



FREESTYLE LAWN DARTS

2-4 PLAYERS

SET UP:

Place the smaller target rings on the ground 35 feet apart or at a distance that is challenging for the skill level of the players. The second larger ring can be placed at different locations; outside the smaller ring or at a different distance for more variety and challenge.

Each player/team chooses a set of two lawn darts in one color. Player's flip a coin to determine who plays first.

OBJECT OF THE GAME:

Toss the lawn darts at the rings and try to land them inside the ring(s) or closest to the rings for points.

TO PLAY:

If there are 2 players, both should stand beside the same ring on one end and aim at the target rings. If there are two teams of 2 players, divide each team so one player is at both ends. Players should be careful to stand well away from the thrower and should not approach the target(s) until all four lawn darts have been thrown. When throwing, players should stand on either side of the same ring and should not step past the front edge of the ring during their toss. Using an underarm motion, players' alternate turns tossing the darts at the targets. When all 4 darts have been thrown, the round is over and points are counted (see below). The winner of the round pitches first in the next round. If there's a tie, the player who threw first in the last round, will throw first in the next.

SCORING (COUNT ALL SYSTEM):

1. A dart landing inside the ring: 3pt.
2. Handy Cup Scoring: The player with a dart(s) closer to the ring than their opponent's dart is awarded 1pt for each dart that is closer than their opponent's closest dart.

SCORING (CANCELLATION SYSTEM):

A cancelling method of scoring is when similar scores between players/teams cancel each other out. A dart landing inside a ring will cancel an opponent's dart that is landed inside the ring.

If Player A lands 2 darts inside the ring for 6pts. and Player B lands one dart inside the ring for 3pts., the resulting score would be $6-3=3$ pts for Player A. If using two rings, matching scores are cancelled. A dart in the center cancels an opponent's dart in the center, a dart in between the large and small rings cancels an opponent's similar landed dart.

VARIATIONS:

1. If playing with more than one ring, players should agree on point value before starting the game.
2. If placing the smaller ring inside the larger ring, a suggested point value would be 4pts. for a dart landing between the small and large ring.
3. Try placing all four rings at different distances for different points values and pitching from one end only- That's why it called Freestyle so you can create your own game!

NOTES:

1. Player's must not step past the front edge of the ring while throwing. If they do, a foul is called and the throw is cancelled.
2. Throws should be underhanded, but it is recommended to try different throwing techniques. High lobs reduce the chance of a dart bouncing out of the ring or a more direct low throw which might make the dart bounce into the ring.

TO WIN:

The first player/team to reach 21pts. exactly wins the the game. Typically, if your score for a round takes you over 21, your total score for that round is deducted instead of added. Some play that the first to 21pts wins. and/or they must win by 2 points. The first player/team to win 2 games wins the match.

Have fun! Tell us about your experiences with Freestyle Lawn Darts.

Send your photos or videos to www.outsideinsidegifts.com or Facebook.

See you out there!

Outside Inside Gifts.

**WARNING: It is not a toy and is not suitable for children under 3 years.
Do not throw darts at people or animals or near breakable objects.**

GSI OUTDOORS INC. 1-800-804-4474

©2015OutsideInsideGifts



JEU DE FLÉCHETTES «FREESTYLE»

2 À 4 JOUEURS

INSTALLATION : Placez les plus petits anneaux cibles sur le sol à une distance de 35 pieds ou à une distance qui est appropriée au degré d'habileté des joueurs. Le deuxième plus grand anneau peut être placé à différents endroits : à l'extérieur du plus petit anneau ou à une distance différente pour plus de variété et de défi. Chaque joueur/équipe choisit un ensemble de deux fléchettes pour pelouse de la même couleur. Un joueur tire à pile ou face afin de déterminer qui jouera le premier.

BUT DU JEU : Lancez les fléchettes pour pelouse sur les anneaux et essayez de les faire atterrir à l'intérieur du ou des anneau(x) ou le plus près des anneaux pour accumuler des points.

