

**Zeitschrift:** Gioventù e sport : rivista d'educazione sportiva della Scuola federale di ginnastica e sport Macolin  
**Herausgeber:** Scuola federale di ginnastica e sport Macolin  
**Band:** 37 (1980)  
**Heft:** 3

**Artikel:** Staffetta veloce  
**Autor:** Hanselmann, Erich  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-1000476>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

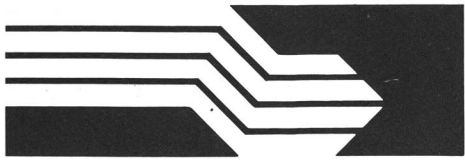
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 19.02.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**



## Staffetta veloce

Erich Hanselmann, Macolin

### Obiettivo

Lavoro tecnico-orientistico impegnativo, con velocità di corsa massima, combinato con problemi tattici particolarmente complessi. Sforzo fisico elevato, ad intervalli.

### Grado

Per corridori avanzati, con sufficiente esperienza di gara. Assolutamente inadeguato per principianti (esigenze troppo elevate).

### Descrizione

Per questa forma di staffetta vengono posati da 20 a 30 posti con pinze (del tipo usato in gara).

Partenza/arrivo/cambio si trovano nello stesso luogo, meglio se nel centro dell'impianto di gara. I corridori vengono suddivisi, in base alle loro prestazioni, in squadre di 2 componenti, in modo che ne risultino squadre di valore equivalente (a seconda della situazione, per ogni squadra si avrà un corridore più forte e uno più debole).

Al segnale di partenza il primo corridore della squadra prende la carta con disegnata la rete completa dei posti. I circolini dei posti disegnati sulla carta non portano né numero né sigla; questo perché non vengano scambiati fra i corridori di due diverse squadre durante la gara, o fra i componenti della stessa squadra al momento del cambio.

Il primo corridore ha 6, 7, 8 o 9 minuti di tempo (a seconda del tempo-limite fissato in precedenza), durante il quale cerca di «collezionare» il maggior numero possibile di posti. Per ogni minuto o frazione di minuto in più del tempo-limite, la squadra viene penalizzata di 2 o 3 minuti. Il corridore in gara può sfruttare interamente il tempo fissato; gli converrebbe però tornare un po' prima dello scadere del tempo-limite; non può però neanche essere di ritorno prima di un determinato tempo minimo (esempio: tempo massimo 8 minuti, tempo minimo 5 minuti).

Quando il corridore torna al centro, cancella nella sua carta (con una croce) i posti toccati e passa la carta senza parlare al suo compagno (norma di fair-play).

Il giurato d'arrivo preme il cronometro e prende il tempo nel momento esatto in cui il corridore in arrivo taglia la linea del traguardo. Il corridore seguente, ricevuto il cambio, si fa immediatamente un quadro dei posti ancora da raggiungere e sceglie in fretta quelli che dovrà trovare entro il medesimo tempo-limite (ad esempio: 8 minuti).

Verso la fine della staffetta, ogni squadra avrà

da risolvere, a seconda del lavoro svolto in precedenza, problemi tattici più o meno difficili, poiché rimangono posti singoli che dovranno ancora essere raggiunti. Per il corridore dell'ultima tratta la regola del tempo-limite minimo viene annullata.

L'ordine d'arrivo finale non coincide sempre con la classifica definitiva, poiché i minuti di penalità vengono aggiunti solo successivamente.

### Terreno/tracciamento

Dovrà essere scelto possibilmente un terreno ondulato, senza visibilità, che presenti esigenze tecnico-orientistiche relativamente alte e parecchi oggetti adatti per collocarvi i posti. Il terreno di gara non dovrebbe canalizzare, non dovrebbe cioè imporre a tutti i corridori gli stessi tragitti. Se non c'è visibilità non si formano i «tram».



Nel tracciare i percorsi si dovrà calcolare esattamente il fattore tempo. Il tracciatore dovrà chiedersi se è possibile raggiungere questo o quel posto in 8 o 9 minuti (tenendo conto del tragitto d'andata e di ritorno). Egli dovrebbe quindi conoscere bene il livello di prestazione dei corridori partecipanti. Normalmente, nel tempo dato, dovrebbe essere possibile raggiungere da 1 a 3 posti. Si potranno anche collocare intenzionalmente alcuni posti periferici, raggiungibili senza oltrepassare il tempo-limite, solo grazie a uno sforzo concentrato.

