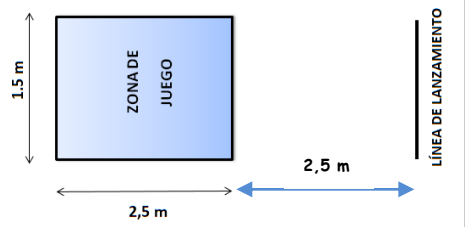
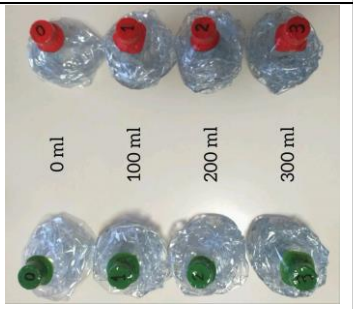



## RECICURLING

<b>OBJETIVO</b>	Se trata de un juego "ecológico" de estrategia consistente en deslizar botellas "arrugadas" de agua con diferentes pesos con el fin de dejar el mayor número posible de ellas más cerca del objetivo que el jugador del equipo contrario.	
<b>HISTORIA</b>	Surge como consecuencia de la combinación de dos modalidades deportivas similares en cuanto a filosofía de juego: la petanca y el curling	
<b>TERRENO de JUEGO</b>	<p><u>TERRENO DE JUEGO</u></p> <p>El juego se desarrolla en una zona con suelo deslizante. Las medidas deben ser las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Una raya de lanzamiento de 1,5 m de longitud.</li> <li>- A 2,5 metros un rectángulo de 2,5 m de largo x 1,5 m de ancho</li> </ul>	
<b>MATERIAL</b>	<p><u>MATERIAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 8 botellas de agua "arrugadas" de 1,5/2 litros ("SLIDERS") cada una con diferente cantidad de agua:</li> <li>"slider 0" = vacía, sin agua</li> <li>"slider 1" = 100 ml</li> <li>"slider 2" = 200 ml</li> <li>"slider 3" = 300 ml</li> <li>- 1 botella de agua "arrugada" de 500 ml ("TARGET") rellena con 100 ml</li> <li>- cinta adhesiva de colores</li> </ul>	
<b>PRINCIPALES REGLAS</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 2 ó 4 jugadores.</li> <li>2. Tras sorteo al inicio del juego o el jugador que sumó punto el último desliza el "target" hasta la zona de juego</li> <li>3. El mismo jugador que lanzó el "target" lanza su "slider nº0" y acto seguido lo hace su oponente. En dobles se alternan los lanzamientos entre los miembros de un equipo</li> <li>4. Continúa lanzando el jugador que tenga su "slider" más lejos del "target" hasta conseguir colocar alguno más cerca del mismo que el de su oponente</li> <li>5. Se deben lanzar los "sliders" en orden numérico ascendente</li> <li>6. Una vez lanzados todos los "sliders", el jugador que lo tenga más cerca del "target" se anota tantos puntos como "sliders" tenga entre el "target" y el primer "slider" del oponente</li> <li>7. Los "sliders" que pierdan la verticalidad y aquellos que salgan de la zona de juego se eliminan y se van retirando del juego</li> <li>8. Si es el "target" el que se derriba o se saca de la zona de juego, se comienza de nuevo el juego, lanzando el "target" y realizando el primer lanzamiento el jugador que derribó el "target" o lo sacó de la zona de juego, anotándose el jugador contrario tantos puntos como "sliders" tenga sin lanzar.</li> <li>9. Un "end" comienza al poner en juego el "target" y finaliza tras lanzar los 4 "sliders". Gana el jugador que antes gana dos mangas. Cada manga se consigue cuando se suman 10 puntos disputándose los "ends" necesarios para ello.</li> </ol>	
<b>ACCIONES DEL JUEGO</b>	<p>"CLOSE": lanzamiento de aproximación al "target"</p> <p>"TAKE OUT": lanzamiento para alejar o derribar algún "slider" oponente</p> <p>"GUARD": lanzamiento para proteger un "slider" propio bien situado</p> <p>"TAP BACK": lanzamiento para golpear y aproximar un "slider" propio al "target"</p> <p>"ON TARGET": lanzamiento para desplazar el "target" a una posición más ventajosa</p> <p style="text-align: right;"><a href="#">Click aquí para ver</a></p> 	

Para más información:

- [www.bottlebol.com](http://www.bottlebol.com)
- [joseantonioamadorcarretero@gmail.com](mailto:joseantonioamadorcarretero@gmail.com)

**JOSÉ ANTONIO AMADOR  
CARRETERO**