

TIC GAMES

OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI

2026

RASSEGNA STAMPA



INDICE

9 febbraio 2026

**Al via la seconda edizione dei TLC Games,
le Olimpiadi delle Telecomunicazioni** **3**

23 febbraio 2026

**TLC GAMES 2026: LIVELLO ALTISSIMO
PER LA SFIDA ONLINE** **33**
**Ecco le quattro squadre qualificate
per la finale di Napoli del 23 marzo**

20 marzo 2026

**TLC GAMES 2026 - NAPOLI,
CITTÀ DELLA SCIENZA 23 MARZO** **54**
**Sfida finale per le "Olimpiadi delle
Telecomunicazioni 2026"**

23 marzo 2026

**TLC GAMES 2026 - NAPOLI,
CITTÀ DELLA SCIENZA 23 MARZO** **77**
**Olimpiadi delle Telecomunicazioni:
Latency Zero vince la finale nazionale a Napoli**



9 febbraio 2026

**Al via la seconda edizione
dei TLC Games,
le Olimpiadi delle Telecomunicazioni**

Al via la seconda edizione dei TLC Games, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni

La chiamata è ufficialmente aperta e per gli studenti è il momento di mettersi in gioco: sfide, idee e tanto divertimento accompagneranno il percorso verso la scelta dei vincitori dell'edizione 2026 delle **Olimpiadi delle Telecomunicazioni**.

Dopo il successo dello scorso anno, tornano i TLC Games, la competizione nazionale promossa dal **Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni** (CNIT), che ha l'obiettivo di avvicinare le studentesse e gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado al mondo delle Telecomunicazioni.

I TLC Games rappresentano la prima competizione nazionale interamente dedicata alle telecomunicazioni, organizzata nell'ambito del programma RESTART, finanziato con i fondi del PNRR per il perseguimento della Missione 4 "Istruzione e Ricerca".

RESTART è il più grande progetto pubblico di ricerca e sviluppo mai realizzato in Italia nel settore delle Telecomunicazioni e punta a formare una nuova generazione di ingegneri, ricercatori e professionisti in un ambito strategico per lo sviluppo del Paese.

La competizione si rivolge a studenti e studentesse **dai 16 anni in su**, che possono partecipare formando squadre composte da un minimo di 3 a un massimo di 6 componenti della medesima scuola, coordinate da un docente dell'istituto di appartenenza. Attraverso un approccio basato sulla **gamification**, i partecipanti avranno l'opportunità di confrontarsi con le sfide delle Telecomunicazioni, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra.

I TLC Games 2026 si articolano in **due fasi, una online ed una in presenza**. La fase online prevede un periodo di allenamento dal **5 al 18 febbraio 2026**, durante il quale le squadre potranno esercitarsi su challenge di esempio e iscriversi alla competizione.

La sfida CTF (Capture the Flag) si svolgerà **online domenica 22 febbraio 2026**: una competizione della durata di 4-6 ore in cui le squadre dovranno risolvere una serie di challenge tecniche per accumulare punti e scalare la classifica nazionale. Tasti da premere, codice da scrivere, giochi che parlano la lingua del futuro. Al termine della fase online, verrà stilata una graduatoria e le 4 migliori squadre, provenienti da scuole diverse e dislocate su tutto il territorio nazionale, accederanno alla finale.

9 febbraio 2026

La **Fase finale** si terrà in presenza **lunedì 23 marzo 2026 a Napoli**, giornata in cui le squadre qualificate si sfideranno in una prova conclusiva che potrà prevedere anche l'utilizzo di hardware per le Telecomunicazioni fornito direttamente dall'organizzazione. Per le squadre finaliste è previsto anche il rimborso forfettario delle spese di trasferta degli studenti e di un loro Tutor accompagnatore.

Al termine dell'evento finale verranno assegnati premi in denaro alle scuole di provenienza delle migliori tre squadre classificate:

5.000 euro: I premio

3.000 euro: II premio

2.000 euro: III premio

A tutti i partecipanti verrà inoltre rilasciato un attestato di partecipazione.

Con i TLC Games, il CNIT conferma il proprio impegno nella promozione della cultura scientifica e tecnologica tra i più giovani, favorendo l'orientamento verso un settore che offre elevate opportunità occupazionali e riveste un ruolo centrale nello sviluppo dell'economia e dell'innovazione.

Per informazioni e per iscriversi consultate il sito

www.tlcgames.it

Ufficio Stampa Karma Communication
Mariangela Di Stefano - 3469808966
ODG 068025

LA SICILIA

Domenica 15 febbraio 2026

Tlc Games, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni per studenti

La chiamata è ufficialmente aperta e per gli studenti è il momento di mettersi in gioco: sfide, idee e tanto divertimento accompagneranno il percorso verso la scelta dei vincitori dell'edizione 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni. Dopo il successo dello scorso anno, tornano i Tlc Games, la competizione nazionale promossa dal Consorzio nazionale interuniversitario per le Telecomunicazioni (Cnit), che ha l'obiettivo di avvicinare le studentesse e gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado al mondo delle Telecomunicazioni.

I Tlc Games rappresentano la prima competizione nazionale interamente dedicata alle telecomunicazioni, organizzata nell'ambito del programma Restart, finanziato con i fondi del Pnrr per il perseguimento della Missione 4 "Istruzione e Ricerca". Restart è il più grande progetto pubblico di ricerca e sviluppo mai realizzato in Italia nel settore delle Telecomunicazioni e punta a formare una nuova generazione di ingegneri, ricercatori e professionisti in un ambito strategico per lo sviluppo del Paese.

La competizione si rivolge a studenti e studentesse dai 16 anni in su, che possono partecipare formando squadre composte da un minimo di 3 a un massimo di 6 componenti della medesima scuola, coordinate da un docente dell'istituto di appartenenza. Attraverso un approccio basato sulla gamification, i partecipanti avranno l'opportunità di confrontarsi con le sfide delle Telecomunicazioni, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra.

I Tlc Games 2026 si articolano in due fasi, una online ed una in presenza. La fase online prevede un periodo di allenamento dal 5 al 18 febbraio 2026, durante il quale le squadre potranno esercitarsi su *challenge* di esempio e iscriversi alla competizione. La sfida Ctf (Capture the Flag) si svolgerà online domenica 22 febbraio: una competizione della durata di 4-6 ore in cui le squadre dovranno risolvere una serie di sfide tecniche per accumulare punti e scalare la classifica nazionale. Tasti da premere, codice da scrivere, giochi che parlano la lingua del futuro. Al termine della fase online, verrà stilata una graduatoria e le 4 migliori squadre, provenienti da scuole di tutta Italia, accederanno alla finale.

La fase finale si terrà in presenza lunedì 23 marzo a Napoli, giornata in cui le squadre qualificate si sfideranno in una prova conclusiva che potrà prevedere anche l'utilizzo di hardware per le Telecomunicazioni fornito direttamente dall'organizzazione. Per le squadre finaliste è previsto anche il rimborso forfettario delle spese di trasferta degli studenti e di un loro tutor accompagnatore.

Al termine dell'evento finale verranno assegnati premi in denaro alle scuole di provenienza delle migliori tre squadre classificate: 5.000 euro per il primo, 3.000 al secondo, 2.000 al terzo classificato. A tutti i partecipanti verrà inoltre rilasciato un attestato di partecipazione. Con i Tlc Games, il Cnit conferma il proprio impegno nella promozione della cultura scientifica e tecnologica tra i più giovani, favorendo l'orientamento verso un settore che offre elevate opportunità occupazionali e riveste un ruolo centrale nello sviluppo dell'economia e dell'innovazione. Per informazioni e per iscriversi consultate il sito www.tlcgames.it.

10 febbraio 2026

LA SICILIA

ISTRUZIONE

TLC Games 2026: sfide e divertimento per i giovani talenti delle telecomunicazioni

La sfida nazionale del CNIT per studenti 16+, tra allenamenti e CTF online; la finale a Napoli con premi in denaro e rimborso spese

di Redazione La Sicilia

10 Febbraio 2026, 11:38



Seguici su



LS

La chiamata è ufficialmente aperta e per gli **studenti** è il momento di mettersi in gioco: **sfide, idee e tanto divertimento** accompagneranno il percorso verso la scelta dei vincitori dell'edizione **2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni**.

Dopo il successo dello scorso anno, tornano i **TLC Games**, la competizione nazionale promossa dal **Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni (CNIT)**, che ha l'obiettivo di **avvicinare le studentesse e gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado al mondo delle Telecomunicazioni**.

I **TLC Games** rappresentano la **prima competizione nazionale interamente dedicata alle telecomunicazioni**, organizzata nell'ambito del programma **RESTART**, finanziato con i fondi del **PNRR** per il perseguimento della **Missione 4 "Istruzione e Ricerca"**.

RESTART è il **più grande progetto pubblico di ricerca e sviluppo mai realizzato in Italia nel settore delle Telecomunicazioni** e punta a **formare una nuova generazione di ingegneri, ricercatori e professionisti** in un ambito strategico per lo sviluppo del Paese.

La competizione si rivolge a **studenti e studentesse dai 16 anni in su**, che possono partecipare formando squadre composte da un **minimo di 3 a un massimo di 6 componenti** della medesima scuola, coordinate da un docente dell'istituto di appartenenza. Attraverso un approccio basato sulla **gamification**, i partecipanti avranno l'opportunità di confrontarsi con le sfide delle Telecomunicazioni, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di **problem solving** e **lavoro di squadra**.

I **TLC Games 2026** si articolano in **due fasi**, una **online** ed una **in presenza**. La fase online prevede un periodo di allenamento dal **5 al 18 febbraio 2026**, durante il quale le squadre potranno esercitarsi su challenge di esempio e iscriversi alla competizione.

La sfida **CTF (Capture the Flag)** si svolgerà online **domenica 22 febbraio 2026**: una competizione della durata di **4-6 ore** in cui le squadre dovranno risolvere una serie di challenge tecniche per accumulare punti e scalare la classifica nazionale. Tasti da premere, codice da scrivere, giochi che parlano la lingua del futuro. Al termine della fase online, verrà stilata una graduatoria e le **4 migliori squadre**, provenienti da scuole diverse e dislocate su tutto il territorio nazionale, accederanno alla finale.

La **Fase finale** si terrà in presenza **lunedì 23 marzo 2026 a Napoli**, giornata in cui le squadre qualificate si sfideranno in una prova conclusiva che potrà prevedere anche l'utilizzo di **hardware per le Telecomunicazioni** fornito direttamente dall'organizzazione. Per le squadre finaliste è previsto anche il **rimborso forfettario delle spese di trasferta** degli studenti e di un loro Tutor accompagnatore.

Al termine dell'evento finale verranno assegnati **premi in denaro** alle scuole di provenienza delle migliori tre squadre classificate:

5.000 euro: I premio

3.000 euro: II premio

2.000 euro: III premio

A tutti i partecipanti verrà inoltre rilasciato un **attestato di partecipazione**.

Con i **TLC Games**, il **CNIT** conferma il proprio impegno nella promozione della cultura scientifica e tecnologica tra i più giovani, favorendo l'orientamento verso un settore che offre elevate opportunità occupazionali e riveste un ruolo centrale nello sviluppo dell'economia e dell'innovazione.

Per informazioni e per iscriversi consultate il sito www.tlcgames.it

6 febbraio 2026

The second edition of TLC Games is set to begin

/ 📅 February 6, 2026 / 📄 Events, News, Notices

Registration is now officially open for the **second edition of the TLC Games**, the Telecommunications Olympics, which are returning in 2026 after the great success of the first edition.

The national competition is promoted by the **RESTART** Research and Development Program and organized by **CNIT – National Interuniversity Consortium for Telecommunications**.

The TLC Games are the **first national competition entirely dedicated to the world of telecommunications** and are one of the tools with which the RESTART Foundation contributes concretely to the dissemination of scientific and technological culture, encouraging the younger generation to orient themselves towards a sector that is strategic for the country's development.

The competition is open to **secondary school students aged 16 and over**, organized in teams of between 3 and 6 members from the same school and coordinated by a teacher. Through **gamification** mechanisms, participants will be able to test their technical skills, problem-solving abilities, and teamwork, tackling key telecommunications issues.

The **TLC Games 2026** will be divided into two phases:

- **Online phase:** from **February 5 to 18, 2026**, teams will have access to a training period, where they can try their hand at sample challenges and complete their registration for the competition. The **CTF (Capture the Flag)** challenge will take place online on Sunday, **February 22, 2026**, and will last 4–6 hours: a real national competition in which teams will have to solve technical challenges to accumulate points and climb the rankings. At the end of the test, a ranking will be drawn up and the **four best teams**, from different schools and distributed throughout the country, will qualify for the final.
- **Final phase in person:** the final will be held on Monday, **March 23, 2026, in Naples**.

At the end of the final event, **cash prizes will be awarded** to the schools of the three winning teams:

- € 5.000 to the first place winner
- € 3.000 to the second place winner
- € 2.000 to the third place winner

Through initiatives such as the TLC Games, the **RESTART Foundation**, together with CNIT, confirms its commitment to **supporting guidance and training programs for young people**, helping to build the skills necessary to face the challenges of technological and digital innovation.

For **more information** and to register for the competition, please visit the official website: www.tlcgames.it.

9 febbraio 2026

KARMA COMMUNICATION



AL VIA LA SECONDA EDIZIONE DEI TLC GAMES, LE OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI

karma Febbraio 9, 2026

No comments

La chiamata è ufficialmente aperta e per gli studenti è il momento di mettersi in gioco: sfide, idee e tanto divertimento accompagneranno il percorso verso la scelta dei vincitori dell'edizione 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni.

Dopo il successo dello scorso anno, tornano i TLC Games, la competizione nazionale promossa dal Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni (CNIT), che ha l'obiettivo di avvicinare le studentesse e gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado al mondo delle Telecomunicazioni.

I TLC Games rappresentano la prima competizione nazionale interamente dedicata alle telecomunicazioni, organizzata nell'ambito del programma RESTART, finanziato con i fondi del PNRR per il perseguimento della Missione 4 "Istruzione e Ricerca".

RESTART è il più grande progetto pubblico di ricerca e sviluppo mai realizzato in Italia nel settore delle Telecomunicazioni e punta a formare una nuova generazione di ingegneri, ricercatori e professionisti in un ambito strategico per lo sviluppo del Paese.

La competizione si rivolge a studenti e studentesse dai 16 anni in su, che possono partecipare formando squadre composte da un minimo di 3 a un massimo di 6 componenti della medesima scuola, coordinate da un docente dell'istituto di appartenenza. Attraverso un approccio basato sulla **gamification**, i partecipanti avranno l'opportunità di confrontarsi con le sfide delle Telecomunicazioni, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra.

I TLC Games 2026 si articolano in due fasi, una online ed una in presenza.

La fase online prevede un periodo di allenamento dal 5 al 18 febbraio 2026, durante il quale le squadre potranno esercitarsi su challenge di esempio e iscriversi alla competizione.

La sfida CTF (Capture the Flag) si svolgerà **online domenica 22 febbraio 2026**: una competizione della durata di 4-6 ore in cui le squadre dovranno risolvere una serie di challenge tecniche per accumulare punti e scalare la classifica nazionale. Tasti da premere, codice da scrivere, giochi che parlano la lingua del futuro. Al termine della fase online, verrà stilata una graduatoria e le 4 migliori squadre, provenienti da scuole diverse e dislocate su tutto il territorio nazionale, accederanno alla finale.

La **Fase finale** si terrà in presenza **lunedì 23 marzo 2026 a Napoli**, giornata in cui le squadre qualificate si sfideranno in una prova conclusiva che potrà prevedere anche l'utilizzo di hardware per le Telecomunicazioni fornito direttamente dall'organizzazione. Per le squadre finaliste è previsto anche il rimborso forfettario delle spese di trasferta degli studenti e di un loro Tutor accompagnatore.

Al termine dell'evento finale verranno assegnati premi in denaro alle scuole di provenienza delle migliori tre squadre classificate:

- 5.000 euro: I premio
- 3.000 euro: II premio
- 2.000 euro: III premio

A tutti i partecipanti verrà inoltre rilasciato un attestato di partecipazione.

Con i TLC Games, il CNIT conferma il proprio impegno nella promozione della cultura scientifica e tecnologica tra i più giovani, favorendo l'orientamento verso un settore che offre elevate opportunità occupazionali e riveste un ruolo centrale nello sviluppo dell'economia e dell'innovazione.

Per informazioni e per iscriversi consultate il sito www.tlcgames.it



09 FEB 2026 AL VIA LA SECONDA EDIZIONE DEI TLC GAMES, LE OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI

La chiamata è ufficialmente aperta e per gli studenti è il momento di mettersi in gioco: sfide, idee e tanto divertimento accompagneranno il percorso verso la scelta dei vincitori dell'edizione 2026 delle **Olimpiadi delle Telecomunicazioni**.

Dopo il successo dello scorso anno, tornano i TLC Games, la competizione nazionale promossa dal **Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni (CNIT)**, che ha l'obiettivo di avvicinare le studentesse e gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado al mondo delle Telecomunicazioni.

I TLC Games rappresentano la prima competizione nazionale interamente dedicata alle telecomunicazioni, organizzata nell'ambito del programma **RESTART**, finanziato con i fondi del PNRR per il perseguimento della Missione 4 "Istruzione e Ricerca".

RESTART è il più grande progetto pubblico di ricerca e sviluppo mai realizzato in Italia nel settore delle Telecomunicazioni e punta a formare una nuova generazione di ingegneri, ricercatori e professionisti in un ambito strategico per lo sviluppo del Paese.

La competizione si rivolge a studenti e studentesse **dai 16 anni in su**, che possono partecipare formando squadre composte da un minimo di 3 a un massimo di 6 componenti della medesima scuola, coordinate da un docente dell'istituto di appartenenza. Attraverso un approccio basato sulla **gamification**, i partecipanti avranno l'opportunità di confrontarsi con le sfide delle Telecomunicazioni, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra.

I TLC Games 2026 si articolano in **due fasi, una online ed una in presenza**.

La fase online prevede un periodo di allenamento dal **5 al 18 febbraio 2026**, durante il quale le squadre potranno esercitarsi su challenge di esempio e iscriversi alla competizione.

La sfida CTF (Capture the Flag) si svolgerà **online domenica 22 febbraio 2026**: una competizione della durata di 4-6 ore in cui le squadre dovranno risolvere una serie di challenge tecniche per accumulare punti e scalare la classifica nazionale. Tasti da premere, codice da scrivere, giochi che parlano la lingua del futuro. Al termine della fase online, verrà stilata una graduatoria e le 4 migliori squadre, provenienti da scuole diverse e dislocate su tutto il territorio nazionale, accederanno alla finale.

La **Fase finale** si terrà in presenza **lunedì 23 marzo 2026 a Napoli**, giornata in cui le squadre qualificate si sfideranno in una prova conclusiva che potrà prevedere anche l'utilizzo di hardware per le Telecomunicazioni fornito direttamente dall'organizzazione. Per le squadre finaliste è previsto anche il rimborso forfettario delle spese di trasferta degli studenti e di un loro Tutor accompagnatore.

Al termine dell'evento finale verranno assegnati premi in denaro alle scuole di provenienza delle migliori tre squadre classificate:

- 5.000 euro: I premio
- 3.000 euro: II premio
- 2.000 euro: III premio

A tutti i partecipanti verrà inoltre rilasciato un attestato di partecipazione.

Con i TLC Games, il CNIT conferma il proprio impegno nella promozione della cultura scientifica e tecnologica tra i più giovani, favorendo l'orientamento verso un settore che offre elevate opportunità occupazionali e riveste un ruolo centrale nello sviluppo dell'economia e dell'innovazione.

Per informazioni e per iscriversi consultate il sito www.tlcgames.it

3 febbraio 2026

DIECI



EVENTI, SOCIETÀ

TLC GAMES 2026: LA SFIDA DIGITALE CHE PREMIA LE SCUOLE

Redazione

Torna la competizione nazionale del CNIT: tra sfide di codice e hardware reale, in palio 10.000 euro.

3 Febbraio 2026



Le telecomunicazioni diventano un gioco, ma con premi molto seri. Tornano ufficialmente i **TLC Games**, le **Olimpiadi delle Telecomunicazioni** dedicate agli studenti delle scuole superiori, promosse dal **CNIT** (Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni). Dopo il successo della prima edizione, la sfida 2026 punta ad avvicinare i giovani a un settore strategico attraverso la logica della **gamification**.

Come funziona la sfida?

La competizione è aperta a squadre composte da **3 a 6 studenti** coordinate da un docente. Il percorso inizierà online con un allenamento dal **5 al 18 febbraio**, essenziale per prepararsi alla gara **Capture the Flag (CTF)** del 22 febbraio: una sfida di 4-6 ore dove i ragazzi dovranno risolvere **enigmi tecnici**, scrivere **codice** e scalare la classifica nazionale.

Il sogno della finale a Napoli

Solo le **4 migliori squadre** d'Italia accederanno alla finalissima dal vivo a **Napoli lunedì 23 marzo**. I finalisti utilizzeranno **hardware di ultima generazione** fornito dall'organizzazione. In palio per le scuole dei primi tre classificati ci sono **premi in denaro** per un totale di **10.000 euro** (5.000 euro al primo posto).

Un ponte verso il lavoro

Inseriti nel programma **RESTART** e finanziati dal **PNRR**, i TLC Games sono una reale opportunità di **orientamento professionale**. In un mercato che cerca esperti di **reti e comunicazioni digitali**, l'iniziativa trasforma la curiosità in una carriera d'eccellenza.

Tutte le informazioni e il modulo di iscrizione sono disponibili su:

www.tlcgames.it

Al via la seconda edizione dei TLC Games, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni



di Press Service | 09/02/2026



La chiamata è ufficialmente aperta e per gli studenti è il momento di mettersi in gioco: sfide, idee e tanto divertimento accompagneranno il percorso verso la scelta dei vincitori dell'edizione 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni.

Dopo il successo dello scorso anno, tornano i TLC Games, la competizione nazionale promossa dal Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni (CNIT), che ha l'obiettivo di avvicinare le studentesse e gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado al mondo delle Telecomunicazioni.

I TLC Games rappresentano la prima competizione nazionale interamente dedicata alle telecomunicazioni, organizzata nell'ambito del programma RESTART, finanziato con i fondi del PNRR per il perseguimento della Missione 4 "Istruzione e Ricerca".

RESTART è il più grande progetto pubblico di ricerca e sviluppo mai realizzato in Italia nel settore delle Telecomunicazioni e punta a formare una nuova generazione di ingegneri, ricercatori e professionisti in un ambito strategico per lo sviluppo del Paese.

La competizione si rivolge a studenti e studentesse dai 16 anni in su, che possono partecipare formando squadre composte da un minimo di 3 a un massimo di 6 componenti della medesima scuola, coordinate da un docente dell'istituto di appartenenza. Attraverso un approccio basato sulla gamification, i partecipanti avranno l'opportunità di confrontarsi con le sfide delle Telecomunicazioni, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra.

I TLC Games 2026 si articolano in due fasi, una online ed una in presenza.

La fase online prevede un periodo di allenamento dal 5 al 18 febbraio 2026, durante il quale le squadre potranno esercitarsi su challenge di esempio e iscriversi alla competizione.

La sfida CTF (Capture the Flag) si svolgerà online domenica 22 febbraio 2026: una competizione della durata di 4-6 ore in cui le squadre dovranno risolvere una serie di challenge tecniche per accumulare punti e scalare la classifica nazionale. Tasti da premere, codice da scrivere, giochi che parlano la lingua del futuro. Al termine della fase online, verrà stilata una graduatoria e le 4 migliori squadre, provenienti da scuole diverse e dislocate su tutto il territorio nazionale, accederanno alla finale.

La Fase finale si terrà in presenza lunedì 23 marzo 2026 a Napoli, giornata in cui le squadre qualificate si sfideranno in una prova conclusiva che potrà prevedere anche l'utilizzo di hardware per le Telecomunicazioni fornito direttamente dall'organizzazione. Per le squadre finaliste è previsto anche il rimborso forfettario delle spese di trasferta degli studenti e di un loro Tutor accompagnatore.

Al termine dell'evento finale verranno assegnati premi in denaro alle scuole di provenienza delle migliori tre squadre classificate:

- 5.000 euro: I premio
- 3.000 euro: II premio
- 2.000 euro: III premio

A tutti i partecipanti verrà inoltre rilasciato un attestato di partecipazione.

Con i TLC Games, il CNIT conferma il proprio impegno nella promozione della cultura scientifica e tecnologica tra i più giovani, favorendo l'orientamento verso un settore che offre elevate opportunità occupazionali e riveste un ruolo centrale nello sviluppo dell'economia e dell'innovazione.

Per informazioni e per iscriversi consultate il sito www.tlcgames.it

SCIENZA E TECNOLOGIA SOCIALE

Al via 2a edizione dei TLC Games, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni

Due fasi, una online ed una in presenza. Finali a Napoli il 23 marzo

FEB 9, 2026 **Tecnica**



Roma, 9 feb. (askanews) – Al via la seconda edizione dei TLC Games, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni. Dopo il successo dello scorso anno, tornano i TLC Games, la competizione nazionale promossa dal Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni (CNIT), che ha l'obiettivo di avvicinare le studentesse e gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado al mondo delle Telecomunicazioni.

I TLC Games rappresentano la prima competizione nazionale interamente dedicata alle telecomunicazioni, organizzata nell'ambito del programma RESTART, finanziato con i fondi del PNRR per il perseguimento della Missione 4 "Istruzione e Ricerca".

RESTART è il più grande progetto pubblico di ricerca e sviluppo mai realizzato in Italia nel settore delle Telecomunicazioni e punta a formare una nuova generazione di ingegneri, ricercatori e professionisti in un ambito strategico per lo sviluppo del Paese. La competizione si rivolge a studenti e studentesse dai 16 anni in su, che possono partecipare formando squadre composte da un minimo di 3 a un massimo di 6 componenti della medesima scuola, coordinate da un docente dell'istituto di appartenenza. Attraverso un approccio basato sulla gamification, i partecipanti avranno l'opportunità di confrontarsi con le sfide delle Telecomunicazioni, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra. I TLC Games 2026 si articolano in due fasi, una online ed una in presenza.

La fase online prevede un periodo di allenamento dal 5 al 18 febbraio 2026, durante il quale le squadre potranno esercitarsi su challenge di esempio e iscriversi alla competizione. La sfida CTF (Capture the Flag) si svolgerà online domenica 22 febbraio 2026: una competizione della durata di 4-6 ore in cui le squadre dovranno risolvere una serie di challenge tecniche per accumulare punti e scalare la classifica nazionale. Tasti da premere, codice da scrivere, giochi che parlano la lingua del futuro. Al termine della fase online, verrà stilata una graduatoria e le 4 migliori squadre, provenienti da scuole diverse e dislocate su tutto il territorio nazionale, accederanno alla finale.

La Fase finale si terrà in presenza lunedì 23 marzo 2026 a Napoli, giornata in cui le squadre qualificate si sfideranno in una prova conclusiva che potrà prevedere anche l'utilizzo di hardware per le Telecomunicazioni fornito direttamente dall'organizzazione. Per le squadre finaliste è previsto anche il rimborso forfettario delle spese di trasferta degli studenti e di un loro Tutor accompagnatore. Al termine dell'evento finale verranno assegnati premi in denaro alle scuole di provenienza delle migliori tre squadre classificate: 5.000 euro: I premio; 3.000 euro: II premio; 2.000 euro: III premio. A tutti i partecipanti verrà inoltre rilasciato un attestato di partecipazione.

