



5 Game Super Combo

BADMINTON VOLLEYBALL JELLY BALL
HORSESHOES FLYING DISC



Please keep this instruction manual for future reference

If you have any problems with your new product, please visit our website www.triumphsportsusa.com for the fastest expedited service possible for your replacement part ordering needs. Please have a copy of your receipt of purchase. For any technical support or warranty issues, please contact Triumph Sports USA at 1-866-815-4173 or email us at csr@triumphsportsusa.com

Limited 90-Day Triumph Sports USA, Inc. Warranty

All Triumph Sports USA, Inc. (TSU) games have a limited 90-day from date of purchase warranty. This warrants the retail purchaser for any TSU game purchased to be free from any defect in materials and construction for 90 days from the date of purchase. The only exceptions to the warranty include main frames, tabletops, playing surfaces, batteries or tools. Damaged main frames, tabletops, playing surfaces need to be returned to the store as we are unable to replace these parts. Normal play wear and usage is not covered under the warranty, nor is wear or damage due to improper use of the TSU game. This will void any and all TSU warranties.

A PURCHASE RECEIPT (or other proof of purchase date) will be required before any warranty service is initiated. All requests for warranty service can be submitted by email, in writing or by contacting our Customer Service Department at: 1-866-815-4173 or email us at csr@triumphsportsusa.com.

IMPORTANT NOTICE! Please contact us before returning the product to the store.

Warnings



WARNING: CHOKING HAZARD - Small parts included in assembly.

Recommended for ages 6 and over.

Not for use by children without adult supervision.

This is not a child's toy. Adult supervision is required for children playing this game. Please read instructions carefully. Proper use of this set can prevent damage or injury.

Be sure to check out all the exciting games  has to offer.

Visit our web site at:

www.triumphsportsusa.com



BILLIARDS



DARTS



GAME TABLES



CASINO



OUTDOOR GAMES



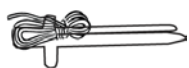
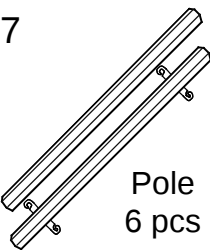
DARTBOARDS

Triumph Sports USA
11327 W Lincoln Ave.
West Allis, WI 53227

www.triumphsportsusa.com

©2015 Triumph Sports USA. All Rights Reserved.

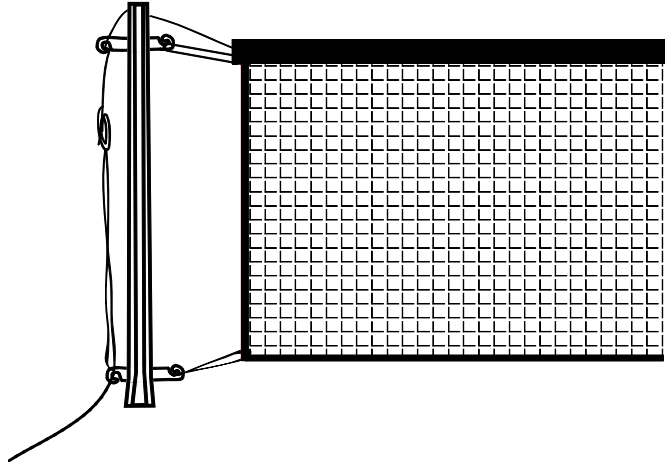
Parts List

1  Net 1 pc	2  Badminton racket 2 pcs	3  Bottom guide rope 2 pcs	4  Top guide rope 2 pc	5  Shuttlecock 2 pcs
6  Plastic pole cap 2 pcs	7  Pole 6 pcs	8  Inflating pump with needle 1 pc	9  Volleyball 1 pc	10  Flying disc 1 pc
11  Red horse shoes 2 pcs	12  Blue horse shoes 2 pcs	13  Horse shoes stake 2 pcs	14  Jelly Ball 1 pc	

