

Scheda n.13 Staffetta

È una gara, su pista o su circuito stradale, che si effettua, a tempo, tra squadre composte da tre atleti della stessa società.

La composizione delle squadre delle categorie Ragazzi, Allievi, Senior, può essere composta con gli atleti delle seguenti categorie:

- Ragazzi: Ragazzi e Ragazzi12
- Allievi: Allievi e Juniores (al massimo due per squadra)
- Senior: Seniores e Juniores

L'atleta della categoria Juniores schierato in una squadra Allievi non può essere schierato anche in una squadra Seniores.

La composizione della squadra può essere modificata in ogni fase della gara, tra il turno di qualificazione e la fase finale, scegliendo tra i quattro atleti della società comunicati all'atto dell'iscrizione.

Nel caso in cui la società partecipi con più squadre, esse devono indossare divise di gara diversificate e non possono essere utilizzati atleti diversi da quelli comunicati all'atto dell'iscrizione.

Gli atleti partecipanti alla gara non hanno l'obbligo di gareggiare nelle prove individuali.

Modalità di svolgimento

Gli atleti, dandosi il cambio liberamente in un punto o in una zona determinati, devono coprire una distanza prestabilita.

Al fine di consentire l'esatta individuazione delle squadre all'arrivo, i componenti di ciascuna squadra devono essere dotati dello stesso numero di gara, avente identiche caratteristiche, mantenendo anche il proprio numero di gara.

Gara su pista piana

Zona di lancio.

È l'area interna rispetto al percorso di gara.

Fase di lancio

Nella zona di lancio l'atleta, muovendosi nel senso di marcia, affianca all'interno della curva l'atleta frazionista della propria squadra che sopraggiunge fino ad immettersi, solo dopo il birillo di uscita-curva, nel percorso di gara per ricevere il cambio.

L'atleta che si è immesso nella zona di cambio non può più sospendere tale fase.

Zona di cambio

È la zona del percorso di gara che comprende ambedue i rettilinei delimitati dai birilli, con

l'esclusione delle curve.

Cambio

L'atleta che inizia la gara al colpo di pistola o con un segnale acustico del Giudice Starter non può dare il cambio prima di aver completato almeno un giro del percorso.

Nessun cambio deve essere effettuato durante gli ultimi due giri di gara. Tutti i componenti della squadra devono dare almeno un cambio.

Il cambio deve essere effettuato mediante spinta con ambedue le mani da tergo. Il semplice tocco o trascinamento dell'atleta che riceve il cambio comporta la squalifica per fallo tecnico della squadra.

Il cambio si ritiene valido quando inizia e si conclude all'interno del settore individuato.

Le fasi di lancio, di cambio e di rientro non devono arrecare danno agli atleti delle altre squadre in gara.

In caso di squalifica di un componente della squadra si intende squalificata l'intera squadra. Qualora una squadra venga squalificata per irregolarità del cambio, la stessa viene collocata in classifica nell'ordine inverso delle squadre uscite dalla gara, senza diritto di accesso alla fase successiva.

Fase di rientro

L'atleta che ha dato il cambio deve rientrare all'interno della zona di lancio, utilizzando la zona del percorso di gara che comprende ambedue i rettilinei delimitati dai birilli, con

54

Disciplina Corsa – Regolamento Tecnico 2025/2026

l'esclusione delle curve.

Tocco del birillo

I provvedimenti disciplinari sanzionati per il tocco del birillo vengono adottati non solo per gli atleti impegnati sul percorso durante la frazione di gara, ma anche per quelli in fase di lancio o di rientro.

Allenatori

Gli allenatori, che devono gestire la successione dei cambi e la strategia di gara, devono collocarsi all'esterno della balaustra delimitante la pista.

Planimetria

Le zone descritte nei punti precedenti sono esposte sulla Planimetria in Appendice al Regolamento tecnico.

Gara su pista sopraelevata o su strada

Settore di lancio

È l'area individuata sul percorso di gara, che precede il settore di cambio.

L'atleta si muove dal settore di lancio per andare a ricevere il cambio, nello specifico settore, dell'atleta frazionista che sopraggiunge.

Settore di cambio

È l'area individuata sul percorso di gara, dalla metà dell'ultima curva fino al termine della zona di cambio.

È indicata da apposito segnale e posizionata, su decisione del Giudice arbitro, in base alla struttura del percorso.

L'atleta che si è immesso nel settore di cambio non può più sospendere tale fase.

Cambio

L'atleta che inizia la gara al colpo di pistola o con un segnale acustico del Giudice Starter può dare il cambio prima di aver completato un giro del percorso.

L'ultimo cambio deve essere effettuato prima dell'ultimo giro.

Tutti i componenti della squadra devono dare almeno un cambio.

Il cambio deve essere effettuato mediante spinta con ambedue le mani da tergo. Il semplice tocco o trascinarsi dell'atleta che riceve il cambio comporta la squalifica per fallo tecnico della squadra.

Il cambio si ritiene valido quando inizia e si conclude all'interno del settore individuato.

Le fasi di lancio, di cambio e di rientro non devono arrecare danno agli atleti delle altre squadre in gara.

Nel caso in cui l'atleta, in attesa all'interno del settore individuato, non riceva il cambio con la modalità descritta, la squadra viene squalificata per fallo tecnico.

In caso di squalifica di un componente della squadra, si intende squalificata l'intera squadra.

Durante l'ultimo giro, gli atleti che entrano nel settore di cambio prima che tutte le squadre in gara abbiano terminato la loro prova determineranno la squalifica della propria squadra