Con i TLC Games, il CNIT conferma il proprio impegno nella promozione della cultura scientifica e tecnologica tra i più giovani, favorendo l'orientamento verso un settore che offre elevate opportunità occupazionali e riveste un ruolo centrale nello sviluppo dell'economia e dell'innovazione.

9 febbraio 2026



Post di Le Notizie di Gabriella



Le Notizie di Gabriella

2 g · 🌐



La chiamata è ufficialmente aperta e per gli studenti è il momento di mettersi in gioco: sfide, idee e tanto divertimento accompagneranno il percorso verso la scelta dei vincitori dell'edizione 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni.

Dopo il successo dello scorso anno, tornano i TLC Games, la competizione nazionale promossa dal Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni (CNIT), che ha l'obiettivo di avvicinare le studentesse e gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado al mondo delle Telecomunicazioni.

I TLC Games rappresentano la prima competizione nazionale interamente dedicata alle telecomunicazioni, organizzata nell'ambito del programma RESTART, finanziato con i fondi del PNRR per il perseguimento della Missione 4 "Istruzione e Ricerca".

RESTART è il più grande progetto pubblico di ricerca e sviluppo mai realizzato in Italia nel settore delle Telecomunicazioni e punta a formare una nuova generazione di ingegneri, ricercatori e professionisti in un ambito strategico per lo sviluppo del Paese.

La competizione si rivolge a studenti e studentesse dai 16 anni in su, che possono partecipare formando squadre composte da un minimo di 3 a un massimo di 6 componenti della medesima scuola, coordinate da un docente dell'istituto di appartenenza. Attraverso un approccio basato sulla gamification, i partecipanti avranno l'opportunità di confrontarsi con le sfide delle Telecomunicazioni, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra.

I TLC Games 2026 si articolano in due fasi, una online ed una in presenza.

La fase online prevede un periodo di allenamento dal 5 al 18 febbraio 2026, durante il quale le squadre potranno esercitarsi su challenge di esempio e iscriversi alla competizione.

La sfida CTF (Capture the Flag) si svolgerà online domenica 22 febbraio 2026: una competizione della durata di 4-6 ore in cui le squadre dovranno risolvere una serie di challenge tecniche per accumulare punti e scalare la classifica nazionale. Tasti da premere, codice da scrivere, giochi che parlano la lingua del futuro. Al termine della fase online, verrà stilata una graduatoria e le 4 migliori squadre, provenienti da scuole diverse e dislocate su tutto il territorio nazionale, accederanno alla finale.

La Fase finale si terrà in presenza lunedì 23 marzo 2026 a Napoli, giornata in cui le squadre qualificate si sfideranno in una prova conclusiva che potrà prevedere anche l'utilizzo di hardware per le Telecomunicazioni fornito direttamente dall'organizzazione. Per le squadre finaliste è previsto anche il rimborso forfettario delle spese di trasferta degli studenti e di un loro Tutor accompagnatore.

Al termine dell'evento finale verranno assegnati premi in denaro alle scuole di provenienza delle migliori tre squadre classificate:

5.000 euro: I premio

3.000 euro: II premio

2.000 euro: III premio

A tutti i partecipanti verrà inoltre rilasciato un attestato di partecipazione.

Con i TLC Games, il CNIT conferma il proprio impegno nella promozione della cultura scientifica e tecnologica tra i più giovani, favorendo l'orientamento verso un settore che offre elevate opportunità occupazionali e riveste un ruolo centrale nello sviluppo dell'economia e dell'innovazione.

Per informazioni e per iscriversi consultate il sito

www.tlccgames.it



9 febbraio 2026

LASICILIA24ORE



NOTIZIE

Al via la seconda edizione dei TLC Games, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni

on 9 Febbraio 2026 — redazione

La chiamata è ufficialmente aperta: torna la sfida nazionale che porta gli studenti nel cuore dell'innovazione. Dopo il successo della prima edizione, il Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni (CNIT) lancia i **TLC Games 2026**, la competizione che avvicina le ragazze e i ragazzi delle scuole superiori al mondo delle Telecomunicazioni attraverso un percorso fatto di sfide, creatività e gioco.

I TLC Games sono la prima competizione italiana interamente dedicata al settore, organizzata nell'ambito del programma **RESTART**, finanziato dal PNRR nell'ambito della Missione 4 "Istruzione e Ricerca". RESTART rappresenta il più grande progetto pubblico di ricerca e sviluppo mai realizzato in Italia nel campo delle Telecomunicazioni, con l'obiettivo di formare una nuova generazione di ingegneri, ricercatori e professionisti in un settore strategico per il Paese.

La competizione è aperta a studenti e studentesse dai 16 anni in su, che potranno partecipare formando squadre da 3 a 6 componenti della stessa scuola, guidate da un docente referente. Grazie a un approccio basato sulla **gamification**, i partecipanti si confronteranno con prove tecniche, esercizi di problem solving e attività di squadra, sperimentando in prima persona le sfide delle Telecomunicazioni.

L'edizione 2026 si articola in due fasi.

La fase online prevede un periodo di allenamento dal 5 al 18 febbraio 2026, durante il quale le squadre potranno esercitarsi su challenge di esempio e completare l'iscrizione. La competizione vera e propria, una sfida **CTF – Capture the Flag**, si terrà domenica 22 febbraio: 4-6 ore di prove tecniche per accumulare punti e scalare la classifica nazionale. Al termine, le quattro migliori squadre, provenienti da scuole diverse, accederanno alla finale.

La fase finale si svolgerà in presenza lunedì 23 marzo 2026 a Napoli. Le squadre qualificate affronteranno una prova conclusiva che potrà includere anche l'utilizzo di hardware per le Telecomunicazioni fornito dall'organizzazione. Per i finalisti è previsto un rimborso forfettario delle spese di trasferta degli studenti e del docente accompagnatore.

Al termine dell'evento verranno assegnati premi in denaro alle scuole delle prime tre squadre classificate:

- **5.000 euro** – Primo premio
- **3.000 euro** – Secondo premio
- **2.000 euro** – Terzo premio

Tutti i partecipanti riceveranno un attestato ufficiale.

Con i TLC Games, il CNIT conferma il proprio impegno nella diffusione della cultura scientifica e tecnologica tra i più giovani, promuovendo l'orientamento verso un settore ricco di opportunità professionali e centrale per lo sviluppo dell'economia e dell'innovazione.

Informazioni e iscrizioni su: www.tlcgames.it

LOSPORTWEB

Al via la seconda edizione dei TLC Games, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni

TLC Games, prima competizione dedicata alle telecomunicazioni

Redazione / 09 February 2026, 09:25

[Twitter](#) [Facebook](#) [Whatsapp](#) [Telegram](#) [Email](#)



Dopo il successo dello scorso anno, tornano i TLC Games, la competizione nazionale promossa dal **Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni** (CNIT), che ha l'obiettivo di avvicinare le studentesse e gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado al mondo delle Telecomunicazioni.



TLC Games, prima competizione dedicata alle telecomunicazioni

Giochi aperti per gli studenti, sarà infatti, il momento di mettersi in gioco: sfide, idee e tanto divertimento accompagneranno il percorso verso la scelta dei vincitori dell'edizione 2026 delle **Olimpiadi delle Telecomunicazioni**.

TLC Games, prima competizione dedicata alle telecomunicazioni

I **TLC Games** rappresentano la prima competizione nazionale interamente dedicata alle telecomunicazioni, organizzata nell'ambito del programma **RESTART**, finanziato con i fondi del PNRR per il perseguimento della Missione 4 "Istruzione e Ricerca".

RESTART è il più grande progetto pubblico di ricerca e sviluppo mai realizzato in Italia nel settore delle Telecomunicazioni e punta a formare una nuova generazione di ingegneri, ricercatori e professionisti in un ambito strategico per lo sviluppo del Paese.

La competizione si rivolge a studenti e studentesse **dai 16 anni in su**, che possono partecipare formando squadre composte da un minimo di 3 a un massimo di 6 componenti della medesima scuola, coordinate da un docente dell'istituto di appartenenza. Attraverso un approccio basato sulla **gamification**, i partecipanti avranno l'opportunità di confrontarsi con le sfide delle Telecomunicazioni, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra.

I TLC Games 2026 si articolano in due fasi, una online ed una in presenza.

La fase online prevede un periodo di allenamento dal **5 al 18 febbraio 2026**, durante il quale le squadre potranno esercitarsi su challenge di esempio e iscriversi alla competizione.

La sfida CTF (Capture the Flag) si svolgerà **online domenica 22 febbraio 2026**: una competizione della durata di 4-6 ore in cui le squadre dovranno risolvere una serie di challenge tecniche per accumulare punti e scalare la classifica nazionale. Tasti da premere, codice da scrivere, giochi che parlano la lingua del futuro. Al termine della fase online, verrà stilata una graduatoria e le 4 migliori squadre, provenienti da scuole diverse e dislocate su tutto il territorio nazionale, accederanno alla finale.

La **Fase finale** si terrà in presenza **lunedì 23 marzo 2026 a Napoli**, giornata in cui le squadre qualificate si sfideranno in una prova conclusiva che potrà prevedere anche l'utilizzo di hardware per le Telecomunicazioni fornito direttamente dall'organizzazione. Per le squadre finaliste è previsto anche il rimborso forfettario delle spese di trasferta degli studenti e di un loro Tutor accompagnatore.

Al termine dell'evento finale verranno assegnati premi in denaro alle scuole di provenienza delle migliori tre squadre classificate:

- 5.000 euro: I premio
- 3.000 euro: II premio
- 2.000 euro: III premio

A tutti i partecipanti verrà inoltre rilasciato un attestato di partecipazione.

Con i TLC Games, il CNIT conferma il proprio impegno nella promozione della cultura scientifica e tecnologica tra i più giovani, favorendo l'orientamento verso un settore che offre elevate opportunità occupazionali e riveste un ruolo centrale nello sviluppo dell'economia e dell'innovazione.

Per informazioni e per iscriversi consultate il sito

www.tlcgames.it

9 febbraio 2026



Al via la seconda edizione dei TLC Games, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni



Di redazione Metropolis Più

9 FEB 9, 2026

La chiamata è ufficialmente aperta e per gli studenti è il momento di mettersi in gioco: sfide, idee e tanto divertimento accompagneranno il percorso verso la scelta dei vincitori dell'edizione 2026 delle **Olimpiadi delle Telecomunicazioni**.

Dopo il successo dello scorso anno, tornano i TLC Games, la competizione nazionale promossa dal **Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni** (CNIT), che ha l'obiettivo di avvicinare le studentesse e gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado al mondo delle Telecomunicazioni.

I TLC Games rappresentano la prima competizione nazionale interamente dedicata alle telecomunicazioni, organizzata nell'ambito del programma **RESTART**, finanziato con i fondi del PNRR per il perseguimento della Missione 4 "Istruzione e Ricerca".

RESTART è il più grande progetto pubblico di ricerca e sviluppo mai realizzato in Italia nel settore delle Telecomunicazioni e punta a formare una nuova generazione di ingegneri, ricercatori e professionisti in un ambito strategico per lo sviluppo del Paese.

La competizione si rivolge a studenti e studentesse **dai 16 anni in su**, che possono partecipare formando squadre composte da un minimo di 3 a un massimo di 6 componenti della medesima scuola, coordinate da un docente dell'istituto di appartenenza. Attraverso un approccio basato sulla **gamification**, i partecipanti avranno l'opportunità di confrontarsi con le sfide delle Telecomunicazioni, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra.

I TLC Games 2026 si articolano in **due fasi, una online ed una in presenza**.

La fase online prevede un periodo di allenamento dal **5 al 18 febbraio 2026**, durante il quale le squadre potranno esercitarsi su challenge di esempio e iscriversi alla competizione.

La sfida CTF (Capture the Flag) si svolgerà **online domenica 22 febbraio 2026**: una competizione della durata di 4-6 ore in cui le squadre dovranno risolvere una serie di challenge tecniche per accumulare punti e scalare la classifica nazionale. Tasti da premere, codice da scrivere, giochi che parlano la lingua del futuro. Al termine della fase online, verrà stilata una graduatoria e le 4 migliori squadre, provenienti da scuole diverse e dislocate su tutto il territorio nazionale, accederanno alla finale.

La **Fase finale** si terrà in presenza **lunedì 23 marzo 2026 a Napoli**, giornata in cui le squadre qualificate si sfideranno in una prova conclusiva che potrà prevedere anche l'utilizzo di hardware per le Telecomunicazioni fornito direttamente dall'organizzazione. Per le squadre finaliste è previsto anche il rimborso forfettario delle spese di trasferta degli studenti e di un loro Tutor accompagnatore.

Al termine dell'evento finale verranno assegnati premi in denaro alle scuole di provenienza delle migliori tre squadre classificate:

- 5.000 euro: I premio
- 3.000 euro: II premio
- 2.000 euro: III premio

A tutti i partecipanti verrà inoltre rilasciato un attestato di partecipazione.

Con i TLC Games, il CNIT conferma il proprio impegno nella promozione della cultura scientifica e tecnologica tra i più giovani, favorendo l'orientamento verso un settore che offre elevate opportunità occupazionali e riveste un ruolo centrale nello sviluppo dell'economia e dell'innovazione.

Per informazioni e per iscriversi consultate il sito

www.tlcgames.it





AL VIA 2A EDIZIONE DEI TLC GAMES, LE OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI

Roma, 9 feb. (askanews) – Al via la seconda edizione dei TLC Games, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni. Dopo il successo dello scorso anno, tornano i TLC Games, la competizione nazionale promossa dal Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni (CNIT), che ha l'obiettivo di avvicinare le studentesse e gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado al mondo delle Telecomunicazioni.

I TLC Games rappresentano la prima competizione nazionale interamente dedicata alle telecomunicazioni, organizzata nell'ambito del programma RESTART, finanziato con i fondi del PNRR per il perseguimento della Missione 4 "Istruzione e Ricerca".

RESTART è il più grande progetto pubblico di ricerca e sviluppo mai realizzato in Italia nel settore delle Telecomunicazioni e punta a formare una nuova generazione di ingegneri, ricercatori e professionisti in un ambito strategico per lo sviluppo del Paese. La competizione si rivolge a studenti e studentesse dai 16 anni in su, che possono partecipare formando squadre composte da un minimo di 3 a un massimo di 6 componenti della medesima scuola, coordinate da un docente dell'istituto di appartenenza. Attraverso un approccio basato sulla gamification, i partecipanti avranno l'opportunità di confrontarsi con le sfide delle Telecomunicazioni, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra. I TLC Games 2026 si articolano in due fasi, una online ed una in presenza.

La fase online prevede un periodo di allenamento dal 5 al 18 febbraio 2026, durante il quale le squadre potranno esercitarsi su challenge di esempio e iscriversi alla competizione. La sfida CTF (Capture the Flag) si svolgerà online domenica 22 febbraio 2026: una competizione della durata di 4-6 ore in cui le squadre dovranno risolvere una serie di challenge tecniche per accumulare punti e scalare la classifica nazionale. Tasti da premere, codice da scrivere, giochi che parlano la lingua del futuro. Al termine della fase online, verrà stilata una graduatoria e le 4 migliori squadre, provenienti da scuole diverse e dislocate su tutto il territorio nazionale, accederanno alla finale.

La Fase finale si terrà in presenza lunedì 23 marzo 2026 a Napoli, giornata in cui le squadre qualificate si sfideranno in una prova conclusiva che potrà prevedere anche l'utilizzo di hardware per le Telecomunicazioni fornito direttamente dall'organizzazione. Per le squadre finaliste è previsto anche il rimborso forfettario delle spese di trasferta degli studenti e di un loro Tutor accompagnatore. Al termine dell'evento finale verranno assegnati premi in denaro alle scuole di provenienza delle migliori tre squadre classificate: 5.000 euro: I premio; 3.000 euro: II premio; 2.000 euro: III premio. A tutti i partecipanti verrà inoltre rilasciato un attestato di partecipazione.

Con i TLC Games, il CNIT conferma il proprio impegno nella promozione della cultura scientifica e tecnologica tra i più giovani, favorendo l'orientamento verso un settore che offre elevate opportunità occupazionali e riveste un ruolo centrale nello sviluppo dell'economia e dell'innovazione.

TLC Games 2026 – AI via la seconda edizione delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni

Pubblicato da Redazione Esplora Sicilia il 9 Febbraio 2026



La chiamata è ufficialmente aperta e per gli studenti è il momento di mettersi in gioco: sfide, idee e tanto divertimento accompagneranno il percorso verso la scelta dei vincitori dell'edizione 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni.

AI via la seconda edizione dei TLC Games, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni

Dopo il successo dello scorso anno, tornano i TLC Games, la competizione nazionale promossa dal **Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni (CNIT)**, che ha l'obiettivo di avvicinare le studentesse e gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado al mondo delle Telecomunicazioni.

I TLC Games rappresentano la prima competizione nazionale interamente dedicata alle telecomunicazioni, organizzata nell'ambito del programma RESTART, finanziato con i fondi del PNRR per il perseguimento della Missione 4 "Istruzione e Ricerca".

RESTART è il più grande progetto pubblico di ricerca e sviluppo mai realizzato in Italia nel settore delle Telecomunicazioni e punta a formare una nuova generazione di ingegneri, ricercatori e professionisti in un ambito strategico per lo sviluppo del Paese.

La competizione si rivolge a studenti e studentesse **dai 16 anni in su**, che possono partecipare formando squadre composte da un minimo di 3 a un massimo di 6 componenti della medesima scuola, coordinate da un docente dell'istituto di appartenenza. Attraverso un approccio basato sulla **gamification**, i partecipanti avranno l'opportunità di confrontarsi con le sfide delle Telecomunicazioni, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra.

I TLC Games 2026 si articolano in **due fasi, una online ed una in presenza**.

La fase online prevede un periodo di allenamento dal **5 al 18 febbraio 2026**, durante il quale le squadre potranno esercitarsi su challenge di esempio e iscriversi alla competizione.

La sfida CTF (Capture the Flag) si svolgerà **online domenica 22 febbraio 2026**: una competizione della durata di 4-6 ore in cui le squadre dovranno risolvere una serie di challenge tecniche per accumulare punti e scalare la classifica nazionale. Tasti da premere, codice da scrivere, giochi che parlano la lingua del futuro. Al termine della fase online, verrà stilata una graduatoria e le 4 migliori squadre, provenienti da scuole diverse e dislocate su tutto il territorio nazionale, accederanno alla finale.

La **Fase finale** si terrà in presenza **lunedì 23 marzo 2026 a Napoli**, giornata in cui le squadre qualificate si sfideranno in una prova conclusiva che potrà prevedere anche l'utilizzo di hardware per le Telecomunicazioni fornito direttamente dall'organizzazione. Per le squadre finaliste è previsto anche il rimborso forfettario delle spese di trasferta degli studenti e di un loro Tutor accompagnatore.

Al termine dell'evento finale verranno assegnati premi in denaro alle scuole di provenienza delle migliori tre squadre classificate:

- ▶ 5.000 euro: I premio
- ▶ 3.000 euro: II premio
- ▶ 2.000 euro: III premio

A tutti i partecipanti verrà inoltre rilasciato un attestato di partecipazione.

Con i TLC Games, il CNIT conferma il proprio impegno nella promozione della cultura scientifica e tecnologica tra i più giovani, favorendo l'orientamento verso un settore che offre elevate opportunità occupazionali e riveste un ruolo centrale nello sviluppo dell'economia e dell'innovazione.

Per informazioni e per iscriversi consultate il sito www.tlccgames.it

9 febbraio 2026

MondoPalermo

Al via la seconda edizione dei TLC Games, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni

di blogsicilia.it - 2 giorni fa

La chiamata è ufficialmente aperta e per gli studenti è il momento di mettersi in gioco: sfide, idee e tanto divertimento accompagneranno il percorso verso la scelta dei vincitori dell'edizione 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni.

Dopo il successo dello scorso anno, tornano i TLC Games, la competizione nazionale promossa dal Consorzio Nazionale Interuniversitario per...

[Guarda qui la notizia completa](#)

10 febbraio 2026



Al via la seconda edizione dei TLC Games, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni

Categorie
Attualità

Data:
10 Febbraio 2026



Views: 11

La chiamata è ufficialmente aperta e per gli studenti è il momento di mettersi in gioco: sfide, idee e tanto divertimento accompagneranno il percorso verso la scelta dei vincitori dell'edizione 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni.

Dopo il successo dello scorso anno, tornano i TLC Games, la competizione nazionale promossa dal Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni (CNIT), che ha l'obiettivo di avvicinare le studentesse e gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado al mondo delle Telecomunicazioni.

I TLC Games rappresentano la prima competizione nazionale interamente dedicata alle telecomunicazioni, organizzata nell'ambito del programma RESTART, finanziato con i fondi del PNRR per il perseguimento della Missione 4 "Istruzione e Ricerca".

RESTART è il più grande progetto pubblico di ricerca e sviluppo mai realizzato in Italia nel settore delle Telecomunicazioni e punta a formare una nuova generazione di ingegneri, ricercatori e professionisti in un ambito strategico per lo sviluppo del Paese.

La competizione si rivolge a studenti e studentesse dai 16 anni in su, che possono partecipare formando squadre composte da un minimo di 3 a un massimo di 6 componenti della medesima scuola, coordinate da un docente dell'istituto di appartenenza. Attraverso un approccio basato sulla gamification, i partecipanti avranno l'opportunità di confrontarsi con le sfide delle Telecomunicazioni, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra.

I TLC Games 2026 si articolano in due fasi, una online ed una in presenza. La fase online prevede un periodo di allenamento dal 5 al 18 febbraio 2026, durante il quale le squadre potranno esercitarsi su challenge di esempio e iscriversi alla competizione.

La sfida CTF (Capture the Flag) si svolgerà online domenica 22 febbraio 2026: una competizione della durata di 4-6 ore in cui le squadre dovranno risolvere una serie di challenge tecniche per accumulare punti e scalare la classifica nazionale. I testi da premere, codice da scrivere, giochi che parlano la lingua del futuro. Al termine della fase online, verrà stilata una graduatoria e le 4 migliori squadre, provenienti da scuole diverse e dislocate su tutto il territorio nazionale, accederanno alla finale.

La Fase finale si terrà in presenza lunedì 23 marzo 2026 a Napoli, giornata in cui le squadre qualificate si sfideranno in una prova conclusiva che potrà prevedere anche l'utilizzo di hardware per le Telecomunicazioni fornito direttamente dall'organizzazione. Per le squadre finaliste è previsto anche il rimborso forfettario delle spese di trasferta degli studenti e di un loro Tutor accompagnatore.

Al termine dell'evento finale verranno assegnati premi in denaro alle scuole di provenienza delle migliori tre squadre classificate:

5.000 euro: I premio
3.000 euro: II premio
2.000 euro: III premio

A tutti i partecipanti verrà inoltre rilasciato un attestato di partecipazione.

Con i TLC Games, il CNIT conferma il proprio impegno nella promozione della cultura scientifica e tecnologica tra i più giovani, favorendo l'orientamento verso un settore che offre elevate opportunità occupazionali e riveste un ruolo centrale nello sviluppo dell'economia e dell'innovazione.

Per informazioni e per iscriversi consultate il sito

www.tlcgames.it

12 febbraio 2026



Tornano le Olimpiadi delle Telecomunicazioni 2026

Spazio Notizia Sicilia
12 febbraio alle ore 12:33 ·

[Panoramica](#) [Commenti](#)

Ritornano le Olimpiadi delle Telecomunicazioni 2026, la competizione nazionale rivolta agli studenti dai 16 anni in su che ha l'obiettivo di promuovere la cultura scientifica e tecnologica tra i più giovani.

Aggiungi un commento prima di tutti.



TLC Games 2026, studenti alle prese con le sfide delle Telecomunicazioni

Redazione

12-02-2026 06:00



Una gara costruita su codice, reti, sicurezza informatica e problem solving. I **TLC Games 2026** riportano al centro gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado e li mettono di fronte a prove tecniche legate al mondo delle telecomunicazioni.

È aperta la seconda edizione delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, promossa dal Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni (CNIT). Possono partecipare studentesse e studenti dai 16 anni in su, organizzati in squadre da tre a sei componenti della stessa scuola, coordinate da un docente.

La competizione punta a far lavorare i ragazzi su problemi concreti, valorizzando competenze tecniche, capacità di analisi e lavoro di squadra.

Il percorso si articola in due fasi.

Dal 5 al 18 febbraio 2026 è previsto un periodo di allenamento online: le squadre potranno esercitarsi su challenge di esempio e completare l'iscrizione. Una fase preparatoria che consente di prendere confidenza con il formato della gara.

La prova centrale della fase online sarà la CTF (Capture the Flag), in programma domenica 22 febbraio 2026. Per un tempo compreso tra le quattro e le sei ore, le squadre dovranno risolvere challenge tecniche per accumulare punti e scalare la classifica nazionale. Le prove riguarderanno ambiti come sicurezza, reti, programmazione e crittografia.

Al termine verrà stilata una graduatoria: le quattro migliori squadre, provenienti da scuole diverse e distribuite sul territorio nazionale, accederanno alla finale.

La fase conclusiva si terrà in presenza a Napoli il 23 marzo 2026. Le squadre qualificate affronteranno un'ulteriore prova che potrà prevedere anche l'utilizzo di hardware per le telecomunicazioni fornito dall'organizzazione.

Per i finalisti è previsto un rimborso forfettario delle spese di trasferta per gli studenti e per il docente tutor accompagnatore.

Sono previsti premi in denaro destinati alle scuole di provenienza delle prime tre squadre classificate: 5.000 euro al primo posto, 3.000 al secondo e 2.000 al terzo. A tutti i partecipanti verrà rilasciato un attestato.

I TLC Games si inseriscono nel programma **RESTART**, finanziato con fondi PNRR nell'ambito della Missione 4 "Istruzione e Ricerca". RESTART è indicato come il più ampio progetto pubblico di ricerca e sviluppo realizzato in Italia nel settore delle telecomunicazioni e punta alla formazione di nuove competenze in un ambito strategico per lo sviluppo del Paese.



Su SudHiTech TLC Games 2026, studenti alle prese con le sfide delle Telecomunicazioni



12-02-2026 06:00



Una gara costruita su codice, reti, sicurezza informatica e problem solving. I **TLC Games 2026** riportano al centro gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado e li mettono di fronte a prove tecniche legate al mondo delle telecomunicazioni.

[Leggi l'articolo su SudHiTech](#)



TLC Games 2026, al via la seconda edizione delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni

Dopo il successo della prima edizione, sono ufficialmente aperte le iscrizioni alla **seconda edizione dei TLC Games**, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni, che tornano con nuove sfide ancora più stimolanti.

La competizione nazionale è promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART e organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni – di cui l'Università degli Studi di Catania è parte attiva attraverso il Gruppo di Telecomunicazioni del DIEEI e il Corso di laurea in Communications Engineering.

I TLC Games rappresentano la **prima competizione nazionale interamente dedicata al mondo delle Telecomunicazioni** e costituiscono uno strumento concreto per promuovere la cultura scientifica e tecnologica tra le giovani generazioni, orientandole verso un settore strategico per lo sviluppo del Paese e ricco di opportunità professionali.

La competizione è rivolta a **studenti e studentesse delle scuole secondarie di secondo grado** a partire dai 16 anni. I partecipanti, organizzati in squadre composte da un minimo di tre a un massimo di sei componenti dello stesso istituto e coordinate da un docente, si confronteranno attraverso meccanismi di gamification, mettendo alla prova competenze logiche e tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra sui temi chiave delle Telecomunicazioni.

La competizione si articola in **due fasi**, una online e una in presenza.

