



HALF MOON presenta 2 AREE DI GIOCO:

- un' **AREA INTERNA** che misura **m. 28.00 x m. 16.00**, incluso nella misura lo spessore della linea di **colore nero** che la delimita di misura **m. 0,05 (5 centimetri)**.
- un' **AREA ESTERNA** che racchiude l'**AREA INTERNA**, che misura **m. 34.00 x m. 20.00**, incluso nella misura lo spessore della linea di **colore nero** che la lo delimita di misura **m. 0.05 (5 centimetri)**.

Misure del **Campo di Gioco HALF MOON**

- **AREA INTERNA:** m. 28.00 x m. 16.00
- **AREA ESTERNA:** m. 34.00 x m. 20.00

AREA ESTERNA:

DENOMINAZIONE	QUANTITA'	COLORE
<b>Reparto Nave</b>	<b>2</b>	<b>Bianco</b>
<b>Reparto Incudine</b>	<b>2</b>	<b>Bianco</b>
<b>Reparto Piattaforma</b>	<b>4</b>	<b>Verde</b>

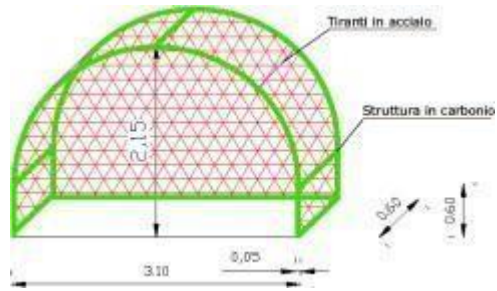
AREA INTERNA:

DENOMINAZIONE	QUANTITA'	COLORE
<b>Area di Tunnel</b>	<b>2</b>	<b>Rosso</b>
<b>Boomerang D'Attacco</b>	<b>2</b>	<b>Giallo</b>
<b>Boomerang di Difesa</b>	<b>2</b>	<b>Blu</b>
<b>Cratere d'Attacco</b>	<b>2</b>	<b>Giallo</b>
<b>Cratere di Difesa</b>	<b>2</b>	<b>Blu</b>
<b>Farfalla</b>	<b>1</b>	<b>Rosso</b>
<b>Area di Estensione</b>	<b>2</b>	<b>Grigio</b>

DELIMITAZIONE:

<b>Linee Interne ed Esterne</b>	<b>Multiple</b>	<b>Nero</b>
---------------------------------	-----------------	-------------

# IL TUNNEL



LE SQUADRE E  
L'USO DELLE PARTI DEL CORPO

1. Ogni Squadra è composta da 6 giocatori.
2. Ruoli: **TUNNELISTA, LIBERO, ATTACCANTI, DIFENSORI**
3. 4 dei 6 giocatori (con esclusione del **TUNNELISTA** e del **LIBERO**) variano nei ruoli a causa di una rotazione (i **DIFENSORI** diventano **ATTACCANTI** e viceversa).
4. I **DIFENSORI** e gli **ATTACCANTI** devono giocare con l'utilizzo delle mani (durante la prima fase di gioco e possono giocare solo nell'AREA INTERNA).
5. I **DIFENSORI** (una volta entrati nel Boomerang di Difesa – possono utilizzare tutto il corpo nell'intercettazione della palla).
6. Il **TUNNELISTA** può utilizzare tutte le parti del corpo, tranne quando è in fase di “tiro” pro-rotazione (uso delle mani).

DINAMICA DI GIOCO (IN BREVE)

LE 4 FASI DEL GIOCO

1	<b>Fase dei PASSAGGI</b>
2	<b>Fase dei PASSAGGI + Fase dei POSIZIONAMENTI</b>
3	<b>Fase del PASSAGGIO FINALE ALL'ATTACCANTE</b>
4	<b>Fase del TIRO IN TUNNEL</b>

In breve:

