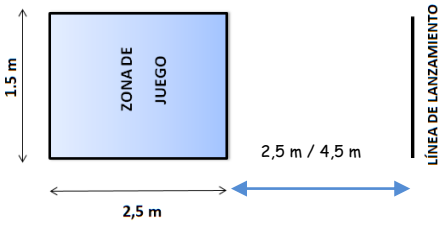
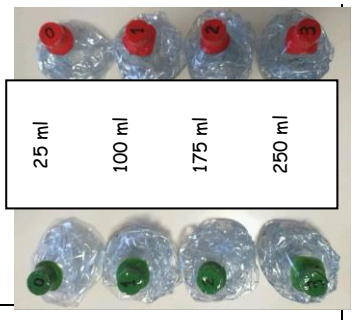
JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS – Ficha 104

CLICK HERE RECICURLING CLICK HERE

OBJETIVO	Es un juego "eco-friendly" 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. Existen dos modalidades: deslizamientos con la mano o con escoba.
HISTORIA	Surge como consecuencia de la combinación de dos modalidades deportivas similares en cuanto a filosofía de juego: la petanca y el curling
TERRENO de JUEGO	TERRENO DE JUEGO El juego se desarrolla en una zona con suelo deslizante. Las medidas deben ser las siguientes: - Una raya de lanzamiento de 1,5 m de longitud. - A 2,5 metros en la modalidad mano, hasta 4, 5 metros en la modalidad con escoba, un rectángulo de 2,5 m de largo x 1,5 m de ancho 
MATERIAL	MATERIAL - 8 botellas de agua "arrugadas" de 1,5 litros ("SLIDERS") cada una con diferente cantidad de agua: "slider 0" = 25 ml "slider 1" = 100 ml "slider 2" = 175 ml "slider 3" = 250 ml - 1 botella de agua "arrugada" de 500 ml ("TARGET") rellena con 50 ml - cinta adhesiva de colores y una escoba (para dicha modalidad) 
PRINCIPALES REGLAS (Para su completo desarrollo visita: https://bottlebol.com/otros-recursos-con-material-reutilizado/	1. 2/4 jugadores 2. Tras sorteo al inicio del juego o el jugador que sumó punto el último, se deslizará el "target" hasta la zona de juego 3. El mismo jugador que deslizó el "target" desliza su "slider nº0 y acto seguido lo hace su oponente 4. Continúa deslizando el jugador que tenga su "slider" más lejos del "target" hasta conseguir colocar alguno más cerca del mismo que el de su oponente 5. Se deben deslizar los "sliders" en orden numérico ascendente 6. Una vez deslizados 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 7. Los "sliders" que pierdan la verticalidad y aquellos que salgan de la zona de juego se eliminan y se van retirando del juego 8. Si es el "target" el que se derriba o se saca de la zona de juego, se comienza de nuevo el juego, deslizando el "target" el jugador que derribó el "target" o lo sacó de la zona de juego, anotándose tantos puntos como "sliders" tuviera sin deslizar el jugador contrario 9. La partida es o al mejor de 3 mangas o al que llegue a 3 mangas de 10 puntos (a elegir al principio) RESUMEN: https://youtu.be/rpJ-oTbnyJk
ACCIONES DEL JUEGO	"CLOSE": lanzamiento de aproximación al "target" Click aquí para ver "TAKE OUT": lanzamiento para alejar o derribar algún "slider" oponente "GUARD": lanzamiento para proteger un "slider" propio bien situado "TAP BACK": lanzamiento para golpear y aproximar un "slider" propio al "target" "ON TARGET": lanzamiento para desplazar el "target" a una posición más ventajosa

Para más información:
https://bottlebol.com/otros-recursos-con-material-reutilizado/
- joseantonioamadorcarretero@gmail.com

JOSÉ ANTONIO AMADOR CARRETERO