Dal 5 al 18 febbraio 2026 le squadre potranno accedere a un **periodo di allenamento** con challenge di esempio e completare l'iscrizione. La sfida CTF (Capture The Flag) si svolgerà **online** domenica **22 febbraio 2026** e avrà una durata di circa quattro ore: una gara nazionale in cui i team dovranno risolvere prove tecniche per accumulare punti e scalare la classifica. Al termine sarà stilata una graduatoria e le quattro migliori squadre, provenienti da scuole diverse e distribuite sul territorio nazionale, accederanno alla finale.

La **finale** si terrà lunedì **23 marzo 2026** a **Napoli**. Le squadre finaliste si affronteranno in una sessione a tempo con prove pratiche, che potranno prevedere anche l'utilizzo di hardware messo a disposizione dall'organizzazione.

Al termine dell'evento saranno assegnati premi in denaro alle scuole delle tre squadre vincitrici:

- 5.000 euro al primo classificato;
- 3.000 euro al secondo classificato;
- 2.000 euro al terzo classificato.

Attraverso iniziative come i TLC Games, l'Università di Catania conferma il proprio impegno nell'orientamento e nella formazione delle nuove generazioni, contribuendo allo sviluppo delle competenze necessarie per affrontare le sfide dell'innovazione tecnologica e digitale.

[ISCRIVITI](#)

[VAI AL SITO UFFICIALE](#)

12 febbraio 2026



BUONGIORNO
SICILIA

Intervista alla prof.ssa Laura Galluccio su Buongiorno Sicilia



12 febbraio 2026



**BUONGIORNO
SICILIA**

Video | Intervista alla prof.ssa Laura Galluccio su Buongiorno Sicilia



12 febbraio 2026

SESTARETE
RADIO-TV

Intervista alla prof.ssa Laura Galluccio su Sestarete Tv



12 febbraio 2026



Video | Intervista alla prof.ssa Laura Galluccio su Sestarete Tv



12 febbraio 2026

**SICILIA
242**

Passaggio televisivo su Sicilia 24 TV



12 febbraio 2026



Video | Sicilia 24 TV



12 febbraio 2026



Video | Servizio tv Spazio Notizia





23 febbraio 2026

**TLC GAMES 2026: LIVELLO
ALTISSIMO PER LA SFIDA ONLINE
Ecco le quattro squadre qualificate
per la finale di Napoli del 23 marzo**

TLC GAMES 2026: LIVELLO ALTISSIMO PER LA SFIDA ONLINE Ecco le quattro squadre qualificate per la finale di Napoli del 23 marzo

Grande partecipazione e livello tecnico altissimo per la **sfida online** dei **TLC Games 2026**, la competizione nazionale promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo **RESTART** e organizzata dal **CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni**, rivolta agli studenti e alle studentesse delle scuole superiori di tutta Italia, conosciuta meglio come le **Olimpiadi delle Telecomunicazioni**.

La sfida si è svolta interamente online, nella giornata di **domenica 22 febbraio**, e ha visto la partecipazione di oltre 160 tra studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, organizzati in 31 squadre. Ragazze e ragazzi che si sono messi alla prova, insieme, per risolvere dieci sfide incentrate sul tema delle telecomunicazioni. Niente di semplice, niente di scontato!

"Fischio d'inizio" alle ore 9:00 del mattino, tempo a disposizione 4 ore. E quella a cui hanno assistito gli organizzatori è stata una vera e propria volata: soluzione dopo soluzione infatti, in poche ore, la classifica si è svelata lasciando in testa le prime quattro squadre che hanno superato, più velocemente di altri, la CTF (Capture The Flag), fatta di challenge tecniche, sui campi di logica, problem solving e capacità di lavoro in team, tutto in chiave telecomunicazioni.

A conquistare l'accesso alla finale che si terrà a Napoli, il prossimo 23 marzo, sono stati i **Pascalini 2.0** dell' ITET Blaise Pascal di Foggia, gli **Spikkiettisti** dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell' ITI P. Hensemberger di Monza e i **Latency Zero** dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna. Queste le prime quattro squadre di una classifica strettissima, dove a fare la differenza è stato anche il tempo di soluzione delle sfide.

Tra le quattro squadre che si ritroveranno a battaglia, stavolta in presenza, a Napoli, c'è proprio quella che si era aggiudicata l'edizione 2025 dei TLC Games. Si tratta dei pugliesi **Pascalini 2.0**.

Tornando alla sfida di domenica, da segnalare la velocità con cui i team hanno completato le prove, cosa che ha dimostrato la preparazione tecnica di altissimo livello. Secondo gli organizzatori, in questa seconda edizione dei TLC Games, la qualità media dei team si è alzata in modo significativo. L'interazione sempre più consapevole con strumenti innovativi, inclusi quelli basati su intelligenza artificiale, ha contribuito ad ampliare competenze e approcci.

23 febbraio 2026

Parlando di numeri invece, sono proprio questi che confermano il successo dell'iniziativa. Gli oltre 160 partecipanti, divisi in 31 squadre, hanno rappresentato le diverse regioni italiane, dalla Puglia alle Marche, dal Piemonte alla Campania, dall'Emilia Romagna al Molise, passando per Sicilia, Lazio e Lombardia. Una prova del fatto che le nuove generazioni sono particolarmente attratte da un settore, quello delle telecomunicazioni, che parla la lingua del futuro.

Inizia dunque un altro count down, quello per l'evento finale di Napoli, del quale si conosceranno presto tutti i dettagli. Il prossimo 23 marzo, si vivrà il momento conclusivo di un percorso, che si trasformerà in una grande festa delle telecomunicazioni.

www.tlcgames.it

Ufficio Stampa Karma Communication
Mariangela Di Stefano - 3469808966
ODG 068025

KARMA COMMUNICATION



TLC GAMES 2026: LIVELLO ALTISSIMO PER LA SFIDA ONLINE. ECCO LE QUATTRO SQUADRE QUALIFICATE PER LA FINALE DI NAPOLI DEL 23 MARZO

karma Febbraio 23, 2026

No comments

Grande partecipazione e livello tecnico altissimo per la sfida online dei TLC Games 2026, la competizione nazionale promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo RESTART e organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni, rivolta agli studenti e alle studentesse delle scuole superiori di tutta Italia, conosciuta meglio come le Olimpiadi delle Telecomunicazioni.

La sfida si è svolta interamente online, nella giornata di **domenica 22 febbraio**, e ha visto la partecipazione di oltre 160 tra studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, organizzati in 31 squadre. Ragazze e ragazzi che si sono messi alla prova, insieme, per risolvere dieci sfide incentrate sul tema delle telecomunicazioni. Niente di semplice, niente di scontato!

“Fischio d’inizio” alle ore 9:00 del mattino, tempo a disposizione 4 ore. E quella a cui hanno assistito gli organizzatori è stata una vera e propria volata: soluzione dopo soluzione infatti, in poche ore, la classifica si è svelata lasciando in testa le prime quattro squadre che hanno superato, più velocemente di altri, la CTF (Capture The Flag), fatta di challenge tecniche, sui campi di logica, problem solving e capacità di lavoro in team, tutto in chiave telecomunicazioni.

A conquistare l'accesso alla finale che si terrà a Napoli, il prossimo 23 marzo, sono stati i **Pascalini 2.0** dell' ITET Blaise Pascal di Foggia, gli **Spikkiettisti** dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell' ITI P. Hensemberger di Monza e i **Latency Zero** dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna. Queste le prime quattro squadre di una classifica strettissima, dove a fare la differenza è stato anche il tempo di soluzione delle sfide.

Tra le quattro squadre che si ritroveranno a battersi, stavolta in presenza, a Napoli, c'è proprio quella che si era aggiudicata l'edizione 2025 dei TLC Games. Si tratta dei pugliesi **Pascalini 2.0**.

Tornando alla sfida di domenica, da segnalare la velocità con cui i team hanno completato le prove, cosa che ha dimostrato la preparazione tecnica di altissimo livello. Secondo gli organizzatori, in questa seconda edizione dei TLC Games, la qualità media dei team si è alzata in modo significativo. L'interazione sempre più consapevole con strumenti innovativi, inclusi quelli basati su intelligenza artificiale, ha contribuito ad ampliare competenze e approcci.

Parlando di numeri invece, sono proprio questi che confermano il successo dell'iniziativa. Gli oltre 160 partecipanti, divisi in 31 squadre, hanno rappresentato le diverse regioni italiane, dalla Puglia alle Marche, dal Piemonte alla Campania, dall'Emilia Romagna al Molise, passando per Sicilia, Lazio e Lombardia. Una prova del fatto che le nuove generazioni sono particolarmente attratte da un settore, quello delle telecomunicazioni, che parla la lingua del futuro.

Inizia dunque un altro count down, quello per l'evento finale di Napoli, del quale si conosceranno presto tutti i dettagli. Il prossimo 23 marzo, si vivrà il momento conclusivo di un percorso, che si trasformerà in una grande festa delle telecomunicazioni.

www.tlcgames.it



23 FEB 2026 TLC GAMES 2026: LIVELLO ALTISSIMO PER LA SFIDA ONLINE. ECCO LE QUATTRO SQUADRE QUALIFICATE PER LA FINALE DI

Grande partecipazione e livello tecnico altissimo per la **sfida online** dei **TLC Games 2026**, la competizione nazionale promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo **RESTART** e organizzata dal **CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni**, rivolta agli studenti e alle studentesse delle scuole superiori di tutta Italia, conosciuta meglio come le **Olimpiadi delle Telecomunicazioni**.

La sfida si è svolta interamente online, nella giornata di **domenica 22 febbraio**, e ha visto la partecipazione di oltre 160 tra studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, organizzati in 31 squadre. Ragazze e ragazzi che si sono messi alla prova, insieme, per risolvere dieci sfide incentrate sul tema delle telecomunicazioni. Niente di semplice, niente di scontato!

“Fischio d’inizio” alle ore 9:00 del mattino, tempo a disposizione 4 ore. E quella a cui hanno assistito gli organizzatori è stata una vera e propria volata: soluzione dopo soluzione infatti, in poche ore, la classifica si è svelata lasciando in testa le prime quattro squadre che hanno superato, più velocemente di altri, la CTF (Capture The Flag), fatta di challenge tecniche, sui campi di logica, problem solving e capacità di lavoro in team, tutto in chiave telecomunicazioni.

A conquistare l'accesso alla finale che si terrà a Napoli, il prossimo 23 marzo, sono stati i **Pascalini 2.0** dell' ITET Blaise Pascal di Foggia, gli **Spikkiettisti** dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell' ITI P. Henseberger di Monza e i **Latency Zero** dell'IIIS Aldini Valeriani di Bologna. Queste le prime quattro squadre di una classifica strettissima, dove a fare la differenza è stato anche il tempo di soluzione delle sfide.

Tra le quattro squadre che si ritroveranno a battaglia, stavolta in presenza, a Napoli, c'è proprio quella che si era aggiudicata l'edizione 2025 dei TLC Games. Si tratta dei pugliesi **Pascalini 2.0**.

Tornando alla sfida di domenica, da segnalare la velocità con cui i team hanno completato le prove, cosa che ha dimostrato la preparazione tecnica di altissimo livello. Secondo gli organizzatori, in questa seconda edizione dei TLC Games, la qualità media dei team si è alzata in modo significativo. L'interazione sempre più consapevole con strumenti innovativi, inclusi quelli basati su intelligenza artificiale, ha contribuito ad ampliare competenze e approcci.

Parlando di numeri invece, sono proprio questi che confermano il successo dell'iniziativa. Gli oltre 160 partecipanti, divisi in 31 squadre, hanno rappresentato le diverse regioni italiane, dalla Puglia alle Marche, dal Piemonte alla Campania, dall'Emilia Romagna al Molise, passando per Sicilia, Lazio e Lombardia. Una prova del fatto che le nuove generazioni sono particolarmente attratte da un settore, quello delle telecomunicazioni, che parla la lingua del futuro.

Inizia dunque un altro count down, quello per l'evento finale di Napoli, del quale si conosceranno presto tutti i dettagli. Il prossimo 23 marzo, si vivrà il momento conclusivo di un percorso, che si trasformerà in una grande festa delle telecomunicazioni.

www.tlcgames.it



TLC Games 2026 – Livello altissimo per la sfida online, ecco le quattro squadre qualificare per la finale



Di redazione Metropolis Più

© FEB 23, 2026

Grande partecipazione e livello tecnico altissimo per la **sfida online** dei **TLC Games 2026**, la competizione nazionale promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo **RESTART** e organizzata dal **CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni**, rivolta agli studenti e alle studentesse delle scuole superiori di tutta Italia, conosciuta meglio come le **Olimpiadi delle Telecomunicazioni**.

La sfida si è svolta interamente online, nella giornata di **domenica 22 febbraio**, e ha visto la partecipazione di oltre 160 tra studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, organizzati in 31 squadre. Ragazze e ragazzi che si sono messi alla prova, insieme, per risolvere dieci sfide incentrate sul tema delle telecomunicazioni. Niente di semplice, niente di scontato!

"Fischio d'inizio" alle ore 9:00 del mattino, tempo a disposizione 4 ore. E quella a cui hanno assistito gli organizzatori è stata una vera e propria volata: soluzione dopo soluzione infatti, in poche ore, la classifica si è svelata lasciando in testa le prime quattro squadre che hanno superato, più velocemente di altri, la CTF (Capture The Flag), fatta di challenge tecniche, sui campi di logica, problem solving e capacità di lavoro in team, tutto in chiave telecomunicazioni.

A conquistare l'accesso alla finale che si terrà a Napoli, il prossimo 23 marzo, sono stati i **Pascalini 2.0** dell' ITET Blaise Pascal di Foggia, gli **Spikkiettisti** dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell' ITI P. Henseberger di Monza e i **Latency Zero** dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna. Queste le prime quattro squadre di una classifica strettissima, dove a fare la differenza è stato anche il tempo di soluzione delle sfide.

Tra le quattro squadre che si ritroveranno a battere, stavolta in presenza, a Napoli, c'è proprio quella che si era aggiudicata l'edizione 2025 dei TLC Games. Si tratta dei pugliesi **Pascalini 2.0**.

Tornando alla sfida di domenica, da segnalare la velocità con cui i team hanno completato le prove, cosa che ha dimostrato la preparazione tecnica di altissimo livello. Secondo gli organizzatori, in questa seconda edizione dei TLC Games, la qualità media dei team si è alzata in modo significativo. L'interazione sempre più consapevole con strumenti innovativi, inclusi quelli basati su intelligenza artificiale, ha contribuito ad ampliare competenze e approcci.

Parlando di numeri invece, sono proprio questi che confermano il successo dell'iniziativa. Gli oltre 160 partecipanti, divisi in 31 squadre, hanno rappresentato le diverse regioni italiane, dalla Puglia alle Marche, dal Piemonte alla Campania, dall'Emilia Romagna al Molise, passando per Sicilia, Lazio e Lombardia. Una prova del fatto che le nuove generazioni sono particolarmente attratte da un settore, quello delle telecomunicazioni, che parla la lingua del futuro.

Inizia dunque un altro count down, quello per l'evento finale di Napoli, del quale si conosceranno presto tutti i dettagli. Il prossimo 23 marzo, si vivrà il momento conclusivo di un percorso, che si trasformerà in una grande festa delle telecomunicazioni.

www.tlccgames.it



elSottoSopra

Pascalini 2.0, una corsa da campioni: primi in classifica e pronti a difendere il titolo nazionale nei TLC Games

23 Febbraio 2026 redazione



Sono stati i più veloci, i più determinati e i più costanti: i Pascalini 2.0 dell'ITET Blaise Pascal hanno dominato la competizione sin dalle prime battute, confermandosi ancora una volta squadra di riferimento nel panorama dei TLC Games.

In poco più di un'ora e mezza hanno completato tutte le challenge della CTF (Capture The Flag), nonostante le quattro ore a disposizione. Una prestazione straordinaria sotto ogni punto di vista: competenze tecniche solide, grande lucidità nella risoluzione dei problemi e un perfetto lavoro di squadra hanno permesso ai Pascalini 2.0 di conquistare subito la vetta della classifica, mantenendola fino al termine della gara senza mai essere superati.

Campioni in carica, i Pascalini 2.0 si preparano ora alla finale di Napoli con un obiettivo chiaro: difendere il titolo e confermare la propria supremazia.

Alla competizione hanno preso parte anche altre due squadre dello stesso istituto. Una di queste, la squadra Michealwaves, è riuscita a salire sul podio, conquistando un prestigioso terzo posto, mentre l'altra squadra, i ragazzi del Maxwell, ha ottenuto un ottimo quinto piazzamento. Tuttavia, il regolamento prevedeva l'accesso alla finale per una sola squadra per istituto, e così saranno i Pascalini 2.0 a rappresentare la scuola nella fase conclusiva.

Un risultato complessivo che parla chiaro: nei primi cinque posti della classifica figurano ben tre squadre dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, a dimostrazione di come l'istituto sia una vera eccellenza nell'ambito delle telecomunicazioni, capace di formare studenti preparati, competitivi e pronti ad affrontare sfide di alto livello.

TLC GAMES Pascalini 2.0 dominano i TLC Games: primi in classifica e pronti a difendere il titolo nazionale

Prestazione impeccabile per i Pascalini 2.0 dell'ITET "Blaise Pascal" di Foggia, che si confermano squadra di riferimento nel panorama dei TLC Games



Pascalini 2.0 dominano i TLC Games: primi in classifica e pronti a difendere il titolo nazionale

AUTORE: Redazione

PUBBLICATO IL: 23 Febbraio 2026

FOGGIA // LIFESTYLE //



LASCIA UN COMMENTO

Prestazione impeccabile per i Pascalini 2.0 dell'ITET "Blaise Pascal" di Foggia, che si confermano squadra di riferimento nel panorama dei TLC Games, imponendosi con autorevolezza nella fase di qualificazione e conquistando il primo posto in classifica. Il team ha completato tutte le challenge previste dalla competizione CTF (Capture The Flag) in poco più di un'ora e mezza, nonostante le quattro ore a disposizione. **Una performance di altissimo livello, caratterizzata da solide competenze tecniche, rapidità di analisi e una gestione strategica delle prove che ha permesso alla squadra di mantenere stabilmente la vetta della classifica dall'inizio alla fine della gara.**

Campioni in carica, i Pascalini 2.0 si preparano ora alla finale nazionale di Napoli con l'obiettivo dichiarato di difendere il titolo e confermare la propria leadership. Ottimi risultati anche per le altre squadre dell'istituto foggiano: il team Michealwaves ha conquistato un prestigioso terzo posto, mentre i ragazzi del Maxwell si sono classificati quinti. Tuttavia, il regolamento consente l'accesso alla finale a una sola squadra per istituto, e sarà dunque il team Pascalini 2.0 a rappresentare l'ITET "Blaise Pascal" nella fase conclusiva della competizione. Un risultato complessivo che evidenzia l'eccellenza dell'istituto nel settore delle telecomunicazioni: tre squadre nei primi cinque posti rappresentano un traguardo significativo e confermano la qualità della preparazione offerta agli studenti, capaci di distinguersi in contesti altamente competitivi.



TLC Games 2026 – Livello altissimo per la sfida online

Pubblicato da Redazione Esplora Sicilia il 23 Febbraio 2026

TLC Games 2026 - Livello altissimo per la sfida online, ecco le quattro squadre qualificate per la finale di Napoli del 23 marzo.

TLC Games

Grande partecipazione e livello tecnico altissimo per la sfida online dei TLC Games 2026, la competizione nazionale promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo RESTART e organizzata dal CNIT - Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni, rivolta agli studenti e alle studentesse delle scuole superiori di tutta Italia, conosciuta meglio come le Olimpiadi delle Telecomunicazioni.

La sfida si è svolta interamente online, nella giornata di domenica 22 febbraio, e ha visto la partecipazione di oltre 160 tra studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, organizzati in 31 squadre. Ragazze e ragazzi che si sono messi alla prova, insieme, per risolvere dieci sfide incentrate sul tema delle telecomunicazioni. Niente di semplice, niente di scontato!

"Fischio d'inizio" alle ore 9:00 del mattino, tempo a disposizione 4 ore. E quella a cui hanno assistito gli organizzatori è stata una vera e propria volata: soluzione dopo soluzione infatti, in poche ore, la classifica si è svelata lasciando in testa le prime quattro squadre che hanno superato, più velocemente di altri, la CTF (Capture The Flag), fatta di challenge tecniche, sui campi di logica, problem solving e capacità di lavoro in team, tutto in chiave telecomunicazioni.

A conquistare l'accesso alla finale che si terrà a Napoli, il prossimo 23 marzo, sono stati i **Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, gli **Spikkiettisti** dell'ISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell'ITI P. Henseberger di Monza e i **Latency Zero** dell'ISS Aldini Valeriani di Bologna. Queste le prime quattro squadre di una classifica strettissima, dove a fare la differenza è stato anche il tempo di soluzione delle sfide.

Tra le quattro squadre che si ritroveranno a battersi, stavolta in presenza, a Napoli, c'è proprio quella che si era aggiudicata l'edizione 2025 dei TLC Games. Si tratta dei pugliesi **Pascalini 2.0**.

Tornando alla sfida di domenica, da segnalare la velocità con cui i team hanno completato le prove, cosa che ha dimostrato la preparazione tecnica di altissimo livello. Secondo gli organizzatori, in questa seconda edizione dei TLC Games, la qualità media dei team si è alzata in modo significativo. L'interazione sempre più consapevole con strumenti innovativi, inclusi quelli basati su intelligenza artificiale, ha contribuito ad ampliare competenze e approcci.

Parlando di numeri invece, sono proprio questi che confermano il successo dell'iniziativa. Gli oltre 160 partecipanti, divisi in 31 squadre, hanno rappresentato le diverse regioni italiane, dalla Puglia alle Marche, dal Piemonte alla Campania, dall'Emilia Romagna al Molise, passando per Sicilia, Lazio e Lombardia. Una prova del fatto che le nuove generazioni sono particolarmente attratte da un settore, quello delle telecomunicazioni, che parla la lingua del futuro.

Inizia dunque un altro count down, quello per l'evento finale di Napoli, del quale si conosceranno presto tutti i dettagli. Il prossimo 23 marzo, si vivrà il momento conclusivo di un percorso, che si trasformerà in una grande festa delle telecomunicazioni.

LOSPORTWEB

TLC GAMES 2026: Grande livello per la sfida online. Le quattro squadre che andranno in finale

Il prossimo 23 Marzo la finale a Napoli per un evento di grande successo

Redazione / 23 February 2026, 16:05

Twitter Facebook WhatsApp Telegram Email



TLC GAMES 2026: LIVELLO ALTISSIMO PER LA SFIDA ONLINE. Ecco le quattro squadre qualificate per la finale di Napoli del 23 marzo

Grande partecipazione e livello tecnico altissimo per la **sfida online** dei **TLC Games 2026**, la competizione nazionale promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo **RESTART** e organizzata dal **CNIT - Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni**, rivolta agli studenti e alle studentesse delle scuole superiori di tutta Italia, conosciuta meglio come le **Olimpiadi delle Telecomunicazioni**.



La sfida si è svolta interamente online, nella giornata di **domenica 22 febbraio**, e ha visto la partecipazione di oltre 160 tra studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, organizzati in 31 squadre. Ragazze e ragazzi che si sono messi alla prova, insieme, per risolvere dieci sfide incentrate sul tema delle telecomunicazioni. Niente di semplice, niente di scontato!

“Fischio d’inizio” alle ore 9:00 del mattino, tempo a disposizione 4 ore. E quella a cui hanno assistito gli organizzatori è stata una vera e propria volata: soluzione dopo soluzione infatti, in poche ore, la classifica si è svelata lasciando in testa le prime quattro squadre che hanno superato, più velocemente di altri, la CTF (Capture The Flag), fatta di challenge tecniche, sui campi di logica, problem solving e capacità di lavoro in team, tutto in chiave telecomunicazioni.

A conquistare l'accesso alla finale che si terrà a Napoli, il prossimo 23 marzo, sono stati i **Pascalini 2.0** dell' ITET Blaise Pascal di Foggia, gli **Spikkiettisti** dell'ISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell' ITI P. Hensemberger di Monza e i **Latency Zero** dell'ITS Aldini Valeriani di Bologna. Queste le prime quattro squadre di una classifica strettissima, dove a fare la differenza è stato anche il tempo di soluzione delle sfide.

Evento di grande fascino

Tra le quattro squadre che si ritroveranno a battersi, stavolta in presenza, a Napoli, c'è proprio quella che si era aggiudicata l'edizione 2025 dei TLC Games. Si tratta dei pugliesi **Pascalini 2.0**.

Tornando alla sfida di domenica, da segnalare la velocità con cui i team hanno completato le prove, cosa che ha dimostrato la preparazione tecnica di altissimo livello. Secondo gli organizzatori, in questa seconda edizione dei TLC Games, la qualità media dei team si è alzata in modo significativo. L'interazione sempre più consapevole con strumenti innovativi, inclusi quelli basati su intelligenza artificiale, ha contribuito ad ampliare competenze e approcci.

Parlando di numeri invece, sono proprio questi che confermano il successo dell'iniziativa. Gli oltre 160 partecipanti, divisi in 31 squadre, hanno rappresentato le diverse regioni italiane, dalla Puglia alle Marche, dal Piemonte alla Campania, dall'Emilia Romagna al Molise, passando per Sicilia, Lazio e Lombardia. Una prova del fatto che le nuove generazioni sono particolarmente attratte da un settore, quello delle telecomunicazioni, che parla la lingua del futuro.

Inizia dunque un altro count down, quello per l'evento finale di Napoli, del quale si conosceranno presto tutti i dettagli. Il prossimo 23 marzo, si vivrà il momento conclusivo di un percorso, che si trasformerà in una grande festa delle telecomunicazioni.

www.tlcgames.it

TLC GAMES 2026: Grande livello per la sfida online. Le quattro squadre che andranno in finale



TLC GAMES 2026: LIVELLO ALTISSIMO PER LA SFIDA ONLINE

Febbraio 23, 2026 Tecnologia



Ecco le quattro squadre qualificate per la finale di Napoli del 23 marzo...

Grande partecipazione e livello tecnico altissimo per la **sfida online** dei **TLC Games 2026**, la competizione nazionale promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo **RESTART** e organizzata dal **CNIT - Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni**, rivolta agli studenti e alle studentesse delle scuole superiori di tutta Italia, conosciuta meglio come le **Olimpiadi delle Telecomunicazioni**.

La sfida si è svolta interamente online, nella giornata di **domenica 22 febbraio**, e ha visto la partecipazione di oltre 160 tra studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, organizzati in 31 squadre. Ragazze e ragazzi che si sono messi alla prova, insieme, per risolvere dieci sfide incentrate sul tema delle telecomunicazioni. Niente di semplice, niente di scontato!

"Fischio d'inizio" alle ore 9:00 del mattino, tempo a disposizione 4 ore. E quella a cui hanno assistito gli organizzatori è stata una vera e propria volata: soluzione dopo soluzione infatti, in poche ore, la classifica si è svelata lasciando in testa le prime quattro squadre che hanno superato, più velocemente di altri, la CTF (Capture The Flag), fatta di challenge tecniche, sui campi di logica, problem solving e capacità di lavoro in team, tutto in chiave telecomunicazioni.

A conquistare l'accesso alla finale che si terrà a Napoli, il prossimo 23 marzo, sono stati i **Pascalini 2.0** dell' ITET Blaise Pascal di Foggia, gli **Spikkiettisti** dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell' ITI P. Hensemberger di Monza e i **Latency Zero** dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna. Queste le prime quattro squadre di una classifica strettissima, dove a fare la differenza è stato anche il tempo di soluzione delle sfide.