L'impianto di gara dev'essere concepito in modo che ogni componente della squadra venga impiegato da 3 a 5 volte circa.

La zona di partenza/arrivo/cambio non dovrebbe trovarsi ad un incrocio di sentieri, ma invece, se possibile, in mezzo a un terreno senza visibilità.

## Organizzazione

L'organizzazione è semplice.

I corridori ricevono numeri di partenza; il corridore N.1 e il corridore N.2 della squadra dovrebbero portare pettorali di diverso colore che siano anche chiaramente differenziati nel numero.

### Esempio

	colore	numero
corridore 1	rosso	1-30
corridore 2	blu	101-130

L'istallazione di partenza/arrivo/cambio può essere ridotta al minimo. In ogni caso, la linea del traguardo dev'essere chiaramente riconoscibile. L'accesso all'arrivo dovrà essere possibile dai due lati. I corridori che devono ricevere il cambio hanno a disposizione un'area apposita, possibilmente recintata.

Un giurato tiene il protocollo d'arrivo (numero, tempo d'arrivo in ordine cronologico). Su questo protocollo può vedere subito da chi viene superato il tempo-limite fissato. Se possibile, i minuti di penalità vengono aggiunti man mano al tempo della squadra (tener pronto un foglio con la lista delle squadre e dei numeri di partenza).

## Carta

A seconda del grado di difficoltà che si vuol raggiungere, si impiegheranno carte normali, carte senza il nero o anche carte solo con le curve di livello.

## Preparazione

I posti devono essere stampati o disegnati su tutte le carte. Bisognerà poi collocare i posti e installare il centro di corsa.

## Materiale

Materiale per i posti, materiale per partenza, arrivo e recinti, cronometro, numeri di partenza, materiale sanitario, bevande. Ogni corridore dovrà munirsi di un orologio e di un pennarello (per segnare i posti fatti).

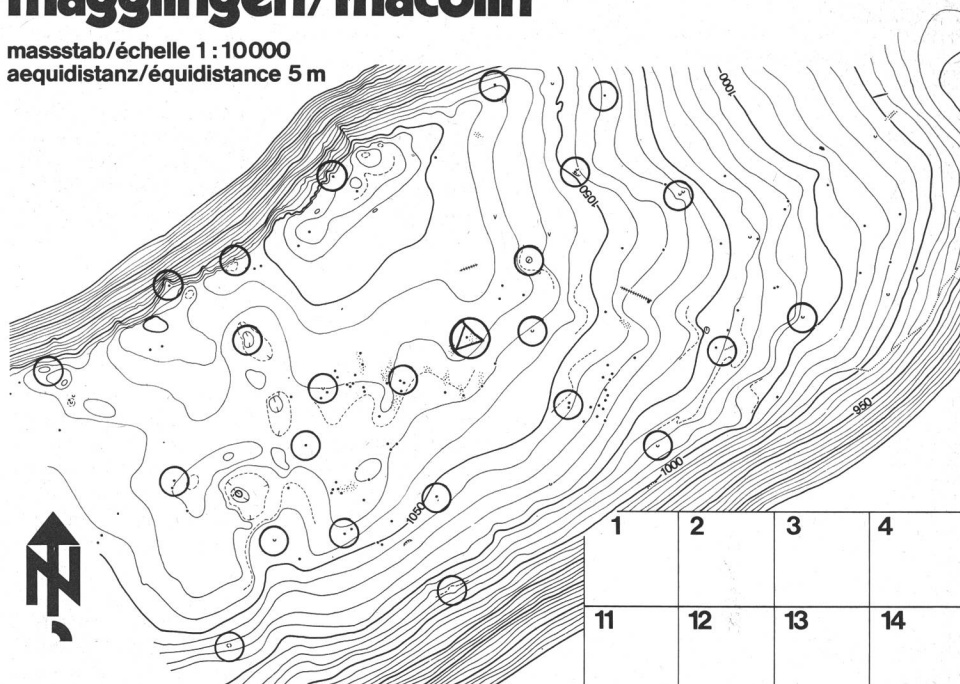
## Osservazioni

Bisognerà prestare attenzione a che il corridore, durante il cambio, non dia consigli (o addirittura ordini) al suo compagno di squadra.

eidgenössische turn- und sportschule/école fédérale de gymnastique et de sport

## maggingen/macolin

massstab/échelle 1:10000  
aequidistanz/équidistance 5 m



### Esempio di carta:

Impianto per una gara di staffetta breve a intervalli della squadra nazionale (26.11.78)

