

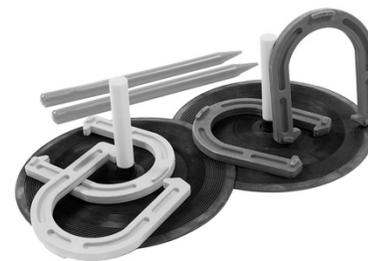
FREESTYLE HORSESHOES

2+ 4 PLAYERS



SET UP:

Start by assembling the Freestyle Horseshoe target. Use the longer red stake for sand, grass or any softer ground outdoors. If playing indoors or on ice, concrete, pavement or any harder surface, use the shorter, yellow stakes. For outside play, place the red stake through the center hole of the rubber mat and push into the ground. The stake should stick out of the ground about 12" and angle slightly towards the second horseshoe target. Place the second horseshoe target 40' feet away from the first. If you are making a more permanent backyard field, dig a 4" deep rectangular pit around each stake. (31" x 43"). Fill each pit with a filler such as sand. To assemble the indoor or harder surface target, place the yellow stakes in the small rubber holder. Place the rubber mat over the yellow stake. Check that the rubber mat is laying flat at the bottom of the stake with the small rubber holder projecting through the center hole of the mat. For indoor play, the distance between the stakes will depend on the space available. Be careful to play away from breakable objects. Players flip a coin to determine who begins play and whether they would like to pitch first or second. Each player chooses a color of horseshoes, either blue or orange.



OBJECT: Players score by tossing horseshoes at stakes for points.

PLAY: Standing even with the stake of one target, players take turns, each throwing their two horseshoes at the alternate target. See throwing instructions below. Players should be careful to stand well away from the thrower and should not approach the target until all four horseshoes have been thrown.

Once both players have thrown their horseshoes, they assess their scores (explained below). After scoring, players have completed one "inning". They remain at the target where their first horseshoes landed and throw back to the second target for the next inning.

NOTES:

- One player can knock down or knock out another player's horseshoes during an inning.
- A shoe making contact outside the pit zone before it comes to rest does not count in the scoring and if it lies within scoring distance of the stake it may be removed before the next pitch by either contestant.

SCORING: There are two scoring systems commonly used:

- a. **COUNT-ALL SYSTEM:** Players are awarded points for eligible horseshoes according to the following:
 - i. Any horseshoes within 6" of the stake scores 1 pt.
 - ii. Leaner: any horseshoe leaning on the stake scores 1 pt.
 - iii. If one player has both of their horseshoes closer to the stake than their opponent's, they score 2 pts.
 - iv. Ringer: a horseshoe that completely wraps the stake scores 3 pts. Note, the stake must lie sufficiently inside the horseshoe that a straight line can be drawn between the two tips of the horseshoe.
 - v. If one player has a ringer and also has their horseshoe closer to the stake than their opponent, they score 4pts.
- b. **CANCELATION SYSTEM:**
 - i. Similar scores between players will cancel each other out. A ringer is cancelled by an opponent's ringer, a leaner is cancelled by a leaner.
 - ii. Note: scoring is made at the end of each inning. Cancellations do not carry over into other innings

How to hold a horseshoe :

1. The 1¼ turn grip: Hold the horseshoe flat in front of you, with the arms pointing to your left. (If you are left-handed, hold the horseshoe pointed to the right instead.) Try shifting your grip up and down the arm of the horseshoe to find the placement that works best for you. The goal of this throw is to rotate the horseshoe 11/4 turns in the air before it lands.
2. The ¾ turn grip: Similar to the 1¼ grip, but the horseshoe's shanks are pointing to your right instead. Place your fingers and thumb around the bend of the horseshoe, instead of the arm. When thrown properly, the horseshoe will make a ¾ turn in the air.
3. The flip throw : The horseshoe turns "head over heels" instead of remaining flat during its flight. There are many variations of this grip, it might be easiest to start by gripping the shoe at the center of the bend. This grip is said to work better for shorter distances.

TO WIN: The first player or team to collect 21pts. wins the game. (If there is a tie, the game is continued for 2 more innings to determining the winner).

VARIATIONS:

1. The distance to the players stand to the target can be adjusted to suit the players.
2. The total points required to win the game can be adjusted to suit the players.
3. Team play, half the team throws from one stake (1st inning) and the other half throws from the other stake. (2nd inning)

WARNING:

This product is not a toy and is not suitable for children. Please do not throw at people or animals or near breakable objects.

FREESTYLE HORSESHOES

2+ 4 JOUEURS

INSTALLATION : Commencez en assemblant la cible de fers à cheval libre. Utilisez les pieux rouges plus longs pour du sable, du gazon ou n'importe quelle surface extérieure plus molle. Si vous jouez à l'intérieur ou sur de la glace, du béton, le trottoir ou n'importe quelle surface plus dure, utilisez les pieux jaunes plus courts. Pour jouer à l'extérieur, placez le pieu rouge à travers le trou central du tapis en caoutchouc et poussez-le dans la terre. Le pieu devrait sortir du sol d'à peu près 12 pouces et pointer légèrement vers la deuxième cible de fers à cheval. Placez la deuxième cible de fers à cheval à environ 40 pieds du premier. Si vous faites un terrain plus permanent de jardin, creusez un trou de 4 pouces de profondeur autour de chaque pieu. (31 pouces par 43 pouces). Remplissez chaque trou avec un rembourrage comme du sable.