Tra le quattro squadre che si ritroveranno a battersi, stavolta in presenza, a Napoli, c'è proprio quella che si era aggiudicata l'edizione 2025 dei TLC Games. Si tratta dei pugliesi **Pascalini 2.0**.

Tornando alla sfida di domenica, da segnalare la velocità con cui i team hanno completato le prove, cosa che ha dimostrato la preparazione tecnica di altissimo livello. Secondo gli organizzatori, in questa seconda edizione dei TLC Games, la qualità media dei team si è alzata in modo significativo. L'interazione sempre più consapevole con strumenti innovativi, inclusi quelli basati su intelligenza artificiale, ha contribuito ad ampliare competenze e approcci.

Parlando di numeri invece, sono proprio questi che confermano il successo dell'iniziativa. Gli oltre 160 partecipanti, divisi in 31 squadre, hanno rappresentato le diverse regioni italiane, dalla Puglia alle Marche, dal Piemonte alla Campania, dall'Emilia Romagna al Molise, passando per Sicilia, Lazio e Lombardia. Una prova del fatto che le nuove generazioni sono particolarmente attratte da un settore, quello delle telecomunicazioni, che parla la lingua del futuro.

Inizia dunque un altro count down, quello per l'evento finale di Napoli, del quale si conosceranno presto tutti i dettagli. Il prossimo 23 marzo, si vivrà il momento conclusivo di un percorso, che si trasformerà in una grande festa delle telecomunicazioni.

www.tlcgames.it

GIOVANI SCUOLA UNIVERSITÀ

TLC Games 2026 – Livello altissimo per la sfida online, ecco le quattro squadre qualificate per la finale

LE SQUADRE QUALIFICATE

Pascalini 2.0
Foggia

Spikkiettisti
Castellana Grotte (Bari)

Stephen Hop-King
Monza

Latency Zero
Bologna

FINALE
Napoli, 23 marzo 2026

23 FEBBRAIO 2026

CONDIVIDI:



Grande partecipazione e livello tecnico altissimo per la **sfida online** dei **TLC Games 2026**, la competizione nazionale promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo **RESTART** e organizzata dal **CNIT - Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni**, rivolta agli studenti e alle studentesse delle scuole superiori di tutta Italia, conosciuta meglio come le **Olimpiadi delle Telecomunicazioni**.

La sfida si è svolta interamente online, nella giornata di **domenica 22 febbraio**, e ha visto la partecipazione di oltre 160 tra studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, organizzati in 31 squadre. Ragazze e ragazzi che si sono messi alla prova, insieme, per risolvere dieci sfide incentrate sul tema delle telecomunicazioni. Niente di semplice, niente di scontato!

"Fischio d'inizio" alle ore 9:00 del mattino, tempo a disposizione 4 ore. E quella a cui hanno assistito gli organizzatori è stata una vera e propria volata: soluzione dopo soluzione infatti, in poche ore, la classifica si è svelata lasciando in testa le prime quattro squadre che hanno superato, più velocemente di altri, la CTF (Capture The Flag), fatta di challenge tecniche, sui campi di logica, problem solving e capacità di lavoro in team, tutto in chiave telecomunicazioni.

A conquistare l'accesso alla finale che si terrà a Napoli, il prossimo 23 marzo, sono stati i **Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, gli **Spikkiettisti** dell'IIS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell'ITI P. Henseberger di Monza e i **Latency Zero** dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna. Queste le prime quattro squadre di una classifica strettissima, dove a fare la differenza è stato anche il tempo di soluzione delle sfide.

Tra le quattro squadre che si ritroveranno a battersi, stavolta in presenza, a Napoli, c'è proprio quella che si era aggiudicata l'edizione 2025 dei TLC Games. Si tratta dei pugliesi **Pascalini 2.0**.

Tornando alla sfida di domenica, da segnalare la velocità con cui i team hanno completato le prove, cosa che ha dimostrato la preparazione tecnica di altissimo livello. Secondo gli organizzatori, in questa seconda edizione dei TLC Games, la qualità media dei team si è alzata in modo significativo. L'interazione sempre più consapevole con strumenti innovativi, inclusi quelli basati su intelligenza artificiale, ha contribuito ad ampliare competenze e approcci.

Parlando di numeri invece, sono proprio questi che confermano il successo dell'iniziativa. Gli oltre 160 partecipanti, divisi in 31 squadre, hanno rappresentato le diverse regioni italiane, dalla Puglia alle Marche, dal Piemonte alla Campania, dall'Emilia Romagna al Molise, passando per Sicilia, Lazio e Lombardia. Una prova del fatto che le nuove generazioni sono particolarmente attratte da un settore, quello delle telecomunicazioni, che parla la lingua del futuro.

Inizia dunque un altro count down, quello per l'evento finale di Napoli, del quale si conosceranno presto tutti i dettagli. Il prossimo 23 marzo, si vivrà il momento conclusivo di un percorso, che si trasformerà in una grande festa delle telecomunicazioni.

il MATTINO

LA GARA

I "Pascalini" dell'Istituto Pascal di Foggia in finale alle Olimpiadi nazionali delle Telecomunicazioni

La sfida ha visto la partecipazione di oltre 160 tra studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, organizzati in 31 squadre. Ragazze e ragazzi che si sono messi alla prova, insieme, per risolvere dieci sfide incentrate sul tema delle telecomunicazioni.



IL MATTINO REDAZIONE
redazione@ilmattinodifoggia.it

23.02.2026 - 14:56



A conquistare l'accesso alla finale che si terrà a Napoli, il prossimo 23 marzo, sono stati i Pascalini 2.0 dell' ITET Blaise Pascal di Foggia, gli Spikkiettisti dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli Stephen Hop-King dell' ITI P. Hensemberger di Monza e i Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna. Queste le prime quattro squadre di una classifica strettissima, dove a fare la differenza è stato anche il tempo di soluzione delle sfide.

[ACCEDI PER CONTINUARE LA LETTURA](#)

FOGGIA CITTÀ APERTA

23/02/2026 21:52:23 0

TLC Games, gli studenti del Pascal si qualificano per le finali nazionali delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni



I Pascalini 2.0, studenti dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, hanno vinto le selezioni locali dei TLC Games e si sono qualificati per le finali nazionali che si terranno a Napoli dove potranno difendere il titolo vinto nella scorsa edizione.

LA GARA. "In poco più di un'ora e mezza - scrivono dalla scuola - hanno completato

tutte le challenge della CTF (Capture The Flag), nonostante le quattro ore a disposizione. Una prestazione straordinaria sotto ogni punto di vista: competenze tecniche solide, grande lucidità nella risoluzione dei problemi e un perfetto lavoro di squadra hanno permesso ai Pascalini 2.0 di conquistare subito la vetta della classifica, mantenendola fino al termine della gara senza mai essere superati".

LE ALTRE SQUADRE. Alla competizione hanno preso parte anche altre due squadre dello stesso istituto. Una di queste, la squadra Michealwaves, è riuscita a salire sul podio, ha conquistato il terzo posto, mentre l'altra squadra, I ragazzi del Maxwell, ha ottenuto il quinto piazzamento. Tuttavia, il regolamento prevedeva l'accesso alla finale per una sola squadra per istituto, e così saranno i Pascalini 2.0 a rappresentare la scuola nella fase conclusiva.

ECCELLENZA NELLE TELECOMUNICAZIONI. "Un risultato complessivo - concludono dalla scuola - che parla chiaro: nei primi cinque posti della classifica figurano ben tre squadre dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, a dimostrazione di come l'istituto sia una vera eccellenza nell'ambito delle telecomunicazioni, capace di formare studenti preparati, competitivi e pronti ad affrontare sfide di alto livello".

FOGGIATODAY

TELECOMUNICAZIONI

Tlc Games 2026, il Pascal si qualifica di nuovo per la finale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni

È una delle quattro scuole che si sfideranno alla gara in programma il 23 marzo a Napoli



Grande partecipazione e livello tecnico altissimo per la sfida online dei Tlc Games 2026, la competizione nazionale promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo Restart e organizzata dal Cnit – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni, rivolta agli studenti e alle studentesse delle scuole superiori di tutta Italia, conosciuta meglio come le Olimpiadi delle Telecomunicazioni.

La sfida si è svolta interamente online, nella giornata di domenica 22 febbraio, e ha visto la partecipazione di oltre 160 tra studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, organizzati in 31 squadre. Ragazze e ragazzi che si sono messi alla prova, insieme, per risolvere dieci sfide incentrate sul tema delle telecomunicazioni. Niente di semplice, niente di scontato.

‘Fischio d’inizio’ alle ore 9.00 del mattino, tempo a disposizione 4 ore. E quella a cui hanno assistito gli organizzatori è stata una vera e propria volata: soluzione dopo soluzione infatti, in poche ore, la classifica si è svelata lasciando in testa le prime quattro squadre che hanno superato, più velocemente di altri, la Ctf (Capture The Flag), fatta di challenge tecniche, sui campi di logica, problem solving e capacità di lavoro in team, tutto in chiave telecomunicazioni.

A conquistare l’accesso alla finale che si terrà a Napoli, il prossimo 23 marzo, sono stati i Pascalini 2.0 dell’Itet Blaise Pascal di Foggia, gli Spikkiettisti dell’Iiss Luigi Dell’Erba di Castellana Grotte (Bari), gli Stephen Hop-King dell’Iti P. Hensemberger di Monza e i Latency Zero dell’Iis Aldini Valeriani di Bologna. Queste le prime quattro squadre di una classifica strettissima, dove a fare la differenza è stato anche il tempo di soluzione delle sfide.

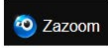
Tra le quattro squadre che si ritroveranno a battersi, stavolta in presenza, a Napoli, c’è proprio quella che si era aggiudicata l’edizione 2025 dei Tlc Games. Si tratta dei pugliesi Pascalini 2.0.

Tornando alla sfida di domenica, da segnalare la velocità con cui i team hanno completato le prove, cosa che ha dimostrato la preparazione tecnica di altissimo livello. Secondo gli organizzatori, in questa seconda edizione dei Tlc Games, la qualità media dei team si è alzata in modo significativo. L’interazione sempre più consapevole con strumenti innovativi, inclusi quelli basati su intelligenza artificiale, ha contribuito ad ampliare competenze e approcci.

Parlando di numeri invece, sono proprio questi che confermano il successo dell’iniziativa. Gli oltre 160 partecipanti, divisi in 31 squadre, hanno rappresentato le diverse regioni italiane, dalla Puglia alle Marche, dal Piemonte alla Campania, dall’Emilia Romagna al Molise, passando per Sicilia, Lazio e Lombardia. Una prova del fatto che le nuove generazioni sono particolarmente attratte da un settore, quello delle telecomunicazioni, che parla la lingua del futuro.

Inizia dunque un altro countdown, quello per l’evento finale di Napoli, del quale si conosceranno presto tutti i dettagli. Il prossimo 23 marzo, si vivrà il momento conclusivo di un percorso, che si trasformerà in una grande festa delle telecomunicazioni.

23 febbraio 2026



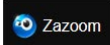
Tlc Games 2026 il Pascal si qualifica di nuovo per la finale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni

Da foggiatoday.it 23 feb 2026 | [Ascolta la notizia](#)

Il Pascal si qualifica di nuovo per la finale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni grazie a una prestazione eccezionale durante i Tlc Games 2026. La competizione, che ha attirato numerosi studenti e appassionati, ha visto un livello tecnico molto elevato e una partecipazione massiccia. Durante la sfida online, il team ha dimostrato grande competenza e capacità di risolvere problemi complessi in tempi rapidi. La qualificazione conferma la solidità del progetto e la crescita della squadra.

La sfida si è svolta interamente online, nella giornata di domenica 22 febbraio, e ha visto la partecipazione di oltre 160 tra studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, organizzati in 31 squadre. Ragazze e ragazzi che si sono messi alla prova, insieme, per risolvere dieci sfide incentrate sul tema delle telecomunicazioni. Niente di semplice, niente di scontato. 'Fischio d'inizio' alle ore 9.00 del mattino, tempo a disposizione 4 ore. E quella a cui hanno assistito gli organizzatori è stata una vera e propria volata: soluzione dopo soluzione infatti, in poche ore, la classifica si è svelata lasciando in testa le prime quattro squadre che hanno superato, più velocemente di altri, la Ctf (Capture The Flag), fatta di challenge tecniche, sui campi di logica, problem solving e capacità di lavoro in team, tutto in chiave telecomunicazioni.

[Leggi su Foggiatoday.it](#)



Corsa da campioni per 'I Pascalini' | primi in classifica e pronti a difendere il titolo nazionale nei TLC Games

Da foggiatoday.it 24 feb 2026 | [Ascolta la notizia](#)

I Pascalini 2.0 dell'Istituto Blaise Pascal di Foggia vincono la gara grazie alla loro velocità e determinazione. La loro vittoria deriva dall'impegno costante e dalla capacità di mantenere alta la concentrazione fin dall'inizio. Durante la competizione, hanno superato tutti gli avversari con una strategia ben studiata e un ritmo impeccabile. La squadra si prepara ora a difendere il titolo nazionale nei prossimi TLC Games.

Sono stati i più veloci, i più determinati e i più costanti: i Pascalini 2.0 dell'Istituto Blaise Pascal di Foggia hanno dominato la competizione sin dalle prime battute, confermandosi ancora una volta squadra di riferimento nel panorama dei TLC Games. In poco più di un'ora e mezza hanno completato tutte le challenge della CTF (Capture The Flag), nonostante le quattro ore a disposizione. Una prestazione straordinaria sotto ogni punto di vista: competenze tecniche solide, grande lucidità nella risoluzione dei problemi e un perfetto lavoro di squadra hanno permesso ai Pascalini 2.0 di conquistare subito la vetta della classifica, mantenendola fino al termine della gara senza mai essere superati.

[Leggi su Foggiatoday.it](#)

24 febbraio 2026



Su SudHiTech TLC Games 2026, oltre 160 studenti alla sfida nazionale: in gara anche due squadre dell'Archimede di Catania



24-02-2026 06:00



Due squadre siciliane, entrambe dell'Archimede di Catania, hanno preso parte alla sfida online dei TLC Games 2026, la competizione nazionale dedicata alle telecomunicazioni promossa dal RESTART e organizzata dal CNIT - Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

[Leggi l'articolo su SudHiTech](#)



TLC Games 2026, oltre 160 studenti alla sfida nazionale: in gara anche due squadre dell'Archimede di Catania

Redazione

24-02-2026 06:00



Due squadre siciliane, entrambe dell'Archimede di Catania, hanno preso parte alla sfida online dei TLC Games 2026, la competizione nazionale dedicata alle telecomunicazioni promossa dal RESTART e organizzata dal CNIT - Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

La gara, conosciuta come Olimpiadi delle Telecomunicazioni, si è svolta domenica 22 febbraio in modalità interamente digitale. Oltre 160 tra studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, organizzati in 31 squadre, si sono confrontati su dieci challenge incentrate sul tema delle telecomunicazioni. Start alle 9.00, quattro ore di tempo a disposizione.

Il format prevedeva una CTF (Capture The Flag) con prove tecniche focalizzate su logica, problem solving e capacità di lavoro in team, declinate in chiave telecom. Secondo gli organizzatori, la classifica si è delineata rapidamente: le prime quattro squadre hanno superato le prove in tempi più brevi rispetto agli altri team, in una graduatoria definita anche dai minuti impiegati per completare le sfide tecniche, sui campi di logica, problem solving e capacità di lavoro in team, tutto in chiave telecomunicazioni.

I finalisti

Accedono alla finale di Napoli, in programma il 23 marzo, i Pascalini 2.0 dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, gli Spikkiettisti dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli Stephen Hop-King dell'ITI P. Hensemberger di Monza e i Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna.

Tra i quattro team finalisti figura anche la squadra vincitrice dell'edizione 2025 dei TLC Games: i Pascalini 2.0, che tornano a contendersi il titolo nella fase conclusiva in presenza.

Gli organizzatori segnalano la rapidità con cui sono state completate le prove come indicatore di una preparazione tecnica di livello elevato.

Nella seconda edizione, spiegano, la qualità media dei team è cresciuta in modo significativo. Un elemento che avrebbe inciso è l'interazione sempre più consapevole con strumenti innovativi, inclusi quelli basati su intelligenza artificiale, che hanno ampliato competenze e approcci.

La finale

I numeri confermano la dimensione nazionale dell'iniziativa: oltre 160 partecipanti provenienti da diverse regioni, dalla Puglia alle Marche, dal Piemonte alla Campania, dall'Emilia Romagna al Molise, con la presenza anche di Sicilia, Lazio e Lombardia.

La finale in presenza si svolgerà il 23 marzo a Napoli. I dettagli dell'evento conclusivo saranno comunicati prossimamente.

LEGGIMI

www.leggimionline.it

Febbraio 25, 2026 6:08 pm

TLC Games 2026: ecco i finalisti che si sfideranno a Napoli

Oltre 160 studenti si sono sfidati online per le Olimpiadi delle Telecomunicazioni. Scopri le 4 squadre qualificate per la finale di marzo



ROMA – Livello tecnico altissimo e grande partecipazione per la sfida online dei **TLC Games 2026**. La competizione nazionale, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo **RESTART** e organizzata dal **CNIT** (Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni), coinvolge gli studenti delle scuole superiori in quelle che tutti

chiamano le "Olimpiadi delle Telecomunicazioni".

Domenica 22 febbraio, oltre 160 ragazzi divisi in 31 squadre hanno affrontato dieci complesse sfide tecniche. I team hanno messo in campo logica, problem solving e capacità di lavorare in gruppo per superare la prova online.

La volata verso la finale La gara è stata una vera e propria corsa contro il tempo. In appena quattro ore, la classifica ha decretato i quattro team più veloci nel risolvere la *Capture The Flag* (CTF). Ecco le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale di Napoli del prossimo 23 marzo:

- **Pascalini 2.0** (ITET Blaise Pascal di Foggia) – campioni in carica dell'edizione 2025;
- **Spikkiettisti** (IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte, Bari);
- **Stephen Hop-King** (ITI P. Hensemberger di Monza);
- **Latency Zero** (IIS Aldini Valeriani di Bologna).

Un settore che parla il linguaggio del futuro Gli organizzatori sottolineano un netto salto di qualità rispetto allo scorso anno. Gli studenti interagiscono in modo sempre più consapevole con strumenti innovativi e intelligenza artificiale, ampliando le proprie competenze tecniche.

I numeri confermano il successo nazionale dell'iniziativa: i 160 partecipanti provenivano da quasi tutte le regioni italiane, dalla Puglia alla Lombardia, passando per Sicilia e Piemonte. Questo dato dimostra quanto le nuove generazioni siano attratte dalle telecomunicazioni, un settore strategico per il futuro del Paese.

Verso Napoli Il countdown per l'evento finale è già iniziato. Il 23 marzo Napoli ospiterà l'atto conclusivo dei TLC Games 2026, trasformando la competizione in una grande festa della tecnologia e del talento.

Tutti i dettagli sono disponibili su: www.tlcgames.it

TLC GAMES 2026, SFIDA ONLINE DA RECORD: QUATTRO SQUADRE VOLANO ALLA FINALE DI NAPOLI



Giovanni P. Catauro

POSTED ON FEBBRAIO 28, 2026, 10:16 AM

4 MINS POST VIEWS: 27



Oltre 160 studenti in gara, 31 team da tutta Italia e una competizione serratissima: il 23 marzo il gran finale in presenza nel segno delle telecomunicazioni.

Partecipazione altissima, livello tecnico in crescita e una competizione che ha confermato tutto il valore delle nuove generazioni nel settore delle telecomunicazioni. La sfida online dei TLC Games 2026, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo RESTART e organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni, ha visto oltre 160 studentesse e studenti delle scuole superiori italiane contendersi l'accesso alla finale nazionale di Napoli. Le Olimpiadi delle Telecomunicazioni, come ormai vengono definite, entrano così nel vivo con numeri e qualità in costante aumento. La gara si è svolta interamente online domenica 22 febbraio, con 31 squadre provenienti da diverse regioni italiane. Alle ore 9:00 il "fischio d'inizio": quattro ore di tempo per risolvere dieci sfide tecniche incentrate su logica, problem solving e lavoro di squadra, tutte declinate in chiave telecomunicazioni. Un formato competitivo di tipo CTF (Capture The Flag), che ha messo alla prova competenze informatiche, capacità analitiche e rapidità decisionale.

Quella a cui hanno assistito gli organizzatori è stata una vera e propria volata. Challenge dopo challenge, la classifica ha preso forma rapidamente, con distacchi minimi e una competizione serrata fino agli ultimi minuti. A fare la differenza, oltre alla correttezza delle soluzioni, è stato il tempo di completamento delle prove, elemento determinante in una graduatoria rimasta strettissima fino alla fine. A conquistare l'accesso alla finale in presenza del 23 marzo a Napoli sono stati i Pascalini 2.0 dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, gli Spikkiettisti dell'IIS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli Stephen Hop-King dell'ITI P. Hensemberger di Monza e i Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna. Quattro team che rappresentano l'eccellenza tecnica emersa in questa seconda edizione e che si ritroveranno ora a competere dal vivo per il titolo nazionale.



Tra le squadre qualificate spiccano proprio i Pascalini 2.0, già vincitori dell'edizione 2025, pronti a difendere il titolo in una finale che si preannuncia ancora più combattuta. Un segnale chiaro di continuità nella preparazione e nella qualità delle competenze sviluppate all'interno degli istituti coinvolti. Secondo gli organizzatori, rispetto alla prima edizione si registra un deciso salto di qualità nella preparazione media dei partecipanti. L'interazione sempre più consapevole con strumenti tecnologici avanzati, compresi quelli basati su intelligenza artificiale, ha ampliato approcci e metodologie di risoluzione, rendendo le sfide ancora più dinamiche e competitive. Non solo velocità, dunque, ma capacità di integrare strumenti innovativi con solide basi teoriche.

I numeri confermano il successo dell'iniziativa: oltre 160 studenti, 31 squadre e una rappresentanza ampia del territorio nazionale. Dalla Puglia alle Marche, dal Piemonte alla Campania, dall'Emilia Romagna al Molise, passando per Sicilia, Lazio e Lombardia, i TLC Games si confermano un appuntamento capace di coinvolgere il Paese intero. Un segnale forte di quanto il settore delle telecomunicazioni eserciti un'attrazione crescente sulle nuove generazioni, che riconoscono in questo ambito uno dei pilastri del futuro digitale. Ora parte il conto alla rovescia per la finale di Napoli del 23 marzo, che non sarà solo una competizione ma una vera festa delle telecomunicazioni, occasione di incontro, confronto e valorizzazione dei talenti. Dopo la sfida virtuale, il palcoscenico reale attende i protagonisti di questa edizione 2026, pronti a dimostrare che l'innovazione parla già la lingua degli studenti italiani.



20 marzo 2026

**TLC GAMES 2026 - NAPOLI,
CITTÀ DELLA SCIENZA 23 MARZO
Sfida finale per le “Olimpiadi
delle Telecomunicazioni 2026”**

TLC GAMES 2026 - NAPOLI, CITTÀ DELLA SCIENZA 23 MARZO SFIDA FINALE PER LE "OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI 2026"

Dopo una sfida Online che ha registrato grande partecipazione e un livello tecnico molto elevato, i **TLC Games 2026** si preparano alla loro fase conclusiva.

L'appuntamento è fissato per **il 23 marzo a Napoli**, negli spazi di "Città della Scienza" di via Coroglio 57, per la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, iniziativa rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo **PNRR RESTART** e organizzata dal **CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni**.

Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, nel corso di una sfida online che si è tenuta lo scorso 22 febbraio, e che ha visto la partecipazione di 31 squadre e oltre 160 ragazzi impegnati nelle challenge.

A partire dalle 9:30 del prossimo lunedì 23 marzo, a contendersi il titolo di campioni 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, saranno i **Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, gli **Spikkiettisti** dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell'ITI P. Henseberger di Monza e i **Latency Zero** dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna.

La challenge del 23 marzo, **prenderà il via alle 9:30 alla "Città della Scienza"** e proseguirà per tutta la mattinata. Nel pomeriggio della stessa giornata, prima della premiazione ufficiale, è previsto un momento scientifico introdotto dagli ideatori dei TLC Games, il prof. Lorenzo Bracciale, dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio, dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università di Napoli Federico II.

Seguirà una sessione tematica dal titolo "Telecomunicazioni: Dove nascono le opportunità" con la dott.ssa Laura Di Raimondo di Asstel, la dott.ssa Eleonora Lucchi di Vianova e i dott. Giacomo Croce e Irene Zambon di Telebit, realtà che hanno sostenuto e sponsorizzato il progetto.

www.tlcgames.it

20 marzo 2026

PROGRAMMA DELLA GIORNATA

09:30 – 13:30 | CITTÀ DELLA SCIENZA, VIA COROGLIO, 57/104 - NAPOLI

LA SFIDA TRA LE SQUADRE PARTECIPANTI

14:40 – 14:45

AVVIO DEI LAVORI DI PREMIAZIONE CON L'INTRODUZIONE DI:

Prof. Lorenzo Bracciale – Università di Roma Tor Vergata

Prof.ssa Laura Galluccio – Università di Catania

Prof. Giuseppe Ruello – Università di Napoli Federico II

14:45 – 15:30

TELECOMUNICAZIONI: DOVE NASCONO LE OPPORTUNITA'

Dott.ssa Laura Di Raimondo – Asstel

Dott.ssa Eleonora Lucchi - Vianova

Irene Zambon, HR Recruiter – Telebit

Ing. Giacomo Croce – Telebit

15:30 – 16:00

TELECOMUNICAZIONI E STARTUP NELL'ECOSISTEMA CAMPANIA NEWSTEEL

Dr. Massimo Varrone - Campania Newsteel

Dr.ssa Azzurra Mancini - Logogramma

Dr. Eduardo Giaquinto – MegaRide

16:00 – 16:30

PREMIAZIONE DEI VINCITORI

20 marzo 2026

KARMA COMMUNICATION



TLC GAMES 2026 – NAPOLI, CITTÀ DELLA SCIENZA 23 MARZO SFIDA FINALE PER LE “OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI 2026”

karma ○ Marzo 20, 2026

○ No comments

Dopo una sfida Online che ha registrato grande partecipazione e un livello tecnico molto elevato, i TLC Games 2026 si preparano alla loro fase conclusiva.

L'appuntamento è fissato per il **23 marzo a Napoli**, negli spazi di “Città della Scienza” di via Coroglio 57, per la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, iniziativa rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART e organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, nel corso di una sfida online che si è tenuta lo scorso 22 febbraio, e che ha visto la partecipazione di 31 squadre e oltre 160 ragazzi impegnati nelle challenge.

A partire dalle 9:30 del prossimo lunedì 23 marzo, a contendersi il titolo di campioni 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, saranno i **Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, gli **Spikkiettisti** dell'ISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell'ITI P. Hensemberger di Monza e i **Latency Zero** dell'IS Aldini Valeriani di Bologna.

La challenge del 23 marzo, **prenderà il via alle 9:30 alla “Città della Scienza”** e proseguirà per tutta la mattinata. Nel pomeriggio della stessa giornata, prima della premiazione ufficiale, è previsto un momento scientifico introdotto dagli ideatori dei TLC Games, il prof. Lorenzo Bracciale, dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio, dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università di Napoli Federico II.

