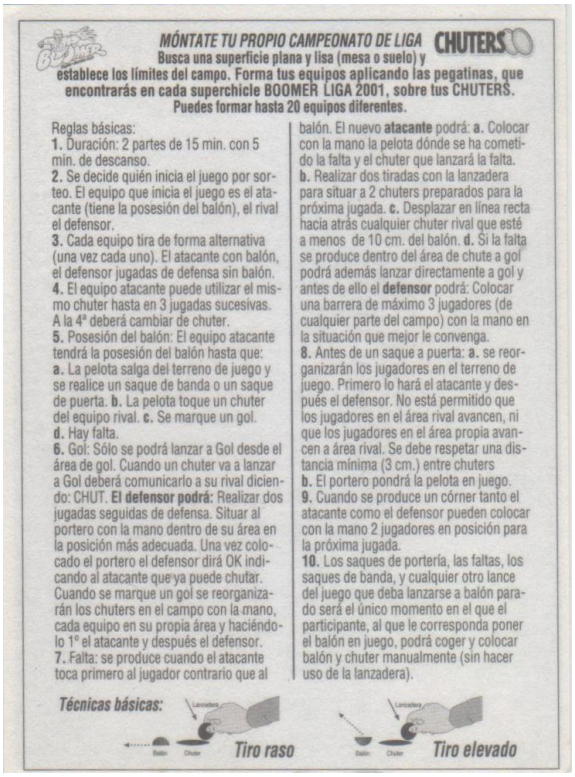


21 x 29'7 cms.

Jugadas de crack
Boomer, 2001
Dentro de la política de marketing de la marca de chicles, se debería encuadrar un curioso producto: Chuters. Chuters es un invento que pretende iniciar a la juventud en el inmemorial juego del "fútbol de botones"; para ello, se vendía una bolsa con tres chicles Boomer, tres botones (aquí llamados "chuters"), una ficha para impulsar los "chuters", un balón y, al fin, dos cromos. La serie consta de 23 cromos de dimensiones 6'2 x 8'5, y se titula Jugadas de crack. Los cromos llevan una descripción de una jugada a realizar con los "chuters" inspirada en la forma de jugar de algún jugador de la liga española, una foto del jugador y un esquema para realizar la jugada con los "chuters". No existe álbum en el que pegar los cromos, que son adhesivos.

1 Overmars (F. C. Barcelona)
2 Urzaiz (Athletic Club)
3 Acuña (R. Zaragoza)
4 Mendieta (Valencia C. F.)
5 Figo (R. Madrid)
6 J. Sánchez (Valencia C. F.)
7 Abelardo (F. C. Barcelona)
8 Stankovic (R. Mallorca)
9 Raúl (R. Madrid)
10 Makaay (Deportivo La Coruña)
11 Tamudo (R. C. D. Español)
12 Morientes (R. Madrid)
13 Kluivert (F. C. Barcelona)
14 Pochettino (R. C. D. Español)
15 Guardiola (F. C. Barcelona)
16 Catanha (Málaga C. F.)
17 R. Carlos (R. Madrid)
18 Milosevic (R. Zaragoza)
19 Rivaldo (F. C. Barcelona)
20 Bolo (Rayo Vallecano)
21 Arteaga (R. C. D. Español)
22 Hierro (R. Madrid)
23 Angulo (Valencia C. F.)


MÓNTATE TU PROPIO CAMPEONATO DE LIGA CHUTERS
Busca una superficie plana y lisa (mesa o suelo) y establece los límites del campo. Forma tus equipos aplicando las pegatinas, que encontrarás en cada superchicle BOOMER LIGA 2001, sobre tus CHUTERS. Puedes formar hasta 20 equipos diferentes.

Reglas básicas:
1. Duración: 2 partes de 15 min. con 5 min. de descanso.
2. Se decide quién inicia el juego por sorteo. El equipo que inicia el juego es el atacante (tiene la posesión del balón), el rival el defensor.
3. Cada equipo tira de forma alternativa (una vez cada uno). El atacante con balón, el defensor jugadas de defensa sin balón.
4. El equipo atacante puede utilizar el mismo chuter hasta en 3 jugadas sucesivas. A la 4ª deberá cambiar de chuter.
5. Posesión del balón: El equipo atacante tendrá la posesión del balón hasta que:
a. La pelota salga del terreno de juego y se realice un saque de banda o un saque de puerta. b. La pelota toque un chuter del equipo rival. c. Se marque un gol.
d. Hay falta.
6. Gol: Sólo se podrá lanzar a Gol desde el área de gol. Cuando un chuter va a lanzar a Gol deberá comunicarlo a su rival diciendo: CHUT. **El defensor podrá:** Realizar dos jugadas seguidas de defensa. Situar al portero con la mano dentro de su área en la posición más adecuada. Una vez colocado el portero el defensor dirá OK indicando al atacante que ya puede chutar. Cuando se marque un gol se reorganizarán los chuters en el campo con la mano, cada equipo en su propia área y haciéndolo 1º el atacante y después el defensor.
7. Falta: se produce cuando el atacante toca primero al jugador contrario que al balón. El nuevo **atacante** podrá: a. Colocar con la mano la pelota dónde se ha cometido la falta y el chuter que lanzará la falta. b. Realizar dos tiradas con la lanzadera para situar a 2 chuters preparados para la próxima jugada. c. Desplazar en línea recta hacia atrás cualquier chuter rival que esté a menos de 10 cm. del balón. d. Si la falta se produce dentro del área de chute a gol podrá además lanzar directamente a gol y antes de ello el **defensor** podrá: Colocar una barrera de máximo 3 jugadores (de cualquier parte del campo) con la mano en la situación que mejor le convenga.
8. Antes de un saque a puerta: a. se reorganizarán los jugadores en el terreno de juego. Primero lo hará el atacante y después el defensor. No está permitido que los jugadores en el área rival avancen, ni que los jugadores en el área propia avancen a área rival. Se debe respetar una distancia mínima (3 cm.) entre chuters b. El portero pondrá la pelota en juego.
9. Cuando se produce un córner tanto el atacante como el defensor pueden colocar con la mano 2 jugadores en posición para la próxima jugada.
10. Los saques de portería, las faltas, los saques de banda, y cualquier otro lance del juego que deba lanzarse a balón parado será el único momento en el que el participante, al que le corresponda poner el balón en juego, podrá coger y colocar balón y chuter manualmente (sin hacer uso de la lanzadera).

Técnicas básicas:
Tiro raso
Tiro elevado