Pour assembler la cible intérieure ou celle pour les surfaces plus dures, placez les pieux jaunes dans le petit contenant en caoutchouc. Placez le tapis en caoutchouc au-dessus du pieu jaune. Assurez-vous que le tapis en caoutchouc est posé à plat en bas de chaque pieu avec le petit contenant en caoutchouc projetant à travers le trou central du tapis. Pour jouer à l'intérieur, la distance entre les pieux va dépendre de l'espace disponible. Assurez-vous de jouer loin d'objets cassables. Les joueurs tirent à pile ou face pour déterminer qui commence à jouer et s'ils voudraient lancer en premier ou en deuxième. Chaque joueur choisit une couleur de fers à cheval, soit bleu ou orange.

OBJECTIF : Les joueurs obtiennent des points en lançant les fers à cheval vers les cibles.

JOUER : En se tenant à égale distance d'une cible, les joueurs prennent des tours, chacun lançant deux fers à cheval vers la cible alternative. Regardez les instructions de lancement en bas. Les joueurs devraient s'assurer de se tenir bien éloignés du lanceur et ne devraient pas approcher la cible jusqu'à ce que les quatre fers à cheval aient été lancés. Une fois que les deux joueurs ont lancé leurs fers à cheval, ils calculent leurs scores (expliqué ci-dessous). Après le calcul de points, les joueurs ont complété une « manche ». Ils restent à la cible où leurs premiers fers à cheval ont atterri et lancent vers la deuxième cible pour la prochaine manche.

NOTES :

- Un joueur peut faire tomber ou écarter les fers à cheval d'un autre joueur pendant une manche.
- Un fer qui entre en contact en dehors de la zone de la fosse avant qu'il n'ait arrêté ne compte pas lors du calcul de points et s'il se trouve à l'intérieur de la distance de calcul de points du pieu, il peut être enlevé avant le prochain lancement par n'importe quel joueur.

POINTAGE : Il y a deux systèmes de pointage qu'on utilise souvent :

- SYSTÈME COMPTER TOUT :** Les joueurs sont accordés des points pour des fers à cheval éligibles selon les critères suivants :
 - i. N'importe quel fer à cheval qui se trouve à six pouces du pieu donne un point.
 - ii. Appuyeur : n'importe quel fer à cheval qui s'appuie sur le pieu donne un point.
 - iii. Si un joueur a les deux de ses fers à cheval plus proche du pieu que ceux de son adversaire, il obtient deux points.
 - iv. Encerclement : Un fer à cheval qui encercle complètement le pieu donne trois points. Notez que le pieu doit se trouver suffisamment à l'intérieur du fer à cheval pour qu'une ligne droite puisse être tracée entre les deux bouts du fer à cheval.
 - v. Si un joueur a un encerclement et a aussi un fer à cheval plus proche du pieu que leur adversaire, il obtient quatre points.
- SYSTÈME D'ANNULATION :**
 - i. Des scores similaires entre les joueurs vont s'annuler. Un encerclement est annulé par l'encerclement d'un adversaire, un appuyeur est annulé par un appuyeur.
 - ii. Note : le pointage se fait à la fin de chaque manche. Les annulations ne sont pas reportées aux prochaines manches.

Comment tenir un fer à cheval :

1. La prise 1¼ de tour : Tenez le fer à cheval plat devant vous, avec vos bras qui pointent vers votre gauche. (Si vous êtes gaucher, tenez le fer à cheval pointé vers la droite au lieu.) Essayer de changer votre prise en haut et en bas du bras du fer à cheval pour trouver l'emplacement qui vous convient le plus. Le but de ce lancé est de faire tourner le fer à cheval 11/4 de fois avant qu'il n'atterrisse.
2. La prise ¾ de tour : Similaire à la prise 1¼, mais les jambes du fer à cheval sont en train de pointer vers votre droite au lieu. Placez vos doigts et pouce autour de la courbe du fer à cheval, au lieu du bras. Quand il est lancé adéquatement, le fer à cheval fera ¾ d'un tour dans l'air.
3. Le lancer flip : Le fer à cheval atterrit « tête première » au lieu de rester plat pendant son vol. Il y a plusieurs variations de cette prise, ça se peut que ça soit plus facile de commencer en tenant le fer au centre de la courbe. On dit que cette prise fonctionne le mieux pour des distances courtes.

POUR GAGNER : Le premier joueur ou équipe à obtenir 21 points gagne la partie. (S'il y a une égalité, le jeu continue pour deux manches de plus pour déterminer le gagnant).

VARIATIONS :

1. La distance entre les joueurs et la cible peut être ajustée pour convenir aux joueurs.
2. Le total de points nécessaire pour gagner la partie peut être ajusté pour convenir aux joueurs.
3. Pour un jeu d'équipe, la moitié de l'équipe lance pour un pieu (une manche) et l'autre moitié lance pour l'autre pieu. (Manche alternative)

AVERTISSEMENT : Ce produit n'est pas un jouet et n'est pas convenable pour les enfants. S'il-vous-plaît, ne lancez pas vers des personnes, des animaux ou proche d'objets cassables.