Assembly Instructions

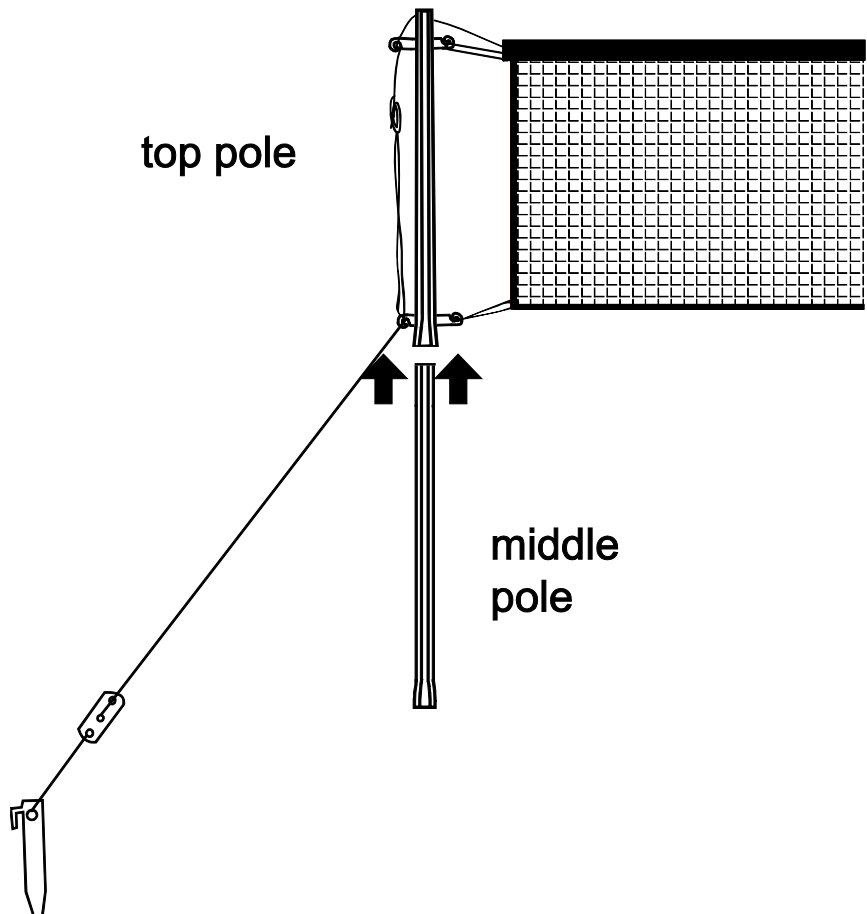
Step 1

Insert ropes on top and bottom corners of net through top and bottom holes of top pole and secure with wingnut.



Step 2:

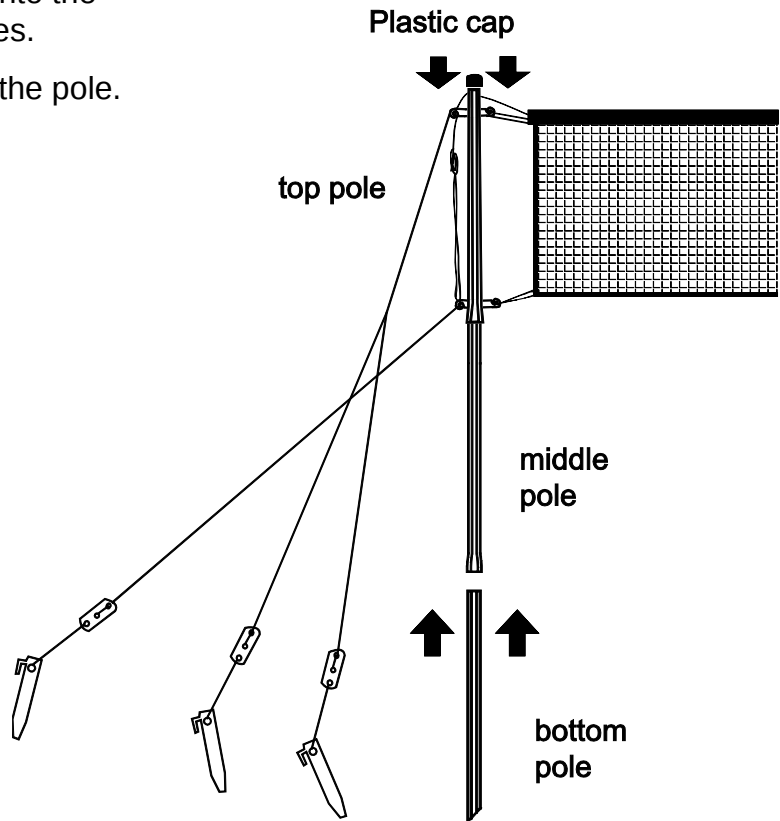
Attach the middle pole section into the top pole by aligning the holes.