Seguirà una sessione tematica dal titolo “Telecomunicazioni: Dove nascono le opportunità” con la dott.ssa Laura Di Raimondo di Asstel, la dott.ssa Eleonora Lucchi di Vianova e i dott. Giacomo Croce e Irene Zambon di Telebit, realtà che hanno sostenuto e sponsorizzato il progetto.

www.tlcgames.it

PROGRAMMA DELLA GIORNATA

09:30 – 13:30 | CITTÀ DELLA SCIENZA, VIA COROGLIO, 57/104 – NAPOLI

LA SFIDA TRA LE SQUADRE PARTECIPANTI

14:40 – 14:45

AVVIO DEI LAVORI DI PREMIAZIONE CON L'INTRODUZIONE DI:

Prof. Lorenzo Bracciale – Università di Roma Tor Vergata

Prof.ssa Laura Galluccio – Università di Catania

Prof. Giuseppe Ruello – Università di Napoli Federico II

14:45 – 15:30

TELECOMUNICAZIONI: DOVE NASCONO LE OPPORTUNITÀ'

Dott.ssa Laura Di Raimondo – Asstel

Dott.ssa Eleonora Lucchi – Vianova

Irene Zambon, HR Recruiter – Telebit

Ing. Giacomo Croce – Telebit

15:30 – 16:00

TELECOMUNICAZIONI E STARTUP NELL'ECOSISTEMA CAMPANIA NEWSTEEL

Dr. Massimo Varrone – Campania Newsteel

Dr.ssa Azzurra Mancini – Logogramma

Dr. Eduardo Giaquinto – MegaRide

16:00 – 16:30

PREMIAZIONE DEI VINCITORI

20 marzo 2026



20 MAR 2026 TLC GAMES 2026 – NAPOLI, CITTA' DELLA SCIENZA 23 MARZO SFIDA FINALE PER LE "OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI 2026"

Dopo una sfida Online che ha registrato grande partecipazione e un livello tecnico molto elevato, i **TLC Games 2026** si preparano alla loro fase conclusiva.

L'appuntamento è fissato per il **23 marzo a Napoli**, negli spazi di "Città della Scienza" di via Coroglio 57, per la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, iniziativa rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo **PNRR RESTART** e organizzata dal **CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni**.

Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, nel corso di una sfida online che si è tenuta lo scorso 22 febbraio, e che ha visto la partecipazione di 31 squadre e oltre 160 ragazzi impegnati nelle challenge.

A partire dalle 9:30 del prossimo lunedì 23 marzo, a contendersi il titolo di campioni 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, saranno i **Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, gli **Spikkiettisti** dell'IIS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell'ITI P. Hensemberger di Monza e i **Latency Zero** dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna.

La challenge del 23 marzo, **prenderà il via alle 9:30 alla "Città della Scienza"** e proseguirà per tutta la mattinata. Nel pomeriggio della stessa giornata, prima della premiazione ufficiale, è previsto un momento scientifico introdotto dagli ideatori dei TLC Games, il prof. Lorenzo Bracciale, dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio, dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università di Napoli Federico II.

Seguirà una sessione tematica dal titolo "Telecomunicazioni: Dove nascono le opportunità" con la dott.ssa Laura Di Raimondo di Asstel, la dott.ssa Eleonora Lucchi di Vianova e i dott. Giacomo Croce e Irene Zambon di Telebit, realtà che hanno sostenuto e sponsorizzato il progetto.

www.tlcgames.it

PROGRAMMA DELLA GIORNATA

09:30 – 13:30 | CITTÀ DELLA SCIENZA, VIA COROGLIO, 57/104 – NAPOLI

LA SFIDA TRA LE SQUADRE PARTECIPANTI

14:40 – 14:45

AVVIO DEI LAVORI DI PREMIAZIONE CON L'INTRODUZIONE DI:

Prof. Lorenzo Bracciale – Università di Roma Tor Vergata

Prof.ssa Laura Galluccio – Università di Catania

Prof. Giuseppe Ruello – Università di Napoli Federico II

14:45 – 15:30

TELECOMUNICAZIONI: DOVE NASCONO LE OPPORTUNITA'

Dott.ssa Laura Di Raimondo – Asstel

Dott.ssa Eleonora Lucchi – Vianova

Irene Zambon, HR Recruiter – Telebit

Ing. Giacomo Croce – Telebit

15:30 – 16:00

TELECOMUNICAZIONI E STARTUP NELL'ECOSISTEMA CAMPANIA NEWSTEEL

Dr. Massimo Varrone – Campania Newsteel

Dr.ssa Azzurra Mancini – Logogramma

Dr. Eduardo Giaquinto – MegaRide

16:00 – 16:30

PREMIAZIONE DEI VINCITORI

19 marzo 2026



Marzo 19, 2026

Logogramma ai TLC Games 2026

I **TLC Games 2026**, seconda edizione delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, **arrivano a Città della Scienza** per il gran finale di questa edizione.

Organizzati nell'ambito di **RESTART**, i TLC Games rappresentano un ulteriore modo per creare **un ponte tra scuola-università e aziende per mostrare ai più giovani la vastità dell'ambito applicativo delle telecomunicazioni** e come, oggi, **l'importanza delle reti** sia centrale **in tanti domini** e nella maggior parte delle soluzioni con cui interagiamo ogni giorno.

Logogramma prenderà parte ai Games mostrando – con i propri avatar olografici dedicati ai beni culturali – l'importanza delle reti nelle **soluzioni AI conversazionali e interattive, in tempo reale**, in cui dialogano tra loro vari sistemi complessi: modelli di ASR e TTS, knowledge graph, gestione del dialogo, modelli del linguaggio, piattaforme per la gestione degli avatar, lip sync e così via.

Lunedì 23 marzo, nel plesso di Bagnoli, **gli "atleti"** delle Olimpiadi **potranno testare le nostre applicazioni XR per i beni culturali** durante la sfida finale che vedrà partecipare studenti provenienti da tutta Italia organizzati in quattro squadre: Pascalini 2.0 dall'ITET Blaise Pascal di Foggia, Spikkiettisti dall'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte, Stephen hop-king dall'ITI Pino Hensemberger di Monza e Latency Zero dall'IIS Aldini Valeriani di Bologna.

Prima della premiazione finale, dalle ore 15:30, ci sarà il panel **"Connettere l'innovazione"** durante il quale Massimo Varrone, Direttore di Campania NewSteel – incubatore certificato di Città della Scienza e della Federico II – con Eduardo Giacchino di MegaRide e Azzurra Mancini di Logogramma parlerà brevemente di quanto **l'ecosistema dell'innovazione sia vivace e possa contribuire a creare ponti tra il sistema educativo, nei suoi diversi gradi, e il mondo imprenditoriale.**

Un modo per mostrare agli studenti come sia possibile – e soprattutto stimolante e divertente – vivere in un ambiente ricco di studiosi, studenti, ricercatori e imprenditori che ogni giorno lavorano per realizzare soluzioni innovative che abbiano un concreto impatto sui territori e sul tessuto sociale.

Vai alle **pagine TLC Games** per saperne di più!

NAPOLITODAY

ATTUALITÀ

A Città della Scienza Napoli le Olimpiadi delle Telecomunicazioni 2026

4 le squadre in finale, selezionate dopo una sfida nazionale di altissimo livello



Dopo una sfida Online che ha registrato grande partecipazione e un livello tecnico molto elevato, i TLC Games 2026 si preparano alla loro fase conclusiva a Napoli.

L'appuntamento è fissato per il 23 marzo a "Città della Scienza", in via Coroglio 57, dove si terrà la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, iniziativa rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo Pnrr Restart e organizzata dal CNIT/Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

Le squadre in finale

Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, nel corso di una sfida online che si è tenuta lo scorso 22 febbraio, e che ha visto la partecipazione di 31 squadre e oltre 160 ragazzi impegnati nelle challenge.

A contendersi il titolo di campioni 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, il prossimo 23 marzo, saranno i Pascalini 2.0 dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, gli Spikkiettisti dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli Stephen Hop-King dell'ITI P. Hensemberger di Monza e i Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna.

Gli ideatori dei TLC Games a Città della Scienza

La challenge del 23 marzo, prenderà il via alle 9:30 alla "Città della Scienza" e proseguirà per tutta la mattinata. Nel pomeriggio della stessa giornata, prima della premiazione ufficiale, è previsto un momento scientifico introdotto dagli ideatori dei TLC Games, il prof. Lorenzo Bracciale, dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio, dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università di Napoli Federico II.

Seguirà una sessione tematica dal titolo "Telecomunicazioni: Dove nascono le opportunità" con la dott.ssa Laura Di Raimondo di Asstel, la dott.ssa Eleonora Lucchi di Vianova e i dott. Giacomo Croce e Irene Zambon di Telebit, realtà che hanno sostenuto e sponsorizzato il progetto.

20 marzo 2026



📅 20 Marzo 2026

TLC GAMES 2026 – NAPOLI, CITTA' DELLA SCIENZA 23 MARZOSFIDA FINALE PER LE “OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI 2026”



Finanziato dall'Unione europea NextGenerationEU | Ministero dell'Università e della Ricerca | Italiadomani | RESTART | cnit

TLC GAMES OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI

PROGRAMMA - 23 MARZO 2026

09:30 | CITTÀ DELLA SCIENZA, VIA COROGLIO, 57/104 - NAPOLI

LA SFIDA // SQUADRE PARTECIPANTI

- Pascalini 2.0 // ITET Blaise Pascal, Foggia
- Spikkiettisti // IISS Luigi Dell'Erba, Castellana Grotte
- Stephen hop-king // ITI Pino Hensemberger, Monza
- Latency Zero // IIS Aldini Valeriani, Bologna

13:30 | LUNCH BREAK

14:30 – 14:45 | INTRODUZIONE

- Prof. Lorenzo Bracciale // Università di Roma Tor Vergata
- Prof.ssa Laura Galluccio // Università di Catania
- Prof. Giuseppe Ruello // Università di Napoli Federico II

14:45 – 15:30 | TELECOMUNICAZIONI: DOVE NASCONO LE OPPORTUNITÀ

- Dott.ssa Laura Di Raimondo // Asstel
- Dott.ssa Eleonora Lucchi // Vianova
- Irene Zambon, HR Recruiter // Telebit
- Ing. Giacomo Croce // Telebit

15:30 – 16:00 | CONNETTERE L'INNOVAZIONE

TELECOMUNICAZIONI E STARTUP NELL'ECOSISTEMA CAMPANIA NEWSTEEL

- Dr. Massimo Varrone // Campania Newsteel
- Dr.ssa Azzurra Mancini // Logogramma
- Dr. Eduardo Ciaquinto // MegaRide

16:00 – 16:30 | PREMIAZIONE DELLA PROVA FINALE
Consegna dei premi alle squadre vincitrici

16:30 – 17:00 | INTERVISTE AI VINCITORI

17:00 | RINFRESCO E SALUTI

ASSOTELECOMUNICAZIONI ASSTEL | telebit | vianova

Dopo una sfida Online che ha registrato grande partecipazione e un livello tecnico molto elevato, i **TLC Games 2026** si preparano alla loro fase conclusiva.

L'appuntamento è fissato per il **23 marzo a Napoli**, negli spazi di "Città della Scienza" di via Coroglio 57, per la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, iniziativa rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo **PNRR RESTART** e organizzata dal **CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni**.

Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, nel corso di una sfida online che si è tenuta lo scorso 22 febbraio, e che ha visto la partecipazione di 31 squadre e oltre 160 ragazzi impegnati nelle challenge.

A contendersi il titolo di campioni 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, il prossimo 23 marzo, saranno i **Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, gli **Spikkiettisti** dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell'ITI P. Hensemberger di Monza e i **Latency Zero** dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna.

La challenge del 23 marzo, **prenderà il via alle 9:30 alla "Città della Scienza"** e proseguirà per tutta la mattinata. Nel pomeriggio della stessa giornata, prima della premiazione ufficiale, è previsto un momento scientifico introdotto dagli ideatori dei TLC Games, il prof. Lorenzo Bracciale, dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio, dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università di Napoli Federico II.

Seguirà una sessione tematica dal titolo "Telecomunicazioni: Dove nascono le opportunità" con la dott.ssa Laura Di Raimondo di Asstel, la dott.ssa Eleonora Lucchi di Vianova e i dott. Giacomo Croce e Irene Zambon di Telebit, realtà che hanno sostenuto e sponsorizzato il progetto.

www.tlccgames.it

CANALE 8

Non chiamatele solo Olimpiadi delle Telecomunicazioni: a Napoli si gioca una sfida che parla già di futuro



“ Il 23 marzo a Città della Scienza si gioca la finale nazionale delle “Olimpiadi delle Telecomunicazioni”: molto più di una competizione scolastica, un passaggio concreto tra formazione, innovazione e lavoro.

Ci sono eventi che rischiano di essere raccontati nel modo sbagliato. Si elencano le scuole, si citano i finalisti, si ricorda il programma della giornata e tutto finisce lì, dentro la cronaca ordinata di un appuntamento riuscito. Ma i TLC Games 2026, in programma il 23 marzo a Napoli negli spazi di Città della Scienza, meritano qualcosa di più. Perché non sono soltanto una finale nazionale. Sono un segnale.

In un Paese che spesso fatica a tradurre il talento giovanile in traiettoria concreta, vedere oltre 160 studenti misurarsi in una competizione tecnica ad alto livello, dentro un progetto che tiene insieme scuola, università, ricerca e impresa, significa intercettare una possibilità reale. E forse anche una direzione.

La sfida conta, ma conta di più ciò che rappresenta

Le chiamano Olimpiadi delle Telecomunicazioni, e già questo basterebbe a far capire che non siamo davanti alla solita iniziativa di facciata. Dietro i TLC Games c'è un impianto serio: la promozione del Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART, l'organizzazione del CNIT, il coinvolgimento di atenei e aziende, la costruzione di prove capaci di mettere alla prova competenze autentiche.

Le quattro squadre finaliste — da Foggia, Castellana Grotte, Monza e Bologna — arrivano a Napoli dopo una selezione online che ha già mostrato partecipazione e qualità tecnica. Questo dato va preso sul serio. Perché racconta una generazione che, quando trova contesti credibili, risponde. Studia, compete, si espone, si misura.

E allora la finale del 23 marzo non è soltanto l'ultimo atto di una gara. È il momento in cui un percorso formativo si rende visibile.

Napoli come punto di incontro, non solo come sede

C'è poi un altro aspetto da non sottovalutare: il luogo. Che la finale si giochi a Napoli, a Città della Scienza, non è un dettaglio logistico. È un messaggio. Significa scegliere uno spazio che ha nel proprio dna il rapporto tra conoscenza, divulgazione e futuro. Significa anche riconoscere al Sud, e a Napoli in particolare, un ruolo pieno dentro la mappa dell'innovazione italiana.

In tempi in cui troppo spesso si raccontano le distanze, le fughe, gli squilibri, un evento come questo ribalta l'angolo visuale. Porta ragazzi da territori diversi a confrontarsi in una città che per un giorno diventa punto di raccolta di competenze, aspettative e ambizioni.

Non una vetrina. Un crocevia.

Le telecomunicazioni non sono una materia lontana

C'è anche un merito culturale in questa iniziativa. Le telecomunicazioni vengono spesso percepite come un ambito tecnico per addetti ai lavori, quasi invisibile nella vita quotidiana proprio perché ovunque presente. E invece sono una delle infrastrutture decisive del nostro tempo: reti, connessioni, sicurezza, dati, servizi, possibilità.

Portare questi temi dentro una competizione per studenti delle scuole superiori significa fare una scelta precisa: smettere di raccontare la tecnologia come qualcosa che arriva dall'alto e iniziare a mostrarla come uno spazio in cui si può entrare, studiare, lavorare, incidere.

La sessione tematica prevista nel pomeriggio, significativamente intitolata “Telecomunicazioni: Dove nasce le opportunità”, va letta proprio così. Non come appendice al premio, ma come passaggio essenziale. Perché collega la gara al suo orizzonte: quello delle professioni, della ricerca, dell'impresa.

Quando il merito incontra una filiera vera

Il punto più interessante, in fondo, è questo. I TLC Games funzionano perché non si limitano a celebrare i migliori. Li inseriscono in una filiera.

Ci sono gli ideatori accademici, ci sono le scuole, ci sono le aziende che sostengono il progetto, ci sono i riferimenti concreti di un settore che non ha bisogno solo di slogan sull'innovazione, ma di competenze formate bene e riconosciute in tempo.

È qui che l'iniziativa guadagna spessore. Perché il merito, da solo, non basta se non incontra contesti capaci di orientarlo. E i ragazzi, per credere davvero nel proprio talento, hanno bisogno di vedere che tra una challenge scolastica e il mondo reale non esiste un muro, ma una soglia attraversabile.

Una finale che parla anche agli adulti

Naturalmente il 23 marzo qualcuno vincerà. Una squadra alzerà il titolo 2026, un'altra uscirà con il rammarico di essersi fermata a un passo. Fa parte del gioco. Ma sarebbe riduttivo fermarsi al podio.

La vera notizia è che esiste un'Italia scolastica o tecnica che, quando viene coinvolta seriamente, sa stare all'altezza. E che esistono ancora occasioni in cui il rapporto tra giovani e futuro non viene raccontato in termini difensivi, come un problema da gestire, ma come una risorsa da mettere in moto.

In questo senso i TLC Games non parlano soltanto agli studenti. Parlano anche agli adulti, alle istituzioni, alle imprese, all'università. Ricordano una cosa semplice: i talenti non si scoprono per caso e non maturano da soli. Hanno bisogno di luoghi, tempo, visione, credibilità.

Ecco perché Napoli conta

Il 23 marzo a Città della Scienza si assegnerà un titolo. Ma soprattutto si metterà in scena un'idea di Paese che vale la pena osservare con attenzione: quella in cui la scuola non resta isolata, la ricerca non si chiude su se stessa e l'impresa non arriva soltanto alla fine, ma entra nel racconto formativo fin dall'inizio.

Per questo la finale dei TLC Games 2026 non è soltanto una bella iniziativa. È un promemoria utile.

Il futuro delle telecomunicazioni, prima ancora che nei laboratori o nelle aziende, nasce dove qualcuno decide di prendere sul serio l'intelligenza dei ragazzi.



OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI, FINALE A CITTÀ DELLA SCIENZA

PROGRAMMA - 23 MARZO 2026

09:30 | CITTÀ DELLA SCIENZA, VIA COROGLIO, 57/104 - NAPOLI

LA SFIDA // SQUADRE PARTECIPANTI

- Pascalini 2.0 // ITET Blaise Pascal, Foggia
- Spikkiettisti // IIS Luigi Dell'Erba, Castellana Grotte
- Stephen hop-king // ITI Pino Hensemberger, Monza
- Latency Zero // IIS Aldini Valeriani, Bologna

13:30 | LUNCH BREAK

14:30 - 14:45 | INTRODUZIONE

- Prof. Lorenzo Bracciale // Università di Roma Tor Vergata
- Prof.ssa Laura Galluccio // Università di Catania
- Prof. Giuseppe Ruello // Università di Napoli Federico II

14:45 - 15:30 | TELECOMUNICAZIONI: DOVE NASCONO LE OPPORTUNITÀ

- Dott.ssa Laura Di Raimondo // Asstel
- Dott.ssa Eleonora Lucchi // Vianova
- Irene Zambon, HR Recruiter // Telebit
- Ing. Giacomo Croce // Telebit

15:30 - 16:00 | CONNETTERE L'INNOVAZIONE

TELECOMUNICAZIONI E STARTUP NELL'ECOSISTEMA CAMPANIA NEWSTEEL

- Dr. Massimo Varrone // Campania Newsteel
- Dr.ssa Azzurra Mancini // Logogramma
- Dr. Eduardo Giaquinto // MegaRide

16:00 - 16:30 | PREMIAZIONE DELLA PROVA FINALE
Consegna dei premi alle squadre vincitrici

16:30 - 17:00 | INTERVISTE AI VINCITORI

17:00 | RINFRESCO E SALUTI

ASSOTELCOMUNICAZIONI ASSTEL | telebit | vianova

OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI, FINALE A CITTÀ DELLA SCIENZA

Dopo una sfida online che ha fatto registrare una grande partecipazione e un livello tecnico molto elevato, i TLC Games 2026 si preparano alla loro fase conclusiva. L'appuntamento è fissato per il 23 marzo a Napoli, negli spazi di Città della Scienza di via Coroglio 57, per la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni. L'iniziativa è rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART ed è organizzata dal CNIT - Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni. Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, nel corso di una sfida online che si è tenuta lo scorso 22 febbraio, e che ha visto la partecipazione di 31 squadre e oltre 160 ragazzi impegnati nelle challenge.

A contendersi il titolo di campioni 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, il prossimo 23 marzo, saranno i Pascalini 2.0 dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, gli Spikkiettisti dell'IIS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte, in provincia di Bari, gli Stephen Hop-King dell'ITI P. Hensemberger di Monza e i Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna. La challenge del 23 marzo, prenderà il via alle 9.30 e proseguirà per tutta la mattinata. Nel pomeriggio della stessa giornata, prima della premiazione ufficiale, è previsto un momento scientifico introdotto dagli ideatori dei TLC Games, il prof.

Lorenzo Bracciale, dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio, dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università di Napoli Federico II. Seguirà una sessione tematica dal titolo "Telecomunicazioni: Dove nascono le opportunità" con la Laura Di Raimondo di Asstel, la dott.ssa Eleonora Lucchi di Vianova e i dott. Giacomo Croce e Irene Zambon di Telebit, realtà che hanno sostenuto e sponsorizzato il progetto.

IL MATTINO

Napoli, finale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni il 23 marzo alla Città della Scienza

A contendersi il titolo di campioni 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni saranno i "Pascalini 2.0", gli "Spikkiettisti", gli "Stephen Hop-King" e "Latency Zero"



Napoli, finale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni il 23 marzo alla Città della Scienza

venerdì 20 marzo 2026, 11:23

2 Minuti di Lettura

- L'appuntamento con i **TLC Games 2026** è fissato per il **23 marzo** a **Napoli**, negli spazi di "**Città della Scienza**" di via Coroglio 57, per la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, iniziativa rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, promossa dal "Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART" e organizzata dal CNIT (Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni).

Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, nel corso di una sfida online che si è tenuta lo scorso **22 febbraio**, e che ha visto la partecipazione di **31 squadre e oltre 160 ragazzi** impegnati nelle sfide. A contendersi il titolo di campioni 2026 delle **Olimpiadi delle Telecomunicazioni**, il prossimo 23 marzo, saranno i "Pascalini 2.0" dell'**ITET Blaise Pascal** di **Foggia**, già vincitori dell'edizione 2025, gli "Spikkiettisti" dell'**IIS Luigi Dell'Erba** di **Castellana Grotte** (Bari), gli "Stephen Hop-King" dell'**ITI P. Hensemberger** di **Monza** e i "Latency Zero" dell'**IIS Aldini Valeriani** di **Bologna**.

[Acerra, la disfida di Virgilio compie 10 anni: in gara 64 studenti di 4 regioni italiane](#)

La sfida del 23 marzo, prenderà il via alle 9:30 e **proseguirà per tutta la mattinata**. Nel pomeriggio della stessa giornata, prima della premiazione ufficiale, è previsto un momento scientifico introdotto dagli ideatori dei TLC Games, il prof. **Lorenzo Bracciale**, dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa **Laura Galluccio**, dell'Università degli Studi di Catania e il prof. **Giuseppe Ruello** dell'Università di Napoli **Federico II**.

Seguirà una sessione tematica dal titolo "Telecomunicazioni: Dove nascono le opportunità" con la dott.ssa **Laura Di Raimondo** di Asstel, la dott.ssa **Eleonora Lucchi** di Vianova e i dott. **Giacomo Croce** e **Irene Zambon** di Telebit, realtà che hanno sostenuto e sponsorizzato il progetto.

IL MATTINO

SCUOLA E UNIVERSITÀ

Countdown to the TLC Games 2026 Finals in Naples



venerdì 20 marzo 2026 Last updated 11:23

[Read in English](#)

The appointment with the TLC Games 2026 is set for March 23 in Naples, at the 'Città della Scienza' venue on Via Coroglio 57, for the national final of the Telecommunications Olympiad, an initiative aimed at Italian high school students, promoted by the 'PNRR RESTART Research and Development Program' and organized by CNIT (National Inter-University Consortium for Telecommunications). Four teams have earned their place in the final, after an online challenge held last February 22, which saw the participation of 31 teams and over 160 students competing. On March 23, the contenders for the 2026 Telecommunications Olympiad championship title will be: 'Pascalini 2.0' from ITET Blaise Pascal in Foggia, already winners of the 2025 edition; 'Spikkiettisti' from IISS Luigi Dell'Erba in Castellana Grotte (Bari); 'Stephen Hop-King' from ITI P. Hensemberger in Monza; and 'Latency Zero' from IIS Aldini Valeriani in Bologna. The challenge on March 23 will start at 9:30 am and continue throughout the morning. In the afternoon, before the official award ceremony, there will be a scientific session introduced by the creators of the TLC Games: Prof. Lorenzo Bracciale from the University of Rome Tor Vergata, Prof. Laura Galluccio from the University of Catania, and Prof. Giuseppe Ruello from the University of Naples Federico II. This will be followed by a thematic session titled 'Telecommunications: Where Opportunities Are Born' featuring Dr. Laura Di Raimondo from Asstel, Dr. Eleonora Lucchi from Vianova, and Drs. Giacomo Croce and Irene Zambon from Telebit, organizations that have supported and sponsored the project.

© ALL RIGHTS RESERVED

This article is automatically translated

[Read the full article on Il Mattino](#)



EVENTI

TLC GAMES 2026 – NAPOLI, CITTA' DELLA SCIENZA 23 MARZO



Di redazione Metropolis Più

MAR 20, 2026

SFIDA FINALE PER LE "OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI 2026"



Dopo una sfida Online che ha registrato grande partecipazione e un livello tecnico molto elevato, i **TLC Games 2026** si preparano alla loro fase conclusiva.

L'appuntamento è fissato per il **23 marzo a Napoli**, negli spazi di "Città della Scienza" di via Coroglio 57, per la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, iniziativa rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo **PNRR RESTART** e organizzata dal **CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni**.

Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, nel corso di una sfida online che si è tenuta lo scorso 22 febbraio, e che ha visto la partecipazione di 31 squadre e oltre 160 ragazzi impegnati nelle challenge.

A partire dalle 9:30 del prossimo lunedì 23 marzo, a contendersi il titolo di campioni 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, saranno i **Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, gli **Spikkiettistide** dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell'ITI P. Henseberger di Monza e i **Latency Zero** dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna.

La challenge del 23 marzo, **prenderà il via alle 9:30 alla "Città della Scienza"** e proseguirà per tutta la mattinata. Nel pomeriggio della stessa giornata, prima della premiazione ufficiale, è previsto un momento scientifico introdotto dagli ideatori dei TLC Games, il prof. Lorenzo Bracciale, dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio, dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università di Napoli Federico II.

Seguirà una sessione tematica dal titolo "Telecomunicazioni: Dove nascono le opportunità" con la dott.ssa Laura Di Raimondo di Asstel, la dott.ssa Eleonora Lucchi di Vianova e i dott. Giacomo Croce e Irene Zamboni di Telebit, realtà che hanno sostenuto e sponsorizzato il progetto.

www.tlcgames.it

20 marzo 2026

VIRGILIO

Olimpiadi delle Telecomunicazioni, a Città della Scienza la finale nazionale



Condividi con gli amici



Invia agli amici



Dopo una fase online che ha registrato grande partecipazione e un livello tecnico elevato, i TLC Games 2026 si preparano alla loro sfida conclusiva. L'appuntamento è fissato per il 23 marzo a...

[Leggi tutta la notizia](#)

il Denaro.it | 20-03-2026 13:46



Olimpiadi delle Telecomunicazioni, a Città della Scienza la finale nazionale

il denaro.it 20 Marzo 2026

33



Dopo una fase online che ha registrato grande partecipazione e un livello tecnico elevato, i **TLC Games 2026** si preparano alla loro sfida conclusiva.

