

SPILLEREGLER FOR HESTESKOKAST

HESTESKOKAST ER ER GAMMEL AKTIVITET, VELDIG POPULÆRT PÅ "BØGDA", BÅDE I USA OG I EUROPA. I DAG KONKURRERES DET I HESTESKOKAST, MED OFFISIELLE REGLER FOR BÅDE UTSTYR, BANE OG UTØVELSE.



BANEN

Hestesko-banen består av to ender som hver har et kastefelt ("pitching box") som er en seks fot firkant markert på bakken. Inne i hver boks er et mindre rektangel som måler rundt tre til seks fot eller litt mindre og refereres til som "gropen". Gropen er sentralt plassert slik at den lange siden er parallell med kanten av banen og er fylt med sand for hestekoene ikke skal sprette. I midten av hver grop er en metallstake som stikker opp femten tommer over overflaten og heller litt mot kasteren (toppen heller typisk 7-8cm mot kasteren).

(Merk: 1 tomme = 2,54 cm, 1 fot = 30,48 cm.)

SPILLET

En mynt kastes for å bestemme hvem som starter. Den første spilleren kaster begge hesteko på motsatt staken etter hverandre. Den andre spilleren gjør det samme. Poengene beregnes og spillerne spiller neste retning ved å kaste på den andre staken.

En hesteko som helt omslutter staken, kalles en "ringer" og gir tre poeng, med mindre det blir kansellert av en motspillers ringer. Hvis det er noen tvil om hvorvidt en hesteko kvalifiserer som en ringer, plasseres man en rett kant mot den åpne enden av hesteko. Hvis kanten ikke berører staken, får man en "ringescore".

1. Hvis ingen ringere er kastet, gir den nærmeste hesteko til staken ett poeng.
2. Hvis begge spillerne kaster en enkelt ringer hver, avbrytes ringerne og den nærmeste av de to andre hestekoene får ett poeng.
3. Klarer begge spillerne å score to ringere hver, kansellerer de hverandre og ingen poeng blir scoret.
4. Hvis en spiller får en ringer, og den andre spilleren får to ringere, blir tre poeng scoret.
5. Hvis en enkelt ringer er blitt scoret, vinner spilleren tre poeng pluss ett ekstra poeng dersom spillerens andre hesteko er nærmest de resterende tre.
6. Til slutt, hvis en spiller oppnår to ringere og den andre spilleren ikke får noen, får man seks poeng.

Den første spilleren som når 21 poeng vinner spillet.

Merk - Sko som lener seg mot staken, teller ikke nærmere enn noen annen sko som berører staken.

Lykke til fra alle oss i kvalitetstid.no!

© Kvalitetstid AS. Nettbutikken kvalitetstid.no eies og drives av Kvalitetstid AS