



Federazione Italiana Giuoco Calcio



Lega Nazionale Dilettanti



Comitato Regionale Piemonte e Valle d'Aosta

Data: 3 settembre 2025

Protocollo: 24/Tornei/SEG.

SPETT.LE SOCIETÀ  
AREA CALCIO ALBA ROERO  
SEDE

**OGGETTO: Autorizzazione Torneo  
Il Pierino 2025 – Primi Calci – 4/10/2025**

Il Comitato Regionale Piemonte Valle d'Aosta, esaminato il Regolamento inviato, autorizza lo svolgimento del Torneo indicato in oggetto per quanto attiene alle modalità tecniche di svolgimento.

In caso di eventuale concomitanza delle gare del Torneo con attività Ufficiali Federali la precedenza è data a quest'ultime.

Cordiali saluti.

IL SEGRETARIO  
Roberto Scrofani



IL PRESIDENTE  
Mauro Foschia





**AREACALCIO**  
ALBA ROERO



**SCUOLA,  
CALCIO**  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

# Il Pierino

## 2025

### ART.1 - ORGANIZZAZIONE

La società AREA CALCIO ALBA ROERO indice ed organizza un torneo a carattere:

REGIONALE  PROVINCIALE  LOCALE

Denominato: **IL PIERINO 2025**

in collaborazione con il Comune di Alba

che si disputerà: il **4 ottobre 2025**

presso l'impianto sportivo: Renzo Saglietti, sito in via Cesare Delpiano 1, Mussotto d'Alba (CN)

### ART.2 - CATEGORIA DI PARTECIPAZIONE E LIMITI DI ETA'

Il torneo è riservato ai calciatori appartenenti alla categoria PRIMI CALCI 1° ANNO regolarmente tesserati F.I.G.C. con la propria Società per la stagione in corso, nati dal **01/01/2018 al 31/12/2018**.

### ART. 3 - PRESTITI

Non sono consentiti prestiti

### ART. 4 - ELENCHI GIOCATORI

Le società partecipanti dovranno presentare all'organizzazione del torneo, prima del suo inizio, l'elenco dei calciatori che intendono utilizzare, fino ad un massimo di 12. Dopo l'avvenuta consegna, è proibito apportare modifiche a tali elenchi. Nella distinta da presentare all'arbitro prima della gara, saranno indicati fino ad un massimo di **10** giocatori.

### ART. 5 - SOSTITUZIONI

Le sostituzioni saranno effettuate nel pieno rispetto delle norme di cui al C.U. n.1 del S.G.S. - Roma: tutti i giocatori in distinta dovranno giocare almeno un tempo; pertanto, al termine del primo tempo, dovranno essere effettuate obbligatoriamente tutte le sostituzioni ed i nuovi entrati non potranno più essere sostituiti fino alla fine della partita, tranne che per validi motivi di salute. ~~Gli altri giocatori potranno essere sostituiti con il sistema dei "cambi liberi"~~

**Tutti i bambini devono prendere parte al gioco ludico**

### ART. 6 - SOCIETA' PARTECIPANTI

Al torneo prenderanno parte le seguenti società:

SOCIETA'	MATRICOLA	SOCIETA'	MATRICOLA
A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO sq. A	951395	A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO sq. B	951395
S.S.D. BUSCA 1920 A R.L.	710565	A.S.D. CHERASCHESE 1904	12560
SSDARL A.C. CUNEO 1905 OLMO	710800	A.S.D. LANGA CALCIO	947050
SCSD MONREGALE CALCIO	710152	A.S.D. RACCO 86	710248
ACS.D. SALUZZO	38350	SSDSRL SAVIGLIANESE FBC 1919	953730
A.S.D. SPARTAK SAN DAMIANO	914740	ASC.D. BUTTIGLIERESE 95	920676

### ART. 7 - FORMULA DEL TORNEO

Il torneo si svolgerà con la seguente formula, suddivisa in due fasi: nella prima fase, saranno formati 3 gironi da 4 squadre ciascuno, che si incontreranno tra loro con gare di sola andata. Nella seconda fase, saranno formulati altri 3 gironi da 3 squadre ciascuno, che si incontreranno tra loro con gare di sola andata.