L'appuntamento è fissato per il 23 marzo a Napoli, negli spazi di **Città della Scienza** di via Coroglio 57, per la finale nazionale delle **Olimpiadi delle Telecomunicazioni**, iniziativa rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, promossa dal **Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART** e organizzata dal **CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni**.

Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, dopo la sfida online del 22 febbraio, a cui hanno partecipato 31 squadre e oltre 160 ragazzi impegnati nelle challenge. A contendersi il titolo di campioni 2026 saranno: **Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, vincitori dell'edizione 2025; **Spikklettisti** dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari); **Stephen Hop-King** dell'ITI P. Hensemberger di Monza; e **Latency Zero** dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna.

La finale prenderà il via alle 9:30 e proseguirà per tutta la mattinata. Nel pomeriggio, prima della premiazione ufficiale, è previsto un momento scientifico introdotto dagli ideatori del TLC Games: **prof. Lorenzo Bracciale**, Università Tor Vergata di Roma; **prof.ssa Laura Galluccio**, Università degli Studi di Catania; e **prof. Giuseppe Ruello**, Università di Napoli Federico II.

Seguirà la sessione tematica **"Telecomunicazioni: Dove nascono le opportunità"**, con interventi di **dott.ssa Laura Di Raimondo**, Asstel; **dott.ssa Eleonora Lucchi**, Vianova; e **dott. Giacomo Croce** e **dott.ssa Irene Zambon**, Telebit, realtà che hanno sostenuto e sponsorizzato il progetto.

L'iniziativa rappresenta un'occasione unica per valorizzare le competenze tecnologiche dei giovani e avvicinarli al mondo delle telecomunicazioni, mettendo in luce le opportunità di sviluppo professionale e scientifico del settore.

PROGRAMMA - 23 MARZO 2026

09:30 | CITTÀ DELLA SCIENZA, VIA COROGLIO, 57/104 - NAPOLI

LA SFIDA // SQUADRE PARTECIPANTI

- **Pascalini 2.0** // ITET Blaise Pascal, Foggia
- **Spikklettisti** // IISS Luigi Dell'Erba, Castellana Grotte
- **Stephen Hop-King** // ITI Pino Hensemberger, Monza
- **Latency Zero** // IIS Aldini Valeriani, Bologna

13:30 | LUNCH BREAK

14:30 – 14:45 | **INTRODUZIONE**

- **Prof. Lorenzo Bracciale** // Università di Roma Tor Vergata
- **Prof.ssa Laura Galluccio** // Università di Catania
- **Prof. Giuseppe Ruello** // Università di Napoli Federico II

14:45 – 15:30 | **TELECOMUNICAZIONI: DOVE NASCONO LE OPPORTUNITÀ**

- **Dott.ssa Laura Di Raimondo** // Asstel
- **Dott.ssa Eleonora Lucchi** // Vianova
- **Irene Zambon, HR Recruiter** // Telebit
- **Ing. Giacomo Croce** // Telebit

15:30 – 16:00 | **CONNETTERE L'INNOVAZIONE**
TELECOMUNICAZIONI E STARTUP NELL'ECOSISTEMA CAMPANIA NEWSTEEL

- **Dr. Massimo Varrone** // Campania Newsteel
- **Dr.ssa Azzurra Mancini** // Logogramma
- **Dr. Eduardo Giaquinto** // MegaRide

16:00 – 16:30 | **PREMIAZIONE DELLA PROVA FINALE**
Consegna dei premi alle squadre vincitrici

16:30 – 17:00 | **INTERVISTE AI VINCITORI**

17:00 | **RINFRESCO E SALUTI**

Logos at the bottom: ASSITELECOMUNICAZIONI ASTEL, telebit, vianova

20 marzo 2026

Puglia live
Quotidiano di informazione on line



20 MARZO 2026
CONDIVIDI:



Dopo una sfida Online che ha registrato grande partecipazione e un livello tecnico molto elevato, i **TLC Games 2026** si preparano alla loro fase conclusiva.

L'appuntamento è fissato per il **23 marzo a Napoli**, negli spazi di "Città della Scienza" di via Coroglio 57, per la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, iniziativa rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo **PNRR RESTART** e organizzata dal **CNIT - Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni**.

Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, nel corso di una sfida online che si è tenuta lo scorso 22 febbraio, e che ha visto la partecipazione di 31 squadre e oltre 160 ragazzi impegnati nelle challenge.

A partire dalle 9:30 del prossimo lunedì 23 marzo, a contendersi il titolo di campioni 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, saranno i **Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, gli **Spikkiettisti** dell'ISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell'ITI P. Hensemberger di Monza e i **Latency Zero** dell'IS Aldini Valeriani di Bologna.

La challenge del 23 marzo, **prenderà il via alle 9:30 alla "Città della Scienza"** e proseguirà per tutta la mattinata. Nel pomeriggio della stessa giornata, prima della premiazione ufficiale, è previsto un momento scientifico introdotto dagli ideatori dei TLC Games, il prof. Lorenzo Bracciale, dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio, dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università di Napoli Federico II.

Seguirà una sessione tematica dal titolo "Telecomunicazioni: Dove nascono le opportunità" con la dott.ssa Laura Di Raimondo di Asstel, la dott.ssa Eleonora Lucchi di Vianova e i dott. Giacomo Croce e Irene Zambon di Telebit, realtà che hanno sostenuto e sponsorizzato il progetto.

www.tlccgames.it

PROGRAMMA DELLA GIORNATA

09:30 - 13:30 | CITTÀ DELLA SCIENZA, VIA COROGLIO, 57/104 - NAPOLI

LA SFIDA TRA LE SQUADRE PARTECIPANTI

14:40 - 14:45
AVVIO DEI LAVORI DI PREMIAZIONE CON L'INTRODUZIONE DI:

Prof. Lorenzo Bracciale - Università di Roma Tor Vergata

Prof.ssa Laura Galluccio - Università di Catania

Prof. Giuseppe Ruello - Università di Napoli Federico II

14:45 - 15:30
TELECOMUNICAZIONI: DOVE NASCONO LE OPPORTUNITA'

Dott.ssa Laura Di Raimondo - Asstel

Dott.ssa Eleonora Lucchi - Vianova

Irene Zambon, HR Recruiter - Telebit

Ing. Giacomo Croce - Telebit

15:30 - 16:00

TELECOMUNICAZIONI E STARTUP NELL'ECOSISTEMA CAMPANIA NEWSTEEL

Dr. Massimo Varrone - Campania Newsteel

Dr.ssa Azzurra Mancini - Logogramma

Dr. Eduardo Giaquinto - MegaRide

16:00 - 16:30
PREMIAZIONE DEI VINCITORI

20 marzo 2026



TLC Games 2026, la Finale lunedì a Città della Scienza

By [napoli2](#) - 20/03/2026



Dopo una sfida Online che ha registrato grande partecipazione e un livello tecnico molto elevato, i **TLC Games 2026** si preparano alla loro fase conclusiva.

L'appuntamento è fissato per il **23 marzo a Napoli**, negli spazi di "Città della Scienza" di via Coroglio 57, per la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, iniziativa rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo **PNRR RESTART** e organizzata dal **CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni**.

Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, nel corso di una sfida online che si è tenuta lo scorso 22 febbraio, e che ha visto la partecipazione di 31 squadre e oltre 160 ragazzi impegnati nelle challenge.

A partire dalle 9:30 del prossimo lunedì 23 marzo, a contendersi il titolo di campioni 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, saranno i **Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, gli **Spikkiettisti** dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell'ITI P. Hensemberger di Monza e i **Latency Zero** dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna.

La challenge del 23 marzo, **prenderà il via alle 9:30 alla "Città della Scienza"** e proseguirà per tutta la mattinata. Nel pomeriggio della stessa giornata, prima della premiazione ufficiale, è previsto un momento scientifico introdotto dagli ideatori dei TLC Games, il prof. Lorenzo Bracciale, dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio, dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università di Napoli Federico II.

Seguirà una sessione tematica dal titolo "Telecomunicazioni: Dove nascono le opportunità" con la dott.ssa Laura Di Raimondo di Asstel, la dott.ssa Eleonora Lucchi di Vianova e i dott. Giacomo Croce e Irene Zambon di Telebit, realtà che hanno sostenuto e sponsorizzato il progetto.

www.tlcgames.it

20 marzo 2026

PER SEMPRE NEWS

Periodico online



Finanziato dall'Unione europea Ministero dell'Università e della Ricerca Italiadomani RESTART cnit

20 MARZO 2026

TLC GAMES 2026 NAPOLI

Lettura in 2 min

TLC GAMES 2026

NAPOLI, IL 23 MARZO A CITTA' DELLA SCIENZA

LA SFIDA FINALE PER LE

"OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI" 2026!

Dopo una sfida Online che ha registrato grande partecipazione e un livello tecnico molto elevato, i TLC Games 2026 si preparano alla loro fase conclusiva.

L'appuntamento è fissato per il 23 marzo a Napoli, negli spazi di "Città della Scienza" di via Coroglio 57, per la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, iniziativa rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART e organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, nel corso di una sfida online che si è tenuta lo scorso 22 febbraio, e che ha visto la partecipazione di 31 squadre e oltre 160 ragazzi impegnati nelle challenge.

A contendersi il titolo di campioni 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, il prossimo 23 marzo, saranno i Pascalini 2.0 dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, gli Spikkiettisti dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli Stephen Hop-King dell'ITI P. Hensemberger di Monza e i Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna.

La challenge del 23 marzo, prenderà il via alle 9:30 alla "Città della Scienza" e proseguirà per tutta la mattinata. Nel pomeriggio della stessa giornata, prima della premiazione ufficiale, è previsto un momento scientifico introdotto dagli ideatori dei TLC Games, il prof. Lorenzo Bracciale, dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio, dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università di Napoli Federico II.

Seguirà una sessione tematica dal titolo "Telecomunicazioni: Dove nascono le opportunità" con la dott.ssa Laura Di Raimondo di Asstel, la dott.ssa Eleonora Lucchi di Vianova e i dott. Giacomo Croce e Irene Zamboni di Telebit, realtà che hanno sostenuto e sponsorizzato il progetto.

www.tlcgames.it

Per intervistare i relatori si prega di arrivare alle ore 14.00.

Ufficio Stampa Karma Communication

Delegato per Napoli:

Fabiana Porciello – 3397848662

Per i sig.ri giornalisti sono stati riservati anche 6 posti per il pranzo alle ore 13.30, per prenotare basta mandare una mail all'indirizzo fabianaporciello@gmail.com e aspettare la conferma di accredito.

E' possibile utilizzare il parcheggio della location a pagamento (ha un costo irrisorio di circa 2,00 euro per l'intera sosta) fino a esaurimento posti.

Vi aspettiamo!

Indirizzo Città della Scienza:

[Via Coroglio, 57/104, 80124 Napoli NA](https://www.cittadellascienza.it)

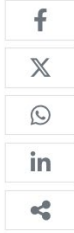


Retenews24

TLC GAMES 2026 – NAPOLI, CITTA' DELLA SCIENZA 23 MARZO SFIDA FINALE PER LE "OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI 2026"



Luigi Graziano Di Matteo
20 marzo 2026 - 13:44



Dopo una sfida Online che ha registrato grande partecipazione e un livello tecnico molto elevato, i TLC Games 2026 si preparano alla loro fase conclusiva.

L'appuntamento è fissato per il 23 marzo a Napoli, negli spazi di "Città della Scienza" di via Coroglio 57, per la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, iniziativa rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART e organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, nel corso di una sfida online che si è tenuta lo scorso 22 febbraio, e che ha visto la partecipazione di 31 squadre e oltre 160 ragazzi impegnati nelle challenge.

A contendersi il titolo di campioni 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, il prossimo 23 marzo, saranno i Pascalini 2.0 dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, gli Spikkiettisti dell'IIS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli Stephen Hop-King dell'ITI P. Hensemberger di Monza e i Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna.

La challenge del 23 marzo, prenderà il via alle 9:30 alla "Città della Scienza" e proseguirà per tutta la mattinata. Nel pomeriggio della stessa giornata, prima della premiazione ufficiale, è previsto un momento scientifico introdotto dagli ideatori dei TLC Games, il prof. Lorenzo Bracciale, dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio, dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università di Napoli Federico II.

Seguirà una sessione tematica dal titolo "Telecomunicazioni: Dove nascono le opportunità" con la dott.ssa Laura Di Raimondo di Asstel, la dott.ssa Eleonora Lucchi di Vianova e i dott. Giacomo Croce e Irene Zambon di Telebit, realtà che hanno sostenuto e sponsorizzato il progetto.

20 marzo 2026



Olimpiadi delle Telecomunicazioni a Città della Scienza la finale nazionale

Da ildenaro.it 20 mar 2026 | [Ascolta la notizia](#)

Le Olimpiadi delle Telecomunicazioni si svolgono a Città della Scienza con la finale nazionale dei TLC Games 2026. Dopo una fase online che ha visto una vasta partecipazione e un alto livello tecnico, ora si avvicina il momento della prova conclusiva. La competizione coinvolge studenti e appassionati, pronti a mettere alla prova le proprie competenze nel settore delle telecomunicazioni.

Dopo una fase online che ha registrato grande partecipazione e un livello tecnico elevato, i TLC Games 2026 si preparano alla loro sfida conclusiva. L'appuntamento è fissato per il 23 marzo a Napoli, negli spazi di Città della Scienza di via Coroglio 57, per la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, iniziativa rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART e organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni. Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, dopo la sfida online del 22 febbraio, a cui hanno partecipato 31 squadre e oltre 160 ragazzi impegnati nelle challenge. [Leggi su Ildenaro.it](#)


Articoli correlati

Tlc Games 2026, il Pascal si qualifica di nuovo per la finale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni

La sfida si è svolta interamente online, nella giornata di domenica 22 febbraio, e ha visto la partecipazione di oltre 160 tra studentesse e studenti...

Leggi anche: Settimana Nazionale delle Stem: da domani Città della Scienza apre laboratori, mostre e Planetario

Una raccolta di contenuti su Città della Scienza



Napoli, finale delle Olimpiadi delle telecomunicazioni il 23 marzo alla Città della Scienza
L'appuntamento con i TLC Games 2026 è fissato per il 23 marzo a Napoli, negli spazi di Città della Scienza di ... [msn.com](#)

Al via 2a edizione dei TLC Games, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni

Roma, 9 feb. (askanews) – Al via la seconda edizione dei TLC Games, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni. Dopo il successo dello scorso anno, tornano i TLC Games, la competizione nazionale promossa da ... [askanews.it](#)

21 marzo 2026



TLC GAMES 2026 – NAPOLI, CITTA' DELLA SCIENZA 23 MARZO

Marzo 21
08:22
2026

by Fabiana Porciello

Stampa Questo Articolo

Condividila con i tuoi amici

SFIDA FINALE PER LE "OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI 2026"

Dopo una sfida Online che ha registrato grande partecipazione e un livello tecnico molto elevato, i **TLC Games 2026** si preparano alla loro fase conclusiva.

L'appuntamento è fissato per il **23 marzo a Napoli**, negli spazi di "Città della Scienza" di via Coroglio 57, per la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, iniziativa rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo **PNRR RESTART** e organizzata dal **CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni**.

Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, nel corso di una sfida online che si è tenuta lo scorso 22 febbraio, e che ha visto la partecipazione di 31 squadre e oltre 160 ragazzi impegnati nelle challenge.

A contendersi il titolo di campioni 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, il prossimo 23 marzo, saranno i **Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, gli **Spikkiettisti** dell'IIS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell'ITI P. Hensemberger di Monza e i **Latency Zero** dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna.

La challenge del 23 marzo, **prenderà il via alle 9:30 alla "Città della Scienza"** e proseguirà per tutta la mattinata. Nel pomeriggio della stessa giornata, prima della premiazione ufficiale, è previsto un momento scientifico introdotto dagli ideatori dei TLC Games, il prof. Lorenzo Bracciale, dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio, dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università di Napoli Federico II.

Seguirà una sessione tematica dal titolo "Telecomunicazioni: Dove nascono le opportunità" con la dott.ssa Laura Di Raimondo di Asstel, la dott.ssa Eleonora Lucchi di Vianova e i dott. Giacomo Croce e Irene Zambon di Telebit, realtà che hanno sostenuto e sponsorizzato il progetto.

www.tlcgames.it

Fabiana Porciello



TLC GAMES 2026 – NAPOLI, CITTA' DELLA SCIENZA 23 MARZO SFIDA FINALE PER LE "OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI 2026"

Marzo 22, 2026 istantanea



Dopo una sfida Online che ha registrato grande partecipazione e un livello tecnico molto elevato, i TLC Games 2026 si preparano alla loro fase conclusiva.

L'appuntamento è fissato per **il 23 marzo a Napoli**, negli spazi di "Città della Scienza" di via Coroglio 57, per la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, iniziativa rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori italiane, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo **PNRR RESTART** e organizzata dal **CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni**.

Quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale, nel corso di una sfida online che si è tenuta lo scorso 22 febbraio, e che ha visto la partecipazione di 31 squadre e oltre 160 ragazzi impegnati nelle challenge.

A partire dalle 9:30 del prossimo lunedì 23 marzo, a contendersi il titolo di campioni 2026 delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni, saranno i **Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, gli **Spikkiettisti** dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), gli **Stephen Hop-King** dell'ITI P. Hensemberger di Monza e i **Latency Zero** dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna.

La challenge del 23 marzo, **prenderà il via alle 9:30 alla "Città della Scienza"** e proseguirà per tutta la mattinata. Nel pomeriggio della stessa giornata, prima della premiazione ufficiale, è previsto un momento scientifico introdotto dagli ideatori dei TLC Games, il prof. Lorenzo Bracciale, dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio, dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università di Napoli Federico II.

Seguirà una sessione tematica dal titolo "Telecomunicazioni: Dove nascono le opportunità" con la dott.ssa Laura Di Raimondo di Asstel, la dott.ssa Eleonora Lucchi di Vianova e i dott. Giacomo Croce e Irene Zamboni di Teletbit, realtà che hanno sostenuto e sponsorizzato il progetto.

www.tlcgames.it

23 marzo 2026

MezzogiornoItalia.it

il senso della notizia

TLC GAMES 2026, A NAPOLI LA FINALE DELLE OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI



Giovanni P. Catauro

POSTED ON MARZO 23, 2026, 2:38 PM

3 MINS POST VIEWS: 13



Alla Città della Scienza la sfida decisiva tra le migliori squadre italiane: in gara i talenti del futuro digitale.

Dopo una fase online che ha registrato un'ampia partecipazione e un livello tecnico particolarmente elevato, i TLC Games 2026 entrano nel vivo con la finale nazionale delle Olimpiadi delle Telecomunicazioni. L'appuntamento è fissato per il 23 marzo a Napoli, negli spazi della Città della Scienza, dove si confronteranno le migliori squadre provenienti da tutta Italia.

L'iniziativa, rivolta a studentesse e studenti delle scuole superiori, è promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART ed è organizzata dal CNIT - Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni. Un progetto che punta a valorizzare le competenze digitali e a stimolare l'interesse delle nuove generazioni verso un settore strategico per il futuro. Sono quattro le squadre che hanno conquistato l'accesso alla finale dopo la selezione online del 22 febbraio, che ha coinvolto 31 team e oltre 160 studenti impegnati in sfide tecnologiche complesse. A contendersi il titolo saranno i Pascalini 2.0 dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, gli Spikkiettisti dell'ISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte, gli Stephen Hop-King dell'ITI P. Hensemberger di Monza e i Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna.

La competizione prenderà il via alle ore 9:30 e si svilupperà nel corso della mattinata con una serie di prove che metteranno alla prova capacità tecniche, problem solving e lavoro di squadra. Un confronto serrato tra giovani talenti che rappresentano il futuro delle telecomunicazioni e dell'innovazione digitale nel Paese. Nel pomeriggio, prima della cerimonia di premiazione, spazio a un momento di approfondimento scientifico con gli ideatori dei TLC Games: il professor Lorenzo Bracciale dell'Università Tor Vergata di Roma, la professoressa Laura Galluccio dell'Università di Catania e il professor Giuseppe Ruelo dell'Università di Napoli Federico II.

A seguire, la sessione tematica "Telecomunicazioni: dove nascono le opportunità" offrirà uno sguardo concreto sulle prospettive del settore, grazie agli interventi di rappresentanti del mondo delle imprese e delle telecomunicazioni, tra cui Laura Di Raimondo di Asstel, Eleonora Lucchi di Vianova e Giacomo Croce e Irene Zambon di Telebit. La finale dei TLC Games si conferma così non solo come una competizione, ma come un vero laboratorio di formazione e orientamento, capace di mettere in connessione scuola, università e mondo del lavoro. Napoli, con la Città della Scienza, diventa per un giorno il centro nazionale dell'innovazione, dove si incontrano competenze, talento e visione per costruire il futuro digitale.



23 marzo 2026

**TLC GAMES 2026 - NAPOLI,
CITTÀ DELLA SCIENZA 23 MARZO
Olimpiadi delle Telecomunicazioni:
Latency Zero vince la finale nazionale
a Napoli**

TLC GAMES 2026 - NAPOLI, CITTA' DELLA SCIENZA 23 MARZO OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI: LATENCY ZERO VINCE LA FINALE NAZIONALE A NAPOLI

Napoli, 23 marzo 2026 – È la squadra **Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna** ad aggiudicarsi la finale nazionale dei TLC Games 2026 – Olimpiadi delle Telecomunicazioni, conclusasi oggi negli spazi di Città della Scienza di Napoli. L'iniziativa è promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART ed è organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

Dopo una fase online che ha coinvolto 31 squadre e oltre 160 studenti provenienti da tutta Italia, la giornata conclusiva ha visto sfidarsi dal vivo le quattro squadre finaliste in una competizione avvincente e ad alto contenuto tecnico, confermando il crescente interesse dei giovani verso il mondo delle telecomunicazioni e dell'innovazione digitale. Il tutto sotto lo sguardo attento di docenti, esperti del settore e rappresentanti delle aziende che hanno sostenuto il progetto Asstel, Vianova e Telebit, e che hanno seguito passo dopo passo i progressi dei ragazzi e delle ragazze.

Scorrendo la classifica, **secondo posto per i Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, mentre il **terzo gradino del podio è andato agli Stephen Hop-King** dell'ITI P. Henseberger di Monza. A gareggiare anche gli **Spikkiettisti** dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), che hanno comunque confermato il loro quarto posto tra tutte le squadre italiane che hanno partecipato all'edizione 2026.

La sfida, iniziata alle ore 9:30, si è svolta per tutta la mattinata tra prove teoriche e pratiche, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra. A rendere ancora più coinvolgente l'esperienza, la presenza di tecnologie immersive e installazioni innovative per 4 challenge competitive. Tra queste, l'Università degli Studi di Roma Tor Vergata ha proposto una caccia ai dati custoditi da un cane robot particolarmente sfuggente, o un cilindro olografico proposto da LOGO GRAMMA dedicato al pittore Luca Giordano, capace di dialogare con i ragazzi attraverso un avatar digitale che propone quesiti ispirati agli artisti dell'Ottocento. Un approccio che ha stimolato nuove modalità di apprendimento, spingendo gli studenti a individuare soluzioni creative.

Nel pomeriggio, prima della premiazione ufficiale, si è tenuto un momento scientifico introdotto dai tre ideatori dei TLC Games appartenenti al CNIT: il prof. Lorenzo Bracciale dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università Federico II di Napoli. Un momento seguito dalla sessione tematica "Telecomunicazioni: dove nascono le opportunità", con la partecipazione di rappresentanti del mondo industriale.

“I TLC Games rappresentano un ponte concreto tra scuola, università e impresa, capace di stimolare nei giovani curiosità, competenze e visione sul futuro delle telecomunicazioni”, ha dichiarato il professor Giuseppe Ruello. “La straordinaria partecipazione e il livello delle sfide di quest’anno confermano quanto sia fondamentale investire nella formazione e nel talento delle nuove generazioni”.

“La diffusione di questo tipo di iniziative è fondamentale, perché siamo nel pieno di una trasformazione digitale che sta cambiando modelli di lavoro e organizzazione. Le competenze sono centrali per affrontare questo scenario ed è per questo che è importante continuare a investire in attività come queste, che puntano sui giovani, parlando la loro lingua, ma consentono loro di confrontarsi con sfide simili a quelle proposte dal mondo del lavoro e, perché no, suggeriscono loro di intraprendere un percorso nel mondo delle telecomunicazioni, passando dal gioco al reale”, ha dichiarato la prof.ssa Laura Galluccio.

Le tre squadre sul podio hanno ricevuto premi in denaro rispettivamente di €5.000, €3.000 e €2.000, risorse che potranno essere utilizzate anche per sostenere percorsi e attività legate alle telecomunicazioni all’interno delle scuole.

“Questo significa guardare al futuro, contribuendo alla formazione delle nuove generazioni che lavoreranno nel mondo delle telecomunicazioni. Un impegno che punta a raccontare il settore ai più giovani, avvicinandoli concretamente alle opportunità professionali e cercando di allineare aspettative e aspirazioni. Ed è importante considerare che questo tipo di percorso viene fatto da Università italiane, per studenti italiani”, ha concluso il prof. Bracciale.

L’edizione 2026 di TLC Games si è confermata come un importante momento di incontro tra didattica, ricerca e innovazione, capace di valorizzare i talenti e avvicinare i giovani a un settore strategico per lo sviluppo futuro.

www.tlcgames.it



TLC GAMES 2026 – OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI: LATENCY ZERO VINCE LA FINALE NAZIONALE A NAPOLI

karma 23 Marzo 2026

No comments

Napoli, 23 marzo 2026 – È la squadra Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna ad aggiudicarsi la finale nazionale dei TLC Games 2026 – Olimpiadi delle Telecomunicazioni, conclusasi oggi negli spazi di Città della Scienza di Napoli. L'iniziativa è promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART ed è organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

Dopo una fase online che ha coinvolto 31 squadre e oltre 160 studenti provenienti da tutta Italia, la giornata conclusiva ha visto sfidarsi dal vivo le quattro squadre finaliste in una competizione avvincente e ad alto contenuto tecnico, confermando il crescente interesse dei giovani verso il mondo delle telecomunicazioni e dell'innovazione digitale. Il tutto sotto lo sguardo attento di docenti, esperti del settore e rappresentanti delle aziende che hanno sostenuto il progetto Asstel, Vianova e Telebit, e che hanno seguito passo dopo passo i progressi dei ragazzi e delle ragazze.

Scorrendo la classifica, **secondo posto per i Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, mentre il **terzo gradino del podio è andato agli Stephen Hop-King** dell'ITI P. Hensemberger di Monza. A gareggiare anche gli **Spikkiettisti** dell'ISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), che hanno comunque confermato il loro quarto posto tra tutte le squadre italiane che hanno partecipato all'edizione 2026.

La sfida, iniziata alle ore 9:30, si è svolta per tutta la mattinata tra prove teoriche e pratiche, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra. A rendere ancora più coinvolgente l'esperienza, la presenza di tecnologie immersive e installazioni innovative per 4 challenge competitive. Tra queste, l'Università degli Studi di Roma Tor Vergata ha proposto una caccia ai dati custoditi da un cane robot particolarmente sfuggente, o un cilindro olografico proposto da LOGO GRAMMA dedicato al pittore Luca Giordano, capace di dialogare con i ragazzi attraverso un avatar digitale che propone quesiti ispirati agli artisti dell'Ottocento. Un approccio che ha stimolato nuove modalità di apprendimento, spingendo gli studenti a individuare soluzioni creative.

