – Fax +39 0462 501120 – info@marcialonga.it – www.marcialonga.it



Durante il proprio round è possibile svolgere sul tabellone 5 missioni in ordine libero a discrezione della squadra. Ogni missione compiuta assegna un punteggio.

Le missioni sono le seguenti:

1. Soccorrere lo sciatore ferito.
Raggiungere e toccare il ferito con il robot: **10 punti**.
Portare il ferito alla tenda della Croce Rossa: **15 punti** (il ferito deve toccare il bordo del cerchio).
2. Ribaltare gli sciatori: **10 punti** ogni sciatore caduto.
3. Parcheggiare la macchina dei concorrenti al parcheggio della partenza: **20 punti** (la macchina deve toccare il bordo del quadrato).
4. Percorso ad ostacoli, slalom tra 3 porte numerate, ogni porta va oltrepassata in sequenza: **5 punti** per ogni porta attraversata.
5. Spostare Fondolo nella sua casetta agganciandolo con l'anello: **30 punti**.

Totali punti missioni: 120.

Il robot si può toccare solo se è all'interno ad una delle due basi di partenza segnate. Non si può toccare niente al di fuori dalle basi bianche di partenza.

Ogni squadra ha a disposizione 5 gettoni accuratezza.

Ogni volta che si rivela necessario toccare il robot o gli oggetti in campo verrà tolto un gettone.

A fine sfida, a seconda del numero di gettoni non utilizzati e che quindi che restano alla squadra, verranno assegnati ulteriori punti come specificato in tabella:

5 gettoni	4 gettoni	3 gettoni	2 gettoni	1 gettoni
+50 punti	+50 punti	+35 punti	+20 punti	+10 punti

Una volta compiute le 5 missioni, ogni secondo avanzato viene conteggiato come un ulteriore punto. Il giudice ha l'ultima parola.

KIT GARA

Materiale fornito

- 1 tabellone di gioco dimensione 120x200 cm
- 6 gettoni numerati per le porte
- 3 sagome di sciatori
- 1 sagoma di Fondolo con anello per agganciarlo
- 1 omino "lego" che rappresenta il ferito
- 1 macchinina
- Una scatola aperta per la casetta di Fondolo dimensioni 15x15 cm altezza 10 cm
- 5 gettoni accuratezza

SCI CLUB MARCIALONGA Associazione Sportiva Dilettantistica

affiliata F.I.S.I. – ACSI CICLISMO – ACSI ATLETICA

Loc. Stalimen 4 – 38037 PREDAZZO TN ITALIA – P.I. 01605290228

Tel. +39 0462 501110 – Fax +39 0462 501120 – info@marcialonga.it – www.marcialonga.it



CARATTERISTICHE DEL ROBOT

Ogni squadra dovrà utilizzare il robot Lego SPIKE Prime senza limitazioni sui pezzi utilizzati o sulle dimensioni.

PREMI

La sfida vedrà una squadra vincitrice a cui verrà consegnato il trofeo.
Tutte le squadre riceveranno un premio di partecipazione.

CONTATTI MARCIALONGA

Stefania Zorzi – responsabile Progetti Marcialonga School
stefi.zorzi@gmail.com - 3311749396

Barbara Vanzo – segreteria Marcialonga
barbara.vanzo@marcialonga.it - 3396305359

Davide Stoffie – direttore Marcialonga
davide.stoffie@marcialonga.it - 3200933601