### GIOCHI LUDICO DIDATTICI

- 1) LE STATUE (IN ALLEGATO)
- 2) LO ZOO (IN ALLEGATO)



**A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO**

IMPIANTO SPORTIVO "RENZO SAGLIETTI" - ALBA (CN) - WWW.AREACALCIOALBAROERO.IT



**AREACALCIO**  
ALBA ROERO



**SCUOLA  
CALCIO**  
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

# Il Pierino

## 2025

### ART. 8 - CLASSIFICHE

Non sono previste classifiche

### ART. 9 - TEMPI DI GARA E SVOLGIMENTO

Le gare si svolgeranno in 2 (due) tempi della durata di 10 minuti ciascuno.

Le partite si giocano 5>5 su campi di dimensioni ridotte con porte ridotte ed utilizzo di palloni n. 4

I giochi ludici avranno la durata di 5 minuti

### ART. 10 - TIRI DI RIGORE

Non sono consentiti.

### ART. 11 - TEMPI SUPPLEMENTARI

Non sono consentiti.

### ART. 12 - ARBITRI

Le partite saranno arbitrate dagli stessi giocatori che partecipano alla gara (autoarbitraggio).

In ogni caso, i rapporti gara con allegate le distinte, saranno trasmesse al comitato di competenza nei termini previsti per la necessaria visione del giudice sportivo.

### ART. 13 - DISCIPLINA DEL TORNEO

La disciplina del torneo viene affidata al Giudice Sportivo titolare o supplente del Comitato di competenza.

### ART. 14 - AUTOMATISMO DELLE SANZIONI

Il codice di giustizia sportiva non prevede l'automatismo delle sanzioni per calciatori di questa categoria, che pertanto dovranno soggiacere ai provvedimenti del Giudice Sportivo.

### ART. 15 - RECLAMI

Eventuali reclami dovranno essere presentati entro 30 minuti dalla fine della gara, accompagnati dalla tassa di € 50,00; copia del reclamo dovrà essere consegnata alla controparte sempre nei termini dei 30 minuti. La tassa dovrà essere versata al Comitato o Delegazione di competenza.

### ART. 16 - ASSICURAZIONE

E' responsabilità di ogni Società partecipante assicurare ai propri giocatori la copertura assicurativa. L'organizzazione del torneo è responsabile della regolarità della copertura assicurativa.

### ART. 17 - NORME GENERALI

Per quanto non previsto dal seguente regolamento, valgono le disposizioni dei regolamenti federali in quanto compatibili e quelle riportate sul Comunicato Ufficiale n. 1 del Settore Giovanile e Scolastico relativo alla stagione sportiva in corso.

IL PRESIDENTE DELLA SOCIETA'



A.S.D. AREA CALCIO  
ALBA ROERO  
Via Centro Delegato, 1  
12051 ALBA (CN)  
RMA 134/8549043  
P.F. 3003/020041



Responsabile dell'organizzazione Sig. DANIELE VERSIO tel. 338 4532960

**A.S.D. AREA CALCIO ALBA ROERO**

IMPIANTO SPORTIVO "RENZO SAGLIETTI" - ALBA (CN) - WWW.AREACALCIOALBAROERO.IT



# il Pierino



## CALENDARIO PARTITE PRIMI CALCI 2018

sabato 4 ottobre 2025

Nr	girone	giornata	orario	campo	INCONTRO		RISULTATO	
1	1	1	10,00	1	CHERASCHESE	LANGA CALCIO		
2	2	1	10,00	2	AREA gialla	BUTTIGLIERESE		
3	3	1	10,00	3	AREA nera	RACCO 86		
4	1	1	10,30	1	SAVIGLIANESE	SPARTAK S.DAMIANO		
5	2	1	10,30	2	BUSCA	MONREGALESE		
6	3	1	10,30	3	CUNEO	SALUZZO		
7	1	2	11,00	1	CHERASCHESE	SPARTAK S.DAMIANO		
8	2	2	11,00	2	AREA gialla	MONREGALESE		
9	3	2	11,00	3	AREA nera	SALUZZO		
10	1	2	11,30	1	SAVIGLIANESE	LANGA CALCIO		
11	2	2	11,30	2	BUSCA	BUTTIGLIERESE		
12	3	2	11,30	3	CUNEO	RACCO 86		
13	1	3	12,00	1	CHERASCHESE	SAVIGLIANESE		
14	2	3	12,00	2	AREA gialla	BUSCA		
15	3	3	12,00	3	AREA nera	CUNEO		
16	1	3	12,30	1	LANGA CALCIO	SPARTAK S.DAMIANO		
17	2	3	12,30	2	MONREGALESE	BUTTIGLIERESE		
18	3	3	12,30	3	SALUZZO	RACCO 86		
19	4	4	15,00	1	AREA nera	BUSCA		
20	5	4	15,00	2	CUNEO	SAVIGLIANESE		
21	6	4	15,00	3	AREA gialla	CHERASCHESE		
22	7	4	15,30	1	RACCO 86	SPARTAK S.DAMIANO		
23	4	5	15,30	2	LANGA CALCIO	BUSCA		
24	5	5	15,30	3	CUNEO	BUTTIGLIERESE		
25	6	5	16,00	1	SALUZZO	CHERASCHESE		
26	7	5	16,00	2	MONREGALESE	SPARTAK S.DAMIANO		
27	4	6	16,00	3	LANGA CALCIO	AREA nera		
28	5	6	16,30	1	SAVIGLIANESE	BUTTIGLIERESE		
29	6	6	16,30	2	AREA gialla	SALUZZO		
30	7	6	16,30	3	MONREGALESE	RACCO 86		