Nel pomeriggio, prima della premiazione ufficiale, si è tenuto un momento scientifico introdotto dai tre ideatori dei TLC Games appartenenti al CNIT: il prof. Lorenzo Bracciale dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università Federico II di Napoli. Un momento seguito dalla sessione tematica "Telecomunicazioni: dove nascono le opportunità", con la partecipazione di rappresentanti del mondo industriale.

"I TLC Games rappresentano un ponte concreto tra scuola, università e impresa, capace di stimolare nei giovani curiosità, competenze e visione sul futuro delle telecomunicazioni", ha dichiarato il professor Giuseppe Ruello. "La straordinaria partecipazione e il livello delle sfide di quest'anno confermano quanto sia fondamentale investire nella formazione e nel talento delle nuove generazioni".

"La diffusione di questo tipo di iniziative è fondamentale, perché siamo nel pieno di una trasformazione digitale che sta cambiando modelli di lavoro e organizzazione. Le competenze sono centrali per affrontare questo scenario ed è per questo che è importante continuare a investire in attività come queste, che puntano sui giovani, parlando la loro lingua, ma consentono loro di confrontarsi con sfide simili a quelle proposte dal mondo del lavoro e, perché no, suggeriscono loro di intraprendere un percorso nel mondo delle telecomunicazioni, passando dal gioco al reale", ha dichiarato la prof.ssa Laura Galluccio.

Le tre squadre sul podio hanno ricevuto premi in denaro rispettivamente di €5.000, €3.000 e €2.000, risorse che potranno essere utilizzate anche per sostenere percorsi e attività legate alle telecomunicazioni all'interno delle scuole.

"Questo significa guardare al futuro, contribuendo alla formazione delle nuove generazioni che lavoreranno nel mondo delle telecomunicazioni. Un impegno che punta a raccontare il settore ai più giovani, avvicinandoli concretamente alle opportunità professionali e cercando di allineare aspettative e aspirazioni. Ed è importante considerare che questo tipo di percorso viene fatto da Università italiane, per studenti italiani", ha concluso il prof. Bracciale.

L'edizione 2026 di TLC Games si è confermata come un importante momento di incontro tra didattica, ricerca e innovazione, capace di valorizzare i talenti e avvicinare i giovani a un settore strategico per lo sviluppo futuro.

www.tlcgames.it



TLC GAMES 2026 – NAPOLI, CITTA' DELLA SCIENZA 23 MARZO OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI: LATENCY ZERO VINCE LA FINALE NAZIONALE A NAPOLI

Marzo 23, 2026 Caffetteria



Napoli – È la squadra Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna ad aggiudicarsi la finale nazionale dei TLC Games 2026 – Olimpiadi delle Telecomunicazioni, conclusasi oggi negli spazi di Città della Scienza di Napoli. L'iniziativa è promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART ed è organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

Dopo una fase online che ha coinvolto 31 squadre e oltre 160 studenti provenienti da tutta Italia, la giornata conclusiva ha visto sfidarsi dal vivo le quattro squadre finaliste in una competizione avvincente e ad alto contenuto tecnico, confermando il crescente interesse dei giovani verso il mondo delle telecomunicazioni e dell'innovazione digitale. Il tutto sotto lo sguardo attento di docenti, esperti del settore e rappresentanti delle aziende che hanno sostenuto il progetto Asstel, Vianova e Teletit, e che hanno seguito passo dopo passo i progressi dei ragazzi e delle ragazze.

Scorrendo la classifica, **secondo posto per i Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, mentre il **terzo gradino del podio è andato agli Stephen Hop-King** dell'ITI P. Hensemberger di Monza. A gareggiare anche gli **Spikkiettisti** dell'IIS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), che hanno comunque confermato il loro quarto posto tra tutte le squadre italiane che hanno partecipato all'edizione 2026.

La sfida, iniziata alle ore 9:30, si è svolta per tutta la mattinata tra prove teoriche e pratiche, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra. A rendere ancora più coinvolgente l'esperienza, la presenza di tecnologie immersive e installazioni innovative per 4 challenge competitive. Tra queste, l'Università degli Studi di Roma Tor Vergata ha proposto una caccia ai dati custoditi da un cane robot particolarmente sfuggente, o un cilindro olografico proposto da LOGO GRAMMA dedicato al pittore Luca Giordano, capace di dialogare con i ragazzi attraverso un avatar digitale che propone quesiti ispirati agli artisti dell'Ottocento. Un approccio che ha stimolato nuove modalità di apprendimento, spingendo gli studenti a individuare soluzioni creative.

Nel pomeriggio, prima della premiazione ufficiale, si è tenuto un momento scientifico introdotto dai tre ideatori dei TLC Games appartenenti al CNIT: il prof. Lorenzo Bracciale dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università Federico II di Napoli. Un momento seguito dalla sessione tematica "Telecomunicazioni: dove nascono le opportunità", con la partecipazione di rappresentanti del mondo industriale.

"I TLC Games rappresentano un ponte concreto tra scuola, università e impresa, capace di stimolare nei giovani curiosità, competenze e visione sul futuro delle telecomunicazioni", ha dichiarato il professor Giuseppe Ruello. "La straordinaria partecipazione e il livello delle sfide di quest'anno confermano quanto sia fondamentale investire nella formazione e nel talento delle nuove generazioni".

"La diffusione di questo tipo di iniziative è fondamentale, perché siamo nel pieno di una trasformazione digitale che sta cambiando modelli di lavoro e organizzazione. Le competenze sono centrali per affrontare questo scenario ed è per questo che è importante continuare a investire in attività come queste, che puntano sui giovani, parlando la loro lingua, ma consentono loro di confrontarsi con sfide simili a quelle proposte dal mondo del lavoro e, perché no, suggeriscono loro di intraprendere un percorso nel mondo delle telecomunicazioni, passando dal gioco al reale", ha dichiarato la prof.ssa Laura Galluccio.

Le tre squadre sul podio hanno ricevuto premi in denaro rispettivamente di €5.000, €3.000 e €2.000, risorse che potranno essere utilizzate anche per sostenere percorsi e attività legate alle telecomunicazioni all'interno delle scuole.

"Questo significa guardare al futuro, contribuendo alla formazione delle nuove generazioni che lavoreranno nel mondo delle telecomunicazioni. Un impegno che punta a raccontare il settore ai più giovani, avvicinandoli concretamente alle opportunità professionali e cercando di allineare aspettative e aspirazioni. Ed è importante considerare che questo tipo di percorso viene fatto da Università italiane, per studenti italiani", ha concluso il prof. Bracciale.

L'edizione 2026 di TLC Games si è confermata come un importante momento di incontro tra didattica, ricerca e innovazione, capace di valorizzare i talenti e avvicinare i giovani a un settore strategico per lo sviluppo futuro.

23 marzo 2026

CANALE 8

TLC Games 2026: Latency Zero vince le Olimpiadi delle Telecomunicazioni a Napoli





TLC Games 2026 – Olimpiadi delle Telecomunicazioni



Di redazione Metropolis Più
© MAR 23, 2026

È la squadra **Latency Zero** dell'**IIS Aldini Valeriani di Bologna** ad aggiudicarsi la finale nazionale dei TLC Games 2026 – Olimpiadi delle Telecomunicazioni, conclusasi oggi negli spazi di Città della Scienza di Napoli. L'iniziativa è promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART ed è organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

Dopo una fase online che ha coinvolto 31 squadre e oltre 160 studenti provenienti da tutta Italia, la giornata conclusiva ha visto sfidarsi dal vivo le quattro squadre finaliste in una competizione avvincente e ad alto contenuto tecnico, confermando il crescente interesse dei giovani verso il mondo delle telecomunicazioni e dell'innovazione digitale. Il tutto sotto lo sguardo attento di docenti, esperti del settore e rappresentanti delle aziende che hanno sostenuto il progetto Asstel, Vianova e Telebit, e che hanno seguito passo dopo passo i progressi dei ragazzi e delle ragazze.

Scorrendo la classifica, **secondo posto per i Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, mentre il **terzo gradino del podio è andato agli Stephen Hop-King** dell'ITI P. Hensemberger di Monza. A gareggiare anche gli **Spikkiettisti** dell'ISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bar), che hanno comunque confermato il loro quarto posto tra tutte le squadre italiane che hanno partecipato all'edizione 2026.

La sfida, iniziata alle ore 9:30, si è svolta per tutta la mattinata tra prove teoriche e pratiche, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra. A rendere ancora più coinvolgente l'esperienza, la presenza di tecnologie immersive e installazioni innovative per 4 challenge competitive. Tra queste, l'Università degli Studi di Roma Tor Vergata ha proposto una caccia ai dati custoditi da un cane robot particolarmente sfuggente, o un cilindro olografico proposto da LOGO GRAMMA dedicato al pittore Luca Giordano, capace di dialogare con i ragazzi attraverso un avatar digitale che propone quesiti ispirati agli artisti dell'Ottocento. Un approccio che ha stimolato nuove modalità di apprendimento, spingendo gli studenti a individuare soluzioni creative.

Nel pomeriggio, prima della premiazione ufficiale, si è tenuto un momento scientifico introdotto dai tre ideatori dei TLC Games appartenenti al CNIT: il prof. Lorenzo Bracciale dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università Federico II di Napoli. Un momento seguito dalla sessione tematica "Telecomunicazioni: dove nascono le opportunità", con la partecipazione di rappresentanti del mondo industriale.

"I TLC Games rappresentano un ponte concreto tra scuola, università e impresa, capace di stimolare nei giovani curiosità, competenze e visione sul futuro delle telecomunicazioni", ha dichiarato il professor Giuseppe Ruello. "La straordinaria partecipazione e il livello delle sfide di quest'anno confermano quanto sia fondamentale investire nella formazione e nel talento delle nuove generazioni".

"La diffusione di questo tipo di iniziative è fondamentale, perché siamo nel pieno di una trasformazione digitale che sta cambiando modelli di lavoro e organizzazione. Le competenze sono centrali per affrontare questo scenario ed è per questo che è importante continuare a investire in attività come queste, che puntano sui giovani, parlando la loro lingua, ma consentono loro di confrontarsi con sfide simili a quelle proposte dal mondo del lavoro e, perché no, suggeriscono loro di intraprendere un percorso nel mondo delle telecomunicazioni, passando dal gioco al reale", ha dichiarato la prof.ssa Laura Galluccio.

Le tre squadre sul podio hanno ricevuto premi in denaro rispettivamente di €5.000, €3.000 e €2.000, risorse che potranno essere utilizzate anche per sostenere percorsi e attività legate alle telecomunicazioni all'interno delle scuole.

"Questo significa guardare al futuro, contribuendo alla formazione delle nuove generazioni che lavoreranno nel mondo delle telecomunicazioni. Un impegno che punta a raccontare il settore ai più giovani, avvicinandoli concretamente alle opportunità professionali e cercando di allineare aspettative e aspirazioni. Ed è importante considerare che questo tipo di percorso viene fatto da Università italiane, per studenti italiani", ha concluso il prof. Bracciale.

L'edizione 2026 di TLC Games si è confermata come un importante momento di incontro tra didattica, ricerca e innovazione, capace di valorizzare i talenti e avvicinare i giovani a un settore strategico per lo sviluppo futuro.





TLC Games 2026 – Olimpiadi delle Telecomunicazioni: Latency Zero di Bologna vince la final nazionale a Napoli

23 MARZO 2026
CONDIVIDI:



Napoli, 23 marzo 2026 – È la squadra **Latency Zero** dell'**ITIS Aldini Valeriani di Bologna** ad aggiudicarsi la finale nazionale dei TLC Games 2026 – Olimpiadi delle Telecomunicazioni, conclusasi oggi negli spazi di Città della Scienza di Napoli. L'iniziativa è promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART ed è organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

Dopo una fase online che ha coinvolto 31 squadre e oltre 160 studenti provenienti da tutta Italia, la giornata conclusiva ha visto sfidarsi dal vivo le quattro squadre finaliste in una competizione avvincente e ad alto contenuto tecnico, confermando il crescente interesse dei giovani verso il mondo delle telecomunicazioni e dell'innovazione digitale. Il tutto sotto lo sguardo attento di docenti, esperti del settore e rappresentanti delle aziende che hanno sostenuto il progetto Asstel, Vianova e Telebit, e che hanno seguito passo dopo passo i progressi dei ragazzi e delle ragazze.

Scorrendo la classifica, **secondo posto per i Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, mentre il **terzo gradino del podio è andato agli Stephen Hop-King** dell'ITI P. Hensemberger di Monza. A gareggiare anche gli **Spikiettiisti** dell'ISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), che hanno comunque confermato il loro quarto posto tra tutte le squadre italiane che hanno partecipato all'edizione 2026.

La sfida, iniziata alle ore 9:30, si è svolta per tutta la mattinata tra prove teoriche e pratiche, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra. A rendere ancora più coinvolgente l'esperienza, la presenza di tecnologie immersive e installazioni innovative per 4 challenge competitive. Tra queste, l'Università degli Studi di Roma Tor Vergata ha proposto una caccia ai dati custoditi da un cane robot particolarmente sfuggente, o un cilindro olografico proposto da LOGO GRAMMA dedicato al pittore Luca Giordano, capace di dialogare con i ragazzi attraverso un avatar digitale che propone quesiti ispirati agli artisti dell'Ottocento. Un approccio che ha stimolato nuove modalità di apprendimento, spingendo gli studenti a individuare soluzioni creative.

Nel pomeriggio, prima della premiazione ufficiale, si è tenuto un momento scientifico introdotto dai tre ideatori dei TLC Games appartenenti al CNIT: il prof. Lorenzo Bracciale dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università Federico II di Napoli. Un momento seguito dalla sessione tematica "Telecomunicazioni: dove nascono le opportunità", con la partecipazione di rappresentanti del mondo industriale.

"I TLC Games rappresentano un ponte concreto tra scuola, università e impresa, capace di stimolare nei giovani curiosità, competenze e visione sul futuro delle telecomunicazioni", ha dichiarato il professor Giuseppe Ruello. "La straordinaria partecipazione e il livello delle sfide di quest'anno confermano quanto sia fondamentale investire nella formazione e nel talento delle nuove generazioni".

"La diffusione di questo tipo di iniziative è fondamentale, perché siamo nel pieno di una trasformazione digitale che sta cambiando modelli di lavoro e organizzazione. Le competenze sono centrali per affrontare questo scenario ed è per questo che è importante continuare a investire in attività come queste, che puntano sui giovani, parlando la loro lingua, ma consentono loro di confrontarsi con sfide simili a quelle proposte dal mondo del lavoro e, perché no, suggeriscono loro di intraprendere un percorso nel mondo delle telecomunicazioni, passando dal gioco al reale", ha dichiarato la prof.ssa Laura Galluccio.

Le tre squadre sul podio hanno ricevuto premi in denaro rispettivamente di €5.000, €3.000 e €2.000, risorse che potranno essere utilizzate anche per sostenere percorsi e attività legate alle telecomunicazioni all'interno delle scuole.

"Questo significa guardare al futuro, contribuendo alla formazione delle nuove generazioni che lavoreranno nel mondo delle telecomunicazioni. Un impegno che punta a raccontare il settore ai più giovani, avvicinandoli concretamente alle opportunità professionali e cercando di allineare aspettative e aspirazioni. Ed è importante considerare che questo tipo di percorso viene fatto da Università italiane, per studenti italiani", ha concluso il prof. Bracciale.

L'edizione 2026 di TLC Games si è confermata come un importante momento di incontro tra didattica, ricerca e innovazione, capace di valorizzare i talenti e avvicinare i giovani a un settore strategico per lo sviluppo futuro.



24 MAR 2026 **TLC GAMES 2026 – NAPOLI, CITTA' DELLA SCIENZA 23 MARZO – OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI: LATENCY ZERO VINCE LA FINALE NAZIONALE A NAPOLI**

È la squadra **Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna** ad aggiudicarsi la finale nazionale dei TLC Games 2026 – Olimpiadi delle Telecomunicazioni, conclusasi oggi negli spazi di Città della Scienza di Napoli. L'iniziativa è promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART ed è organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

Dopo una fase online che ha coinvolto 31 squadre e oltre 160 studenti provenienti da tutta Italia, la giornata conclusiva ha visto sfidarsi dal vivo le quattro squadre finaliste in una competizione avvincente e ad alto contenuto tecnico, confermando il crescente interesse dei giovani verso il mondo delle telecomunicazioni e dell'innovazione digitale. Il tutto sotto lo sguardo attento di docenti, esperti del settore e rappresentanti delle aziende che hanno sostenuto il progetto Asstel, Vianova e Telebit, e che hanno seguito passo dopo passo i progressi dei ragazzi e delle ragazze.

Scorrendo la classifica, **secondo posto per i Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, mentre il **terzo gradino del podio è andato agli Stephen Hop-King** dell'ITI P. Henseberger di Monza. A gareggiare anche gli **Spikkiettisti** dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), che hanno comunque confermato il loro quarto posto tra tutte le squadre italiane che hanno partecipato all'edizione 2026.

La sfida, iniziata alle ore 9:30, si è svolta per tutta la mattinata tra prove teoriche e pratiche, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra. A rendere ancora più coinvolgente l'esperienza, la presenza di tecnologie immersive e installazioni innovative per 4 challenge competitive. Tra queste, l'Università degli Studi di Roma Tor Vergata ha proposto una caccia ai dati custoditi da un cane robot particolarmente sfuggente, o un cilindro olografico proposto da LOGO GRAMMA dedicato al pittore Luca Giordano, capace di dialogare con i ragazzi attraverso un avatar digitale che propone quesiti ispirati agli artisti dell'Ottocento. Un approccio che ha stimolato nuove modalità di apprendimento, spingendo gli studenti a individuare soluzioni creative.

Nel pomeriggio, prima della premiazione ufficiale, si è tenuto un momento scientifico introdotto dai tre ideatori dei TLC Games appartenenti al CNIT: il prof. Lorenzo Bracciale dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università Federico II di Napoli. Un momento seguito dalla sessione tematica "Telecomunicazioni: dove nascono le opportunità", con la partecipazione di rappresentanti del mondo industriale.

"I TLC Games rappresentano un ponte concreto tra scuola, università e impresa, capace di stimolare nei giovani curiosità, competenze e visione sul futuro delle telecomunicazioni", ha dichiarato il professor Giuseppe Ruello. "La straordinaria partecipazione e il livello delle sfide di quest'anno confermano quanto sia fondamentale investire nella formazione e nel talento delle nuove generazioni".

"La diffusione di questo tipo di iniziative è fondamentale, perché siamo nel pieno di una trasformazione digitale che sta cambiando modelli di lavoro e organizzazione. Le competenze sono centrali per affrontare questo scenario ed è per questo che è importante continuare a investire in attività come queste, che puntano sui giovani, parlando la loro lingua, ma consentono loro di confrontarsi con sfide simili a quelle proposte dal mondo del lavoro e, perché no, suggeriscono loro di intraprendere un percorso nel mondo delle telecomunicazioni, passando dal gioco al reale", ha dichiarato la prof.ssa Laura Galluccio.

Le tre squadre sul podio hanno ricevuto premi in denaro rispettivamente di €5.000, €3.000 e €2.000, risorse che potranno essere utilizzate anche per sostenere percorsi e attività legate alle telecomunicazioni all'interno delle scuole.

"Questo significa guardare al futuro, contribuendo alla formazione delle nuove generazioni che lavoreranno nel mondo delle telecomunicazioni. Un impegno che punta a raccontare il settore ai più giovani, avvicinandoli concretamente alle opportunità professionali e cercando di allineare aspettative e aspirazioni. Ed è importante considerare che questo tipo di percorso viene fatto da Università italiane, per studenti italiani", ha concluso il prof. Bracciale.

L'edizione 2026 di TLC Games si è confermata come un importante momento di incontro tra didattica, ricerca e innovazione, capace di valorizzare i talenti e avvicinare i giovani a un settore strategico per lo sviluppo futuro.

www.tlcgames.it

#S

TLC Games 2026 – Olimpiadi delle Telecomunicazioni

Scritto da Redazione di Hashtag Sicilia - 24 Marzo 2026



È la squadra **Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna** ad aggiudicarsi la finale nazionale dei TLC Games 2026 – Olimpiadi delle Telecomunicazioni, conclusasi oggi negli spazi di Città della Scienza di Napoli. L'iniziativa è promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART ed è organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

Dopo una fase online che ha coinvolto 31 squadre e oltre 160 studenti provenienti da tutta Italia, la giornata conclusiva ha visto sfidarsi dal vivo le quattro squadre finaliste in una competizione avvincente e ad alto contenuto tecnico, confermando il crescente interesse dei giovani verso il mondo delle telecomunicazioni e dell'innovazione digitale. Il tutto sotto lo sguardo attento di docenti, esperti del settore e rappresentanti delle aziende che hanno sostenuto il progetto Asstel, Vianova e Teletbit, e che hanno seguito passo dopo passo i progressi dei ragazzi e delle ragazze.

Scorrendo la classifica, **secondo posto per i Pascalini 2.0** dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, mentre il **terzo gradino del podio è andato agli Stephen Hop-King** dell'ITI P. Hensemberger di Monza. A gareggiare anche gli **Spikkiettisti** dell'IIS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), che hanno comunque confermato il loro quarto posto tra tutte le squadre italiane che hanno partecipato all'edizione 2026.

La sfida, iniziata alle ore 9:30, si è svolta per tutta la mattinata tra prove teoriche e pratiche, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra. A rendere ancora più coinvolgente l'esperienza, la presenza di tecnologie immersive e installazioni innovative per 4 challenge competitive. Tra queste, l'Università degli Studi di Roma Tor Vergata ha proposto una caccia ai dati custoditi da un cane robot particolarmente sfuggente, o un cilindro olografico proposto da LOGO GRAMMA dedicato al pittore Luca Giordano, capace di dialogare con i ragazzi attraverso un avatar digitale che propone quesiti ispirati agli artisti dell'Ottocento. Un approccio che ha stimolato nuove modalità di apprendimento, spingendo gli studenti a individuare soluzioni creative.

Nel pomeriggio, prima della premiazione ufficiale, si è tenuto un momento scientifico introdotto dai tre ideatori dei TLC Games appartenenti al CNIT: il prof. Lorenzo Bracciale dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università Federico II di Napoli. Un momento seguito dalla sessione tematica "Telecomunicazioni: dove nascono le opportunità", con la partecipazione di rappresentanti del mondo industriale.

"I TLC Games rappresentano un ponte concreto tra scuola, università e impresa, capace di stimolare nei giovani curiosità, competenze e visione sul futuro delle telecomunicazioni", ha dichiarato il professor Giuseppe Ruello. "La straordinaria partecipazione e il livello delle sfide di quest'anno confermano quanto sia fondamentale investire nella formazione e nel talento delle nuove generazioni".

"La diffusione di questo tipo di iniziative è fondamentale, perché siamo nel pieno di una trasformazione digitale che sta cambiando modelli di lavoro e organizzazione. Le competenze sono centrali per affrontare questo scenario ed è per questo che è importante continuare a investire in attività come queste, che puntano sui giovani, parlando la loro lingua, ma consentono loro di confrontarsi con sfide simili a quelle proposte dal mondo del lavoro e, perché no, suggeriscono loro di intraprendere un percorso nel mondo delle telecomunicazioni, passando dal gioco al reale", ha dichiarato la prof.ssa Laura Galluccio.

Le tre squadre sul podio hanno ricevuto premi in denaro rispettivamente di €5.000, €3.000 e €2.000, risorse che potranno essere utilizzate anche per sostenere percorsi e attività legate alle telecomunicazioni all'interno delle scuole.

"Questo significa guardare al futuro, contribuendo alla formazione delle nuove generazioni che lavoreranno nel mondo delle telecomunicazioni. Un impegno che punta a raccontare il settore ai più giovani, avvicinandoli concretamente alle opportunità professionali e cercando di allineare aspettative e aspirazioni. Ed è importante considerare che questo tipo di percorso viene fatto da Università italiane, per studenti italiani", ha concluso il prof. Bracciale.

L'edizione 2026 di TLC Games si è confermata come un importante momento di incontro tra didattica, ricerca e innovazione, capace di valorizzare i talenti e avvicinare i giovani a un settore strategico per lo sviluppo futuro.

lo Strillone TV

Olimpiadi delle Telecomunicazioni a Napoli: trionfa Bologna 'Latency Zero' conquista tutti

Alla Città della Scienza la finale nazionale promossa dal programma PNRR RESTART e organizzata dal Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni

24-03-2026 | di [Redazione](#)



[Ascolta](#)

[VERSIONE ACCESSIBILE DELL'ARTICOLO](#)

A vincere sono stati loro, i "Latency Zero" dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna. Ma a uscire rafforzata dalla finale nazionale dei TLC Games 2026 – Olimpiadi delle Telecomunicazioni è soprattutto l'idea di una scuola capace di misurarsi con le sfide concrete dell'innovazione.

La competizione si è conclusa oggi negli spazi della Città della Scienza, al termine di un percorso che ha coinvolto 31 squadre e oltre 160 studenti da tutta Italia in una prima fase online. A Napoli sono arrivate le quattro finaliste, protagoniste di una sfida dal vivo ad alto contenuto tecnico, tra prove teoriche e applicazioni pratiche, sotto lo sguardo di docenti, ricercatori e rappresentanti delle aziende partner – Asstel, Vianova e Teletbit.

Dietro la squadra bolognese si sono classificati i Pascalini 2.0 dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, e gli Stephen Hop-King dell'ITI P. Hensemberger di Monza. Quarto posto per gli Spikkiettisti dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte.

La mattinata di gara – iniziata alle 9:30 – ha messo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra. Non solo quiz o esercizi di teoria: tra le quattro challenge anche una "caccia ai dati" con un cane robot proposta dall'Università di Roma Tor Vergata e un cilindro olografico realizzato da LOGO GRAMMA, con un avatar digitale ispirato all'arte di Luca Giordano capace di interagire con gli studenti. Tecnologie immersive, dunque, ma inserite in un contesto competitivo che ha richiesto rigore, metodo e visione sistemica.

Nel pomeriggio spazio alla riflessione scientifica con i tre ideatori dei TLC Games – Lorenzo Bracciale (Università Tor Vergata), Laura Galluccio (Università di Catania) e Giuseppe Ruello (Università Federico II di Napoli) – seguita dalla sessione "Telecomunicazioni: dove nascono le opportunità", con il contributo del mondo industriale.

Il messaggio emerso è chiaro: le telecomunicazioni non sono soltanto infrastruttura tecnica, ma leva strategica nella trasformazione digitale in atto. In questo scenario, la formazione diventa un investimento strutturale. Non a caso, le tre squadre sul podio hanno ricevuto premi in denaro – 5mila, 3mila e 2mila euro – destinati anche a sostenere ulteriori attività didattiche nel settore.

L'iniziativa, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART, conferma un dato: l'interesse dei giovani verso le professioni dell'innovazione cresce quando scuola, università e impresa dialogano in modo concreto. Resta ora la sfida più complessa: trasformare l'entusiasmo di una competizione in percorsi stabili, capaci di accompagnare questi talenti dal gioco al lavoro, senza disperdere competenze in un mercato che, sulle telecomunicazioni, si gioca una parte rilevante del proprio futuro.

24 marzo 2026

VIRGILIO

Olimpiadi delle Telecomunicazioni a Napoli: trionfa Bologna 'Latency Zero' conquista tutti



Condividi con gli amici



Invia agli amici



A vincere sono stati loro, i 'Latency Zero' dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna. Ma a uscire rafforzata dalla finale nazionale dei TLC Games 2026 - Olimpiadi delle Telecomunicazioni è...