- Il gioco Half Moon è multidisciplinare e consiste nell'applicazione pratica di parti di regolamento di ben 7 discipline sportive: **calcio, pallamano, pallacanestro, pallavolo, rugby, hockey, dodgeball.**
- Tutti i *Giocatori* (a turno) hanno diritto al tiro in tunnel (compreso *Libero* e *Tunnelista* – nelle fasi finali).
- Attraverso le rotazioni (regole *Pallavolo*): si garantisce il Turno di Tiro per tutti i giocatori.
- Nella **prima fase** [ **FASE DEI PASSAGGI** ], i Giocatori devono cercare, attraverso l'applicazione di alcune regole di *Pallamano, Pallacanestro* e *Calcio*, di **INTERCETTARE LA PALLA** (cercando, quindi, di **RUBARE LA PALLA ALLA SQUADRA AVVERSARIA**, per garantire e se stessa il **POSSESSO PALLA** anche nella fase successiva. Per quanto riguarda le regole del *Calcio* troviamo anche (calci d'angolo, rimesse laterali con i piedi, calci di punizione diretti, calci di punizione indiretti). Gli **Attaccanti** ed i **Difensori**, giocano in questa prima fase solo nel Reparto Farfalla – Crateri (AREA INTERNA), mentre i LIBERI, giocano nell'AREA ESTERNA. In questa fase bisogna garantire l'obbligo di passaggio ai LIBERI, che non devono rimanere privi di palla. E' applicata anche una regola dell'*Hockey*, in quanto i LIBERI hanno la possibilità di giocare dietro il Tunnel. E' applicata la regola del *Rugby* (passaggio mano – piede) in lanci lunghi e corti
- Alla **prima fase** [ **FASE DEI PASSAGGI** ] si aggiunge la **seconda fase** [ **FASE DEI POSIZIONAMENTI** ], cioè gli *Attaccanti*, devono in obbligo posizionarsi nel Boomerang D'Attacco ed attendere la fase successiva, mentre i Difensori della Squadra Avversaria, devono in obbligo posizionarsi dietro la linea d'attacco (Boomerang di Difesa) per garantire 2 azioni:
  - a) la copertura: cioè non dare la possibilità di passaggio della palla;
  - b) il FUORIGIOCO.
- Anche in questa fase i LIBERI non devono mai rimanere privi del tocco palla.
- Nella **terza fase** [ **FASE DEL PASSAGGIO ALL'ATTACCANTE** ], si applica ancora la **prima fase**, ma i giocatori rimasti nel Reparto Farfalla-Crateri devono cercare attraverso un *LANCIO OBLIQUO DELLA PALLA* (dall'alto verso il basso), di oltrepassare la LINEA DIFENSIVA e consegnare la Palla all'Attaccante. Da qui le regole del *Dodgeball*: la LINEA DIFENSIVA può bloccare o respingere la palla.
- Nella **quarta fase** [ **FASE DEL TIRO IN TUNNEL** ]: l'Attaccante in Turno di Tiro ha la possibilità di Tirare a Rete.

## I 4 CRONOMETRI

- Ogni FASE presenta un Cronometro
- I CRONOMETRI non sono standard ma vengono adattati alle dimensioni del terreno di gioco (con misure differenti dall'originale). Il numero dei secondi è variabile ed adattabile (min – max).

1	<b>Fase dei PASSAGGI</b>	<b>4 minuti (minimo) – 4,5 minuti (massimo)</b>
2	<b>Fase dei PASSAGGI + Fase dei POSIZIONAMENTI</b>	<b>1 minuto (minimo) 1 minuto e 5 secondi (massimo)</b>
3	<b>Fase del PASSAGGIO FINALE ALL'ATTACCANTE</b>	<b>10 secondi (minimo) – 12 secondi (massimo)</b>
4	<b>Fase del TIRO IN TUNNEL</b>	<b>7 secondi (minimo) – 8 secondi (massimo)</b>

## I 4 TIPI DI FUORIGIOCO

- **FUORIGIOCO NEGATIVO FRONTALE**
- **FUORIGIOCO NEGATIVO INVERSO**

(Corretto)

- **FUORIGIOCO POSITIVO FRONTALE**
- **FUORIGIOCO POSITIVO INVERSO**

(Non Corretto)

## ESEMPIO DI AZIONE