PREMIAZIONE h. 17,15



# DUELLO

## LE STATUE

15 minuti

12x12 metri

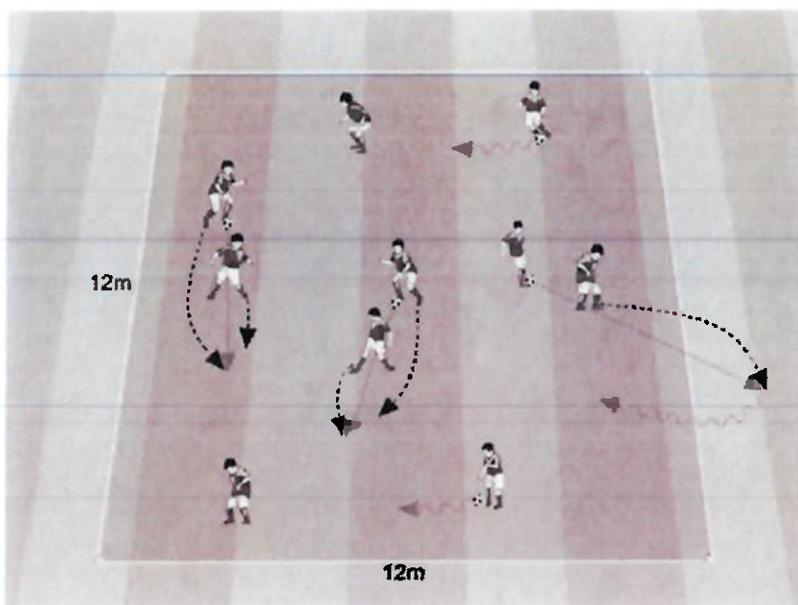
10 giocatori

### Descrizione

Tutti e 10 i giocatori si posizionano all'interno di un quadrato di gioco, 5 di loro hanno un pallone, gli altri 5 sono fermi, con le gambe divaricate (distribuiti in modo uniforme nello spazio delimitato).

### Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno del campo e sfidare un compagno (scelto a loro discrezione) in un duello per il possesso della palla. Ogni sfida comincia con una trasmissione palla effettuata sotto le gambe di uno dei compagni fermi all'interno del quadrato. Quando il pallone passa sotto le sue gambe del giocatore fermo, questo può muoversi e cercare di contenderne il possesso al giocatore che lo ha sfidato. Chi riesce ad impossessarsi del pallone e mantenerne il possesso per 3 secondi, continua il gioco in conduzione palla, l'altro si ferma ed attende che qualcuno lo sfidi prendendo una posizione statica e allargando le gambe.
- Se la palla esce dal campo di gioco la sfida si interrompe, l'ultimo ad averla toccata si ferma all'interno del campo con le gambe divaricate, in attesa di una sfida.



### Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il mago che risveglia la statua (giocatore fermo con le gambe divaricate).

### Variante per i Piccoli Amici

- La delimitazione del campo serve solo a dare un riferimento ai giocatori ma non viene presa in considerazione nel momento del duello: la palla, calciata sotto le gambe del compagno, può uscire dal quadrato senza conseguenze.
- Per vincere il duello basta entrare in possesso della palla, senza tenerla per 3 secondi.

## Comportamenti privilegiati

- Cercare di frapporre velocemente il proprio corpo tra l'avversario e la palla conquistandone rapidamente il possesso
- Dosare il passaggio sotto le gambe del compagno in modo tale che la palla non esca dal campo.
- Trovare le strategie adatte per mantenere il possesso del pallone in seguito alla conquista dello stesso (muoversi nello spazio libero; tenere la palla lontana dall'avversario e l'avversario lontano dalla palla).