[Leggi tutta la notizia](#)

Lo Strillone TV | 24-03-2026 15:24

24 marzo 2026



Napoli: le Olimpiadi delle Telecomunicazioni

Media One 24 Marzo 2026



<https://www.youtube.com/watch?v=32gMBkC8cI0>

La squadra Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bognasi è aggiudicata la finale nazionale dei TLC Games 2026 – Olimpiadi delle Telecomunicazioni, che si è svolta a Napoli. Gli ideatori sono il prof. Lorenzo Bracciale dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università Federico II di Napoli. TELE ONE canale 16 in tutta la Sicilia, in diretta streaming su www.teleone.it, <https://www.facebook.com/teleone.it> e sull'App Tele One Tv All rights reserved - Questo video è protetto da copyright ed è espressamente vietato ogni utilizzo, riproduzione od uso, parziale o totale enzo click sito



TLC Games 2026: conclusa la finale a Napoli

By Di Redazione 24 Marzo 2026

23 0



È la squadra Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna ad aggiudicarsi la finale nazionale dei TLC Games 2026 – Olimpiadi delle Telecomunicazioni, conclusasi oggi negli spazi di Città della Scienza di Napoli. L'iniziativa è promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART ed è organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

Dopo una fase online che ha coinvolto 31 squadre e oltre 160 studenti provenienti da tutta Italia, la giornata conclusiva ha visto sfidarsi dal vivo le quattro squadre finaliste in una competizione avvincente e ad alto contenuto tecnico, confermando il crescente interesse dei giovani verso il mondo delle telecomunicazioni e dell'innovazione digitale. Il tutto sotto lo sguardo attento di docenti, esperti del settore e rappresentanti delle aziende che hanno sostenuto il progetto Asstel, Vianova e Teletbit, e che hanno seguito passo dopo passo i progressi dei ragazzi e delle ragazze.

Scorrendo la classifica, secondo posto per i Pascalini 2.0 dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già vincitori dell'edizione 2025, mentre il terzo gradino del podio è andato agli Stephen Hop-King dell'ITI P. Henseberger di Monza. A gareggiare anche gli Spikketisti dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari), che hanno comunque confermato il loro quarto posto tra tutte le squadre italiane che hanno partecipato all'edizione 2026.

La sfida, iniziata alle ore 9:30, si è svolta per tutta la mattinata tra prove teoriche e pratiche, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra. A rendere ancora più coinvolgente l'esperienza, la presenza di tecnologie immersive e installazioni innovative per 4 challenge competitive. Tra queste, l'Università degli Studi di Roma Tor Vergata ha proposto una caccia ai dati custoditi da un cane robot particolarmente sfuggente, o un cilindro olografico proposto da LOGO GRAMMA dedicato al pittore Luca Giordano, capace di dialogare con i ragazzi attraverso un avatar digitale che propone quesiti ispirati agli artisti dell'Ottocento. Un approccio che ha stimolato nuove modalità di apprendimento, spingendo gli studenti a individuare soluzioni creative.

Nel pomeriggio, prima della premiazione ufficiale, si è tenuto un momento scientifico introdotto dai tre ideatori dei TLC Games appartenenti al CNIT: il prof. Lorenzo Bracciale dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università Federico II di Napoli. Un momento seguito dalla sessione tematica "Telecomunicazioni: dove nascono le opportunità", con la partecipazione di rappresentanti del mondo industriale.

"I TLC Games rappresentano un ponte concreto tra scuola, università e impresa, capace di stimolare nei giovani curiosità, competenze e visione sul futuro delle telecomunicazioni", ha dichiarato il professor Giuseppe Ruello. "La straordinaria partecipazione e il livello delle sfide di quest'anno confermano quanto sia fondamentale investire nella formazione e nel talento delle nuove generazioni".

"La diffusione di questo tipo di iniziative è fondamentale, perché siamo nel pieno di una trasformazione digitale che sta cambiando modelli di lavoro e organizzazione. Le competenze sono centrali per affrontare questo scenario ed è per questo che è importante continuare a investire in attività come queste, che puntano sui giovani, parlando la loro lingua, ma consentono loro di confrontarsi con sfide simili a quelle proposte dal mondo del lavoro e, perché no, suggeriscono loro di intraprendere un percorso nel mondo delle telecomunicazioni, passando dal gioco al reale", ha dichiarato la prof.ssa Laura Galluccio.

Le tre squadre sul podio hanno ricevuto premi in denaro rispettivamente di €5.000, €3.000 e €2.000, risorse che potranno essere utilizzate anche per sostenere percorsi e attività legate alle telecomunicazioni nelle scuole.

"Questo significa guardare al futuro, contribuendo alla formazione delle nuove generazioni che lavoreranno nel mondo delle telecomunicazioni. Un impegno che punta a raccontare il settore ai più giovani, avvicinandoli concretamente alle opportunità professionali e cercando di allineare aspettative e aspirazioni. Ed è importante considerare che questo tipo di percorso viene fatto da Università italiane, per studenti italiani", ha concluso il prof. Bracciale.

L'edizione 2026 di TLC Games si è confermata come un importante momento di incontro tra didattica, ricerca e innovazione, capace di valorizzare i talenti e avvicinare i giovani a un settore strategico per lo sviluppo futuro.

I'Immediato

Studenti del Pascal di Foggia sul podio nazionale ai TLC Games: secondo posto alle Olimpiadi delle telecomunicazioni

La squadra foggiana brilla a Napoli nella finale del contest tecnologico promosso dal CNIT: confermata l'eccellenza dell'istituto

Di Redazione — 25 Marzo 2026 in Foggia, Scuola e università



Condividi su Facebook

Condividi su Twitter



Ancora un risultato di rilievo per l'ITET "Blaise Pascal" di Foggia, che conquista il secondo posto nazionale ai TLC Games 2026, le Olimpiadi delle telecomunicazioni che hanno visto sfidarsi studenti da tutta Italia.

La finale nazionale a Napoli

Dopo aver superato la fase iniziale classificandosi al primo posto, la squadra "Pascalini 2.0" ha rappresentato l'istituto foggiano nella finale nazionale disputata il 23 marzo a Napoli. Un traguardo importante, raggiunto insieme ad altri team provenienti da Bologna, Monza e Castellana Grotte.

La competizione, organizzata dal CNIT nell'ambito del programma RESTART finanziato dal PNRR, ha messo alla prova le competenze tecniche degli studenti in ambito telecomunicazioni.

Le prove e la sfida tecnologica

Il percorso di gara si è articolato in due fasi: una prima selezione online, basata su esercizi in stile "capture the flag", e una finale in presenza con prove pratiche e teoriche ad alto contenuto tecnologico.

Gli studenti foggiani si sono distinti sin dalle prime fasi, dimostrando padronanza delle materie, capacità di problem solving e spirito di squadra, elementi che hanno consentito loro di salire sul podio nazionale.

Un risultato di prestigio

Il secondo posto rappresenta un riconoscimento significativo, soprattutto considerando il livello della competizione e la partecipazione di scuole provenienti da tutta Italia.

La performance dei "Pascalini 2.0" conferma la qualità della formazione offerta dall'istituto, sempre più punto di riferimento nel panorama scolastico per l'innovazione e la preparazione tecnica.

Uno sguardo al futuro

L'esperienza dei TLC Games si conferma non solo una competizione, ma anche un'occasione di crescita e confronto per gli studenti coinvolti.

E mentre si festeggia il risultato, lo sguardo è già rivolto al futuro: la squadra foggiana è pronta a tornare in gara con l'obiettivo di conquistare il titolo nazionale.

HOME // CRONACA // Foggia, gli studenti del Pascal sul podio nazionale ai TLC Games 2026

FOGGIA PASCAL Foggia, gli studenti del Pascal sul podio nazionale ai TLC Games 2026

I "Pascalini 2.0" hanno rappresentato la loro scuola nella finale nazionale del 23 marzo 2026 a Napoli, conquistando un prestigioso secondo posto



Foggia, gli studenti del Pascal sul podio nazionale ai TLC Games 2026

AUTORE: Redazione

PUBBLICATO IL: 25 Marzo 2026

CRONACA // FOGGIA //



LASCIA UN COMMENTO

FOGGIA – Grande soddisfazione per gli studenti dell'ITET "Blaise Pascal" di Foggia, protagonisti della seconda edizione dei **TLC Games**, le Olimpiadi nazionali delle telecomunicazioni. Dopo essersi qualificati primi nella fase iniziale, i "Pascalini 2.0" hanno rappresentato la loro scuola nella finale nazionale del 23 marzo 2026 a Napoli, conquistando un **prestigioso secondo posto**.

La competizione, organizzata dal CNIT (Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni) nell'ambito del programma **RESTART** finanziato dal PNRR, ha visto studenti da tutta Italia sfidarsi in prove pratiche e teoriche legate alle telecomunicazioni, mettendo alla prova **competenze tecnologiche avanzate e capacità di problem solving**.

La gara si è svolta in due fasi: una **selezione online** con esercizi in stile "capture the flag" e una **finale in presenza** a Napoli riservata alle quattro squadre migliori. I Pascalini hanno brillato sin dall'inizio, guadagnando l'accesso alla finale insieme a team provenienti da Bologna, Monza e Castellana Grotte.

Durante la giornata conclusiva, gli studenti foggiani hanno dimostrato **determinazione, preparazione tecnica e grande spirito di squadra**, salendo sul **podio nazionale** e confermando l'eccellenza della loro formazione.

Il risultato rappresenta non solo un traguardo di prestigio, ma anche un'opportunità di **crescita, confronto e innovazione** nel settore delle telecomunicazioni. L'**Istituto Pascal** si conferma così una realtà scolastica di riferimento, capace di preparare studenti competenti e pronti ad affrontare le sfide del futuro.

Lo spirito dei Pascalini è già chiaro: torneranno presto in gara con l'obiettivo di **ricquistare il titolo nazionale**.



Studenti e telecomunicazioni, la finale dei TLC Games 2026

Redazione

25-03-2026 06:00



È la squadra Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna a vincere la finale nazionale dei TLC Games 2026, le Olimpiadi delle Telecomunicazioni. Primo premio da 5.000 euro. Secondo posto per i Pascalini 2.0 dell'ITET Blaise Pascal di Foggia (3.000 euro), terzo per gli Stephen Hop-King dell'ITI P. Hensemberger di Monza (2.000 euro).

La finale si è svolta negli spazi di Città della Scienza, a Napoli, al termine di un percorso che ha coinvolto 31 squadre e oltre 160 studenti da tutta Italia.

L'iniziativa rientra nel programma PNRR RESTART ed è organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

Una gara che parla anche siciliano.

Purtroppo i gruppi dell'istituto Archimede di Catania si sono fermati prima della finale, ma va sottolineato che sono tre gli ideatori della gara e una di questi è la professoressa Laura Galluccio dell'Università degli Studi di Catania. Insieme a lei ci sono i professori Giuseppe Ruello dell'Università Federico II di Napoli e Lorenzo Bracciale dell'Università Tor Vergata di Roma.

"La diffusione di questo tipo di iniziative è fondamentale, perché siamo nel pieno di una trasformazione digitale che sta cambiando modelli di lavoro e organizzazione. Le competenze sono centrali per affrontare questo scenario ed è per questo che è importante continuare a investire in attività come queste, che puntano sui giovani, parlando la loro lingua, ma consentono loro di confrontarsi con sfide simili a quelle proposte dal mondo del lavoro e, perché no, suggeriscono loro di intraprendere un percorso nel mondo delle telecomunicazioni, passando dal gioco al reale", ha dichiarato la prof.ssa Laura Galluccio.

Le sfide le lancia un avatar

La sfida impegnò gli studenti in sfide teoriche e pratiche, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra. E una gara di innovazione e tecnologia non poteva non prevederle, anche immersive.

Con la sessione tematica "Telecomunicazioni: dove nascono le opportunità", hanno incontrato anche alcuni rappresentanti del mondo industriale.

Tra queste, l'Università degli Studi di Roma Tor Vergata ha proposto una caccia ai dati custoditi da un cane robot particolarmente sfuggente, o un cilindro olografico proposto da LOGO GRAMMA dedicato al pittore Luca Giordano, capace di dialogare con i ragazzi attraverso un avatar digitale che propone quesiti ispirati agli artisti dell'Ottocento. Un approccio che ha stimolato nuove modalità di apprendimento, spingendo gli studenti a individuare soluzioni creative.

Ponte tra scuola e impresa

"I TLC Games rappresentano un ponte concreto tra scuola, università e impresa, capace di stimolare nei giovani curiosità, competenze e visione sul futuro delle telecomunicazioni", ha dichiarato il professor Giuseppe Ruello. "La straordinaria partecipazione e il livello delle sfide di quest'anno confermano quanto sia fondamentale investire nella formazione e nel talento delle nuove generazioni".

"Questo significa guardare al futuro, contribuendo alla formazione delle nuove generazioni che lavoreranno nel mondo delle telecomunicazioni. Un impegno che punta a raccontare il settore ai più giovani, avvicinandoli concretamente alle opportunità professionali e cercando di allineare aspettative e aspirazioni. Ed è importante considerare che questo tipo di percorso viene fatto da Università italiane, per studenti italiani", ha concluso il prof. Bracciale.

Quarto posto per gli Spikkiettisti dell'ISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari). Tra le aziende coinvolte nel progetto anche Asstel, Vianova e Telebit.

Due squadre siciliane, entrambe dell'Archimede di Catania, hanno preso parte alla sfida online dei TLC Games 2026, la competizione nazionale dedicata alle telecomunicazioni promossa dal RESTART e organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.



TLC Games 2026, oltre 160 studenti alla sfida nazionale: in gara anche due squadre dell'Archimede di Catania

Competizione promossa dal RESTART e organizzata dal CNIT: 31 team da tutta Italia si sono confrontati online. Finale il 23 marzo a Napoli...

Redazione 24-02-2026 06:00

FOGGIATODAY

SCUOLA

Gli alunni del Blaise Pascal conquistano il podio nazionale ai Tlc Games 2026

Prestigioso secondo posto a Napoli



Grande risultato per gli studenti dell'Itet 'Blaise Pascal' di Foggia, protagonisti della seconda edizione dei Tlc Games, le olimpiadi nazionali delle telecomunicazioni.

Dopo essersi classificati primi nella fase iniziale, i 'Pascalini 2.0' hanno rappresentato la loro scuola nella finale nazionale svoltasi il 23 marzo 2026 a Napoli, ottenendo un prestigioso secondo posto.

La competizione, organizzata dal Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni nell'ambito del programma Restar finanziato dal Pnrr, ha coinvolto studenti da tutta Italia in una sfida ad alto contenuto tecnologico. I partecipanti, suddivisi in squadre, si sono confrontati in prove pratiche e teoriche legate al mondo delle telecomunicazioni, dimostrando competenze avanzate e capacità di problem solving.

La gara si è articolata in due fasi: una prima selezione online, con esercizi in stile "capture the flag", e una finale in presenza a Napoli, riservata alle quattro squadre migliori. Tra queste, i Pascalini si sono distinti sin dall'inizio, guadagnando l'accesso alla finale insieme ad altri team provenienti da Bologna, Monza e Castellana Grotte.

Durante la giornata conclusiva, gli studenti foggiani hanno affrontato con determinazione tutte le prove proposte, mettendo in campo non solo solide conoscenze tecniche, ma anche grande capacità di lavorare in squadra e spirito competitivo.

Il loro impegno li ha portati a salire sul podio nazionale, confermando l'eccellenza della preparazione ricevuta. Il secondo posto rappresenta un risultato di grande prestigio, soprattutto in una competizione che ha visto la partecipazione di studenti provenienti da tutta Italia.

"I pascalini hanno dimostrato ancora una volta di essere una squadra affiatata, preparata e determinata, pronta a mettersi in gioco e a competere ai massimi livelli. L'esperienza dei Tlc Games non è solo una gara, ma un'occasione di crescita, confronto e innovazione nel campo delle telecomunicazioni"

L'Istituto Pascal continua così a confermarsi una realtà scolastica di eccellenza, capace di formare studenti competenti e pronti ad affrontare le sfide del futuro. Lo spirito dei pascalini è già chiaro: torneranno presto in gara, con l'obiettivo di riconquistare il titolo nazionale

TLC GAMES 2026, LATENCY ZERO VINCE LA FINALE NAZIONALE A NAPOLI



Redazione

POSTED ON MARZO 26, 2026, 6:11 PM

4 MINS POST VIEWS: 31



Sfida ad alta tecnologia alla Città della Scienza: protagonisti oltre 160 studenti da tutta Italia

È la squadra Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna ad aggiudicarsi la finale nazionale dei TLC Games 2026 - Olimpiadi delle Telecomunicazioni, che si è svolta oggi negli spazi della Città della Scienza. L'iniziativa, promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART e organizzata dal CNIT - Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni, ha confermato anche quest'anno il forte interesse dei giovani verso il mondo dell'innovazione digitale.

Dopo una fase online che ha coinvolto 31 squadre e oltre 160 studenti provenienti da tutta Italia, la giornata conclusiva ha visto confrontarsi dal vivo le quattro squadre finaliste in una competizione intensa e ad alto contenuto tecnico, seguita da docenti, esperti e rappresentanti delle aziende partner Asstel, Vianova e Telebit. Alle spalle dei vincitori si sono classificati i Pascalini 2.0 dell'ITET Blaise Pascal di Foggia, già primi nell'edizione 2025, mentre il terzo posto è andato agli Stephen Hop-King dell'ITI P. Hensemberger di Monza. Quarto posto per gli Spikkiettisti dell'IISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte.

La sfida, iniziata alle ore 9:30, si è sviluppata per tutta la mattinata attraverso prove teoriche e pratiche che hanno messo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra. A rendere ancora più coinvolgente l'esperienza, l'utilizzo di tecnologie immersive e installazioni innovative articolate in quattro challenge competitive. Tra queste, una caccia ai dati proposta dall'Università di Roma Tor Vergata con l'ausilio di un cane robot e un cilindro olografico sviluppato da LOGO GRAMMA, dedicato al pittore Luca Giordano, capace di interagire con gli studenti attraverso un avatar digitale. Nel pomeriggio, prima della premiazione, si è tenuto un momento scientifico introdotto dagli ideatori dei TLC Games, il professor Lorenzo Bracciale dell'Università Tor Vergata di Roma, la professoressa Laura Galluccio dell'Università di Catania e il professor Giuseppe Ruello dell'Università Federico II di Napoli. A seguire, la sessione tematica "Telecomunicazioni: dove nascono le opportunità" ha visto il confronto con il mondo industriale.

"I TLC Games rappresentano un ponte concreto tra scuola, università e impresa, capace di stimolare nei giovani curiosità, competenze e visione sul futuro delle telecomunicazioni", ha dichiarato il professor Giuseppe Ruello. "La straordinaria partecipazione e il livello delle sfide confermano quanto sia fondamentale investire nella formazione e nel talento delle nuove generazioni". "La diffusione di iniziative come questa è fondamentale in un contesto di trasformazione digitale", ha aggiunto la professoressa Laura Galluccio. "Le competenze sono centrali per affrontare il cambiamento e queste esperienze permettono ai giovani di confrontarsi con sfide reali, avvicinandoli al mondo del lavoro".

Le tre squadre sul podio hanno ricevuto premi in denaro rispettivamente di 5.000, 3.000 e 2.000 euro, da destinare anche a progetti e attività legate alle telecomunicazioni all'interno delle scuole. "Questo significa guardare al futuro e contribuire concretamente alla formazione delle nuove generazioni", ha concluso il professor Bracciale. "Un percorso che avvicina i giovani alle opportunità professionali del settore, partendo dal gioco per arrivare alla realtà". L'edizione 2026 dei TLC Games si conferma così come un importante punto di incontro tra didattica, ricerca e innovazione, capace di valorizzare i talenti e rafforzare il legame tra scuola e mondo produttivo in un settore strategico per lo sviluppo del Paese.

27 marzo 2026

Campania Felix.tv Canale 268

TLC GAMES 2026 – NAPOLI, CITTA' DELLA SCIENZA 23 MARZO OLIMPIADI DELLE TELECOMUNICAZIONI: LATENCY ZERO VINCE LA FINALE NAZIONALE A NAPOLI

Cronaca CAMPANIAFELIXTV ITALIA CANALE 268 27/03/2026



Napoli, 23 marzo 2026 – È la squadra **Latency Zero dell'IIS Aldini Valeriani di Bologna** ad aggiudicarsi la finale nazionale dei TLC Games 2026 – Olimpiadi delle Telecomunicazioni, conclusasi oggi negli spazi di Città della Scienza di Napoli. L'iniziativa è promossa dal Programma di Ricerca e Sviluppo PNRR RESTART ed è organizzata dal CNIT – Consorzio Nazionale Interuniversitario per le Telecomunicazioni.

Dopo una fase online che ha coinvolto 31 squadre e oltre 160 studenti provenienti da tutta Italia, la giornata conclusiva ha visto sfidarsi dal vivo le quattro squadre finaliste in una competizione avvincente e ad alto contenuto tecnico, confermando il crescente interesse dei giovani verso il mondo delle telecomunicazioni e dell'innovazione digitale. Il tutto sotto lo sguardo attento di docenti, esperti del settore e rappresentanti delle aziende che hanno sostenuto il progetto Asstel, Vianova e Telebit, e che hanno seguito passo dopo passo i progressi dei ragazzi e delle ragazze.

Scorrendo la classifica, **secondo posto per i Pascalini 2.0 dell'ITET Blaise Pascal di Foggia**, già vincitori dell'edizione 2025, mentre il **terzo gradino del podio è andato agli Stephen Hop-King dell'ITI P. Hensemberger di Monza**. A gareggiare anche gli **Spikkiettisti dell'ISS Luigi Dell'Erba di Castellana Grotte (Bari)**, che hanno comunque confermato il loro quarto posto tra tutte le squadre italiane che hanno partecipato all'edizione 2026.

La sfida, iniziata alle ore 9:30, si è svolta per tutta la mattinata tra prove teoriche e pratiche, mettendo alla prova competenze tecniche, capacità di problem solving e lavoro di squadra. A rendere ancora più coinvolgente l'esperienza, la presenza di tecnologie immersive e installazioni innovative per 4 challenge competitive. Tra queste, l'Università degli Studi di Roma Tor Vergata ha proposto una caccia ai dati custoditi da un cane robot particolarmente sfuggente, o un cilindro olografico proposto da LOGO GRAMMA dedicato al pittore Luca Giordano, capace di dialogare con i ragazzi attraverso un avatar digitale che propone questi ispirati agli artisti dell'Ottocento. Un approccio che ha stimolato nuove modalità di apprendimento, spingendo gli studenti a individuare soluzioni creative.

Nel pomeriggio, prima della premiazione ufficiale, si è tenuto un momento scientifico introdotto dai tre ideatori dei TLC Games appartenenti al CNIT: il prof. Lorenzo Bracciale dell'Università Tor Vergata di Roma, la prof.ssa Laura Galluccio dell'Università degli Studi di Catania e il prof. Giuseppe Ruello dell'Università Federico II di Napoli. Un momento seguito dalla sessione tematica "Telecomunicazioni: dove nascono le opportunità", con la partecipazione di rappresentanti del mondo industriale.

"I TLC Games rappresentano un ponte concreto tra scuola, università e impresa, capace di stimolare nei giovani curiosità, competenze e visione sul futuro delle telecomunicazioni", ha dichiarato il professor Giuseppe Ruello. "La straordinaria partecipazione e il livello delle sfide di quest'anno confermano quanto sia fondamentale investire nella formazione e nel talento delle nuove generazioni".

"La diffusione di questo tipo di iniziative è fondamentale, perché siamo nel pieno di una trasformazione digitale che sta cambiando modelli di lavoro e organizzazione. Le competenze sono centrali per affrontare questo scenario ed è per questo che è importante continuare a investire in attività come queste, che puntano sui giovani, parlando la loro lingua, ma consentono loro di confrontarsi con sfide simili a quelle proposte dal mondo del lavoro e, perché no, suggeriscono loro di intraprendere un percorso nel mondo delle telecomunicazioni, passando dal gioco al reale", ha dichiarato la prof.ssa Laura Galluccio.

Le tre squadre sul podio hanno ricevuto premi in denaro rispettivamente di €5.000, €3.000 e €2.000, risorse che potranno essere utilizzate anche per sostenere percorsi e attività legate alle telecomunicazioni all'interno delle scuole.

"Questo significa guardare al futuro, contribuendo alla formazione delle nuove generazioni che lavoreranno nel mondo delle telecomunicazioni. Un impegno che punta a raccontare il settore ai più giovani, avvicinandoli concretamente alle opportunità professionali e cercando di allineare aspettative e aspirazioni. Ed è importante considerare che questo tipo di percorso viene fatto da Università italiane, per studenti italiani", ha concluso il prof. Bracciale.

L'edizione 2026 di TLC Games si è confermata come un importante momento di incontro tra didattica, ricerca e innovazione, capace di valorizzare i talenti e avvicinare i giovani a un settore strategico per lo sviluppo futuro.

25 marzo 2026

TGR Campania

Passaggio televisivo su TGR Campania



25 marzo 2026

TGR Campania

Video | Servizio TGR Campania





Passaggio televisivo su Canale 21





Video | Servizio Canale 21



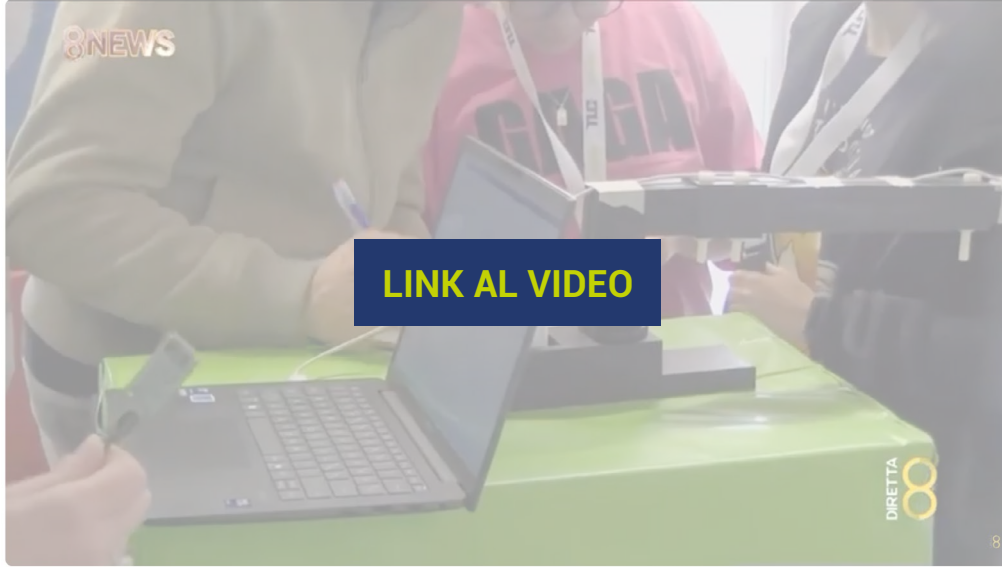


Passaggio televisivo su Canale 8





Video | Servizio Canale 8





Passaggio televisivo su TeleOne





Video | Servizio TeleOne





Video | Servizio TV Spazio Notizia



**SICILIA
242**

Passaggio televisivo su Sicilia 24 TV



**SICILIA
242**

Video | Sicilia 24 TV



KARMA COMMUNICATION

Video | Karma Communication





Passaggio televisivo su Campi Flegrei TV





Video | Campi Flegrei TV





Video | SiComunicazione News



27 marzo 2026



Passaggio televisivo su ItaliafelixTV



27 marzo 2026



Video | ItaliafelixTV



27 marzo 2026



Passaggio televisivo su Canale 9



27 marzo 2026



Video | Canale 9



KARMA
COMMUNICATION