Step 3:

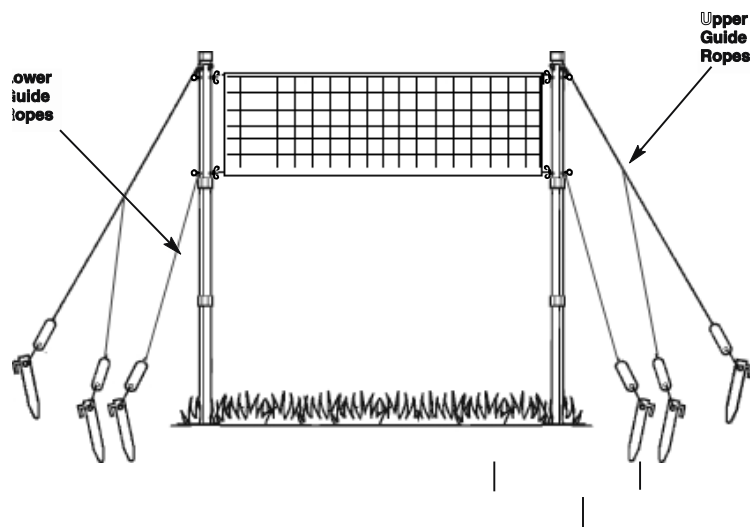
Insert the bottom pole section into the middle pole by aligning the holes.

Place the plastic cap on top of the pole.



Step 4:

Stretch assembled net and poles across playing area until net is tight. Press pole into ground. Holding poles in vertical position, press guide rope stakes into ground at 45 degree angle, 3 feet to 5 feet from pole and 3 feet to 5 feet apart.



Volleyball Rules

COURT SIZE:

Standard size of court is 30 feet wide and 60 feet long. Width and length can be increased or decreased proportionately depending on the area available.

NET:

The net shall be stretched across the center of the court dividing it in half. The net height can vary from the official 8 feet height to other popular heights such as 7 feet or any desired height.

PLAYERS:

A full team consists of 6 players on the court.

SCORING:

Games are usually played to either 11 or 15 points which should be determined before play begins. Pro Beach Volleyball matches are best of three games with the first two games or sets played to 21 and the third played to 15 points.

SERVICE:

Each player shall serve in turn and will continue to serve until side is out. When serving, the ball must go over the net. If the ball hits the net when served and goes over the net, the ball must be re-served. If the ball does not go over the net when served or is out of bounds or touches any team-mate before touching an opponent or opponent's court, the side is out and the opponent takes possession and becomes the serving team.

ROTATION:

After a team has lost its serve, the team receiving the ball for the next serve shall, before serving, rotate one position clockwise.

SERVICE AREA:

The service area should be a minimum of 5 feet in depth behind the end boundary court and in the event the playing area does not provide space for such depth, then the serving area shall extend into the court to whatever distance is necessary to provide such a minimum service area. The service area should be located in the right end section of each court, the width is not to exceed 8 feet.

COURT EXCHANGING:

Side changes or exchanging courts occur at specified times during the game. In a 15 point game courts are exchanged each time 5 points are scored. In an 11 point game courts are exchanged each time 4 points are scored. In games to 21 side changes occur after every 7 points are scored. In competitive play side changes should be direct and without delay.

RALLY POINT SCORING:

In rally point scoring either the serving or receiving side scores a point whenever a team fails to serve properly, return the ball or commits a fault.

BALL PLAY:

Ball in: The ball is "in" when, after being served into play, its first contact with the ground is on the playing court or on a boundary line.

Ball out: The ball is "out" when, after being served into play, its first contact with the ground is completely outside the playing court, or it touches an object outside the court, an overhead object or a person out of play, or it touches the antennas, ropes, posts or the net outside the antennas.

TEAM CONTACTS:

Each team is entitled to a maximum of three contacts to return the ball to the opponent. A player may not contact the ball consecutively, except during or after a block or at a team's first contact.

CONTACT CHARACTERISTICS:

A player may touch the ball with any part of the body.

The ball must be contacted cleanly and not held, lifted, pushed, caught, carried or thrown.

The ball cannot roll or come to rest on any part of a player's body.

An exception is allowed during the defensive play of a hard driven ball. At this time the ball may be momentarily lifted or pushed.

ATTACK HIT:

All actions directing the ball toward the opponent's playing area, except the acts of serving and blocking, are attack hits.

You cannot contact the ball within the opponent's playing space.

BLOCK:

Blocking is an action at the net where a player and/or players rise up and deflect the ball coming from the opponent.

For doubles and triples, blocking does constitute as a contact and any player may make contact with the ball after a block.

For four (4) person and six (6) person play blocking does not constitute a team contact. Any player may make the first contact with the ball after the block.

SIMULTANEOUS CONTACT:

When two blocking teammates touch the ball simultaneously it is considered one contact and any player may make the next contact.