### Presupposti rappresentati



1. Condurre seduta "fuori campo", gioco fluisce da solo
2. Attività già predisposte prima inizio seduta
3. Rinforzare giocatori in caso di necessità
4. Non c'è eliminazione ma cambio di ruolo
5. Gioco come maestro, permette trovare soluzioni
6. Individuare modalità per far risolvere situazioni disciplinari
7. Sensibilizzare alla pratica extra calcio
8. Favorire gioco orientato al rischio
9. Equilibrare interventi tra tutti i giocatori
10. Inserire varianti

# GIOCHI DI TECNICA

## LO ZOO



15 minuti



15x15 metri



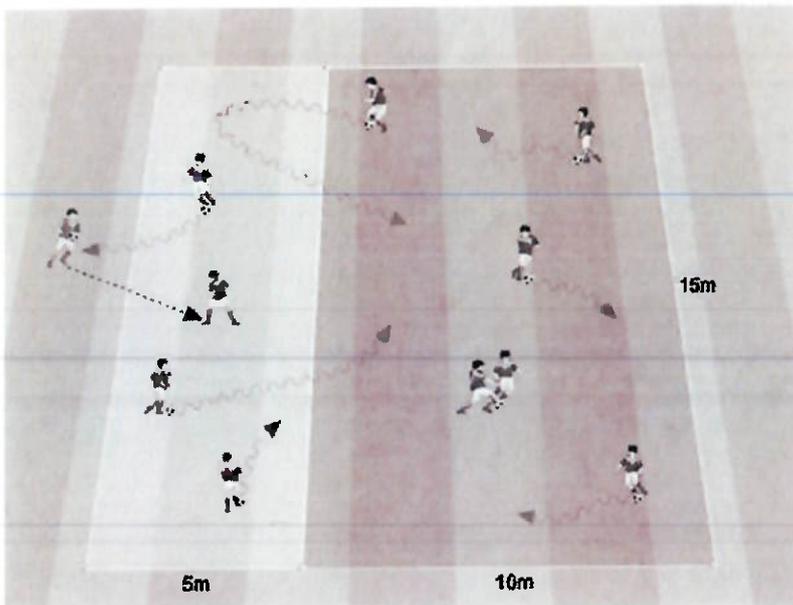
10 giocatori

### Descrizione

8 giocatori conducono un pallone all'interno dello spazio di gioco. Il campo è suddiviso in due settori all'interno di ognuno dei quali si trova un giocatore senza palla.

### Regole

- I giocatori con il pallone hanno il compito di condurlo all'interno di tutto il campo. I giocatori senza palla, rimanendo all'interno del loro settore, devono cercare di rubarla ai propri compagni, se ci riescono effettuano un cambio di ruolo.
- Se un giocatore in conduzione palla esce dal campo di gioco deve prendere il pallone in mano e andare a consegnarlo al giocatore che presidia il settore da cui è uscito effettuando così un cambio di ruolo.



### Possibile ambientazione

Il giocatore con la palla è il visitatore dello zoo, chi si trova all'interno degli spazi è uno degli animali in gabbia che vuole scappare toccando un visitatore. La tipologia di animali in gabbia può cambiare ad ogni turno: leone ed elefante, griffa e gorilla ecc.

### Variante per i Piccoli Amici

- Il gioco si svolge all'interno di un unico settore.
- Un solo giocatore cerca di rubare la palla ai compagni.
- Il cambio di ruolo avviene toccando il compagno e non entrando in possesso della sua palla.

### Comportamenti privilegiati

- Guardare continuamente dove si trovano i giocatori che devono rubare il pallone e cercare di condurre palla lontano dagli stessi.
- Essere in grado di variare la velocità di conduzione del pallone mantenendo lo stesso sempre a propria disposizione.
- Cambiare direzione di conduzione palla con rapidità ed in uno spazio ridotto.



### Presupposti rappresentati



1. Adattare regole su risposte giocatori
2. Campo già organizzato
3. Ambiente contestualizzato
4. Complessità adeguata all'età
5. Inserita strategia di gioco
6. Regole inserite in modo progressivo
7. Stimolare conoscenza sport
8. Dare feedback su parametri esecutivi
9. Premiare l'impegno profuso
10. Parametri esecutivi sono variabili