POUR JOUER : S'il y a 2 joueurs, ils doivent se tenir debout à côté du même anneau situé à une extrémité du terrain, et viser les anneaux cibles. S'il y a deux équipes de 2 joueurs, divisez chaque équipe pour qu'un joueur se retrouve à chacune des extrémités du terrain. Les joueurs doivent veiller à se tenir debout bien loin du lanceur, et ils ne devraient pas s'approcher de la ou des cible(s) jusqu'à ce que les quatre fléchettes pour pelouse aient été lancées. En les lançant, les joueurs doivent se tenir debout de chaque côté du même anneau et ils ne devraient pas dépasser le rebord avant de l'anneau pendant leur lancer. En utilisant un mouvement par en dessous, les joueurs alternent les tours en lançant les fléchettes sur les cibles. Lorsque les 4 fléchettes ont toutes été lancées, le tour est terminé et les points sont comptés (voir ci-dessous). Le gagnant du tour lancera en premier au tour suivant. S'il y a une égalité, le joueur qui a lancé en premier au dernier tour lancera également le premier au tour suivant.

POINTAGE (SYSTÈME DE COMPTAGE COMPLET) :

1. Une fléchette qui atterrit à l'intérieur de l'anneau : 3 points

2. Pointage de coupe à la main : Le joueur ayant une ou des fléchette(s) plus près de l'anneau que la fléchette de son adversaire se voit attribuer 1 point pour chaque fléchette qui se trouve plus près que celle de son adversaire.

POINTAGE (SYSTÈME D'ANNULATION) :

La méthode d'annulation du pointage s'applique lorsque des pointages similaires entre les joueurs/équipes s'annulent mutuellement. Une fléchette qui atterrit à l'intérieur d'un anneau annule la fléchette d'un adversaire qui a également atterri à l'intérieur de l'anneau.

Si le joueur A lance 2 fléchettes à l'intérieur de l'anneau pour 6 points, et que le joueur B lance une fléchette à l'intérieur de l'anneau pour 3 points, le pointage résultant serait de $6-3 = 3$ points pour le joueur A. Si l'on utilise deux anneaux, les pointages correspondants s'annulent. Une fléchette lancée dans le centre annule la fléchette de l'adversaire qui a également atterri dans le centre ; une fléchette située entre le grand anneau et le petit annule la fléchette d'un adversaire qui se serait posée dans une position semblable.

VARIATIONS :

1. Si l'on joue avec plus d'un anneau, les joueurs devraient convenir de la valeur des points avant d'entamer la partie.

2. Si l'on place l'anneau le plus petit à l'intérieur du plus grand, on suggère d'allouer 4 points pour une fléchette atterrissant entre le petit anneau et le grand.

3. Essayez de placer les quatre anneaux à des distances variées pour pouvoir leur attribuer des pointages différents, tout en lançant à partir d'une extrémité seulement - C'est pourquoi on appelle le jeu en « style libre », parce que vous pouvez créer votre propre jeu!

NOTES:

1. Les joueurs ne doivent pas dépasser le rebord avant de l'anneau lorsqu'ils lancent. S'ils le font, une faute est appelée et le lancer est annulé.

2. Les lancers devraient s'effectuer par en dessous, mais il est recommandé d'essayer différentes techniques de lancer. Les lancers en chandelle réduisent la chance d'obtenir une fléchette qui rebondira en dehors de l'anneau, ou encore un lancer bas plus direct pourrait faire rebondir la fléchette dans l'anneau.

POUR GAGNER : Le premier joueur/équipe à atteindre exactement 21 points gagne la partie. Typiquement, si votre pointage pour un tour est plus élevé que 21, votre pointage total pour ce tour est déduit plutôt qu'ajouté. Certains jouent de façon à ce que le premier à atteindre 21 points remporte la victoire, ou ils doivent gagner la partie par 2 points. Le premier joueur/équipe qui remporte 2 parties gagne le match.

Amusez-vous ! Parlez-nous de vos expériences avec le Jeu de fléchettes pour pelouse style libre.

Envoyez vos photos ou vidéos à www.outsideinsidegifts.com ou sur Facebook.

On se voit dehors !

Outside Inside Gifts.

**AVERTISSEMENT : Il ne s'agit pas d'un jouet et ce n'est pas approprié pour des enfants de moins de 3 ans.
Ne lancez pas de fléchettes sur les gens ou les animaux, ou même près d'objets cassables.**

GSi OUTDOORS INC. 1-800-804-4474