FAULTS:

Assisted hit: A player takes support from a teammate or any object in order to reach the ball.

Double contact: A player contacts the ball twice in succession or the ball contacts various parts of the player's body successively.

Held ball: A player does not cleanly contact the ball.

Player/Net: It is a fault for a player or their clothing to touch any part of the net.

Reaching beyond the net while blocking: A player may touch the ball beyond the net provided the player does not interfere with the opponent's play before or during the attack-hit.

Player may cross the center line either before, during, or after legal play of the ball provided this does not interfere with the opponent's play.

While opposing players are not required to avoid the ball or the player, they cannot intentionally interfere with any legal attempt to play the ball on their court.

Badminton Rules

PLAYERS:

Badminton can be played in singles (one per side) or doubles (two players per side).

SERVICE:

The team winning the toss of the coin shall have the option of serving first, receiving the serve or choosing the court side. The side that serves first has only one service to start the game. After the game begins, each team gets two serves.

SERVICE ROTATION:

The team which serves first must serve from their right half court diagonally opposite to their opponent's right half of the court

SINGLES:

The players serve from the right half of the court when their score is "0" or an even number of points. Service is delivered from the left half of the court on odd number of points. If the team serving makes a fault, one serve is lost. Of the team receiving the serve makes a fault, the team serving gets a point and continues to serve. The serve must alternate from right and left half of the courts after each serve as stated before.

DOUBLES:

The serve must alternate from the right half of the court to the left half of the court after each serve, so no player receives consecutive serves. Teammates must serve consecutively.

THE GAME:

Games can be played to 15 or 21 points. The best two out of three games wins the match. Team changes court sides after each game.

IT IS A FAULT IF:

- The shuttle is served overhand. The shuttle must be struck at a point not higher than the server's waist.
- In serving, the shuttle falls into wrong service court, falls short of the service line or beyond the long service line or outside the side boundaries.
- The server or person receiving the service does not serve from within their right side or left half of the court, whichever the case might be.
- The server or player intentionally obstructs or distracts his opponent.
- The server misses the shuttle in attempt to serve.
- During service or play, the shuttle falls outside the court boundaries, passes through or under the net or fails to pass over the net.
- A player reaches over the net and hits the shuttle on their opponent's side of the court. However, a player may hit the shuttle on their side of the court and follow through on the swing over the net.
- The shuttle is hit twice in succession by the same player or the shuttle is hit by a player and his teammate successively.

Note: It is not a fault if the shuttle hits the net during service or during play and goes over the net. If this occurs during the serve it is just reserved.

Horseshoes Game Rules

2 to 4 players, singles (2) or partners (4)

RULES OF PLAY:

In the course of play, no contestant should walk to the stake prior to the completion of the inning. No shoes should be moved until the points winner has been agreed upon by all contestants, or a decision rendered by a referee.

Contestants that are not pitching should stand behind the opponent.

PLAYING THE GAME:

The game of horseshoes consists of innings, each with 4 pitched horseshoes, 2 by each player. The first player is determined by the toss of a coin, or perhaps by a one-pitch contest where the player who gets closest to the stake goes first. In backyard play, the scoring player or team is often allowed to go first on the following inning.

The first player will pitch both sides and then wait while the other contestant does the same. Again, each player must be careful not to cross the foul line or risk having the thrown shoe deemed a foul and disqualified from scoring.

Both players then move to the stake to determine the point allocation for that inning. Once points have been determined, players pick up their shoes and begin the next inning.

Game length can be limited by either a predetermined number of points or shoes. Official tournament play is either 40 points, or 40 shoes (20 innings). However, in backyard play, it is not uncommon to play to 15 points. In a shoe limit game, the player or team with the highest point total wins. In the case of a tie, a two-inning tie- breaker can be played.

SCORING:

After all four shoes have been thrown in each inning, scoring is determined as follows. To earn points, a shoe must lie within 6" (15.24 cm) from the stake (approximately the distance between the open ends of the shoe). All shoes outside of this area score no points.

Of the shoes within this 6" area around the stake, the closest shoe gets one point. If one player has two shoes closer than any of the opponents', it is worth 2 points.

Leaners are shoes that lean against the stake. They are considered closer than any shoe that is not touching the stake but not closer than Ringers. Leaners are worth 1 point.

Ringers are shoes that completely encircle the stake so that the ends can be touched with a straight edge without touching the stake. Ringers are worth 3 points each. If a player has both a ringer and the closest other shoe it would be worth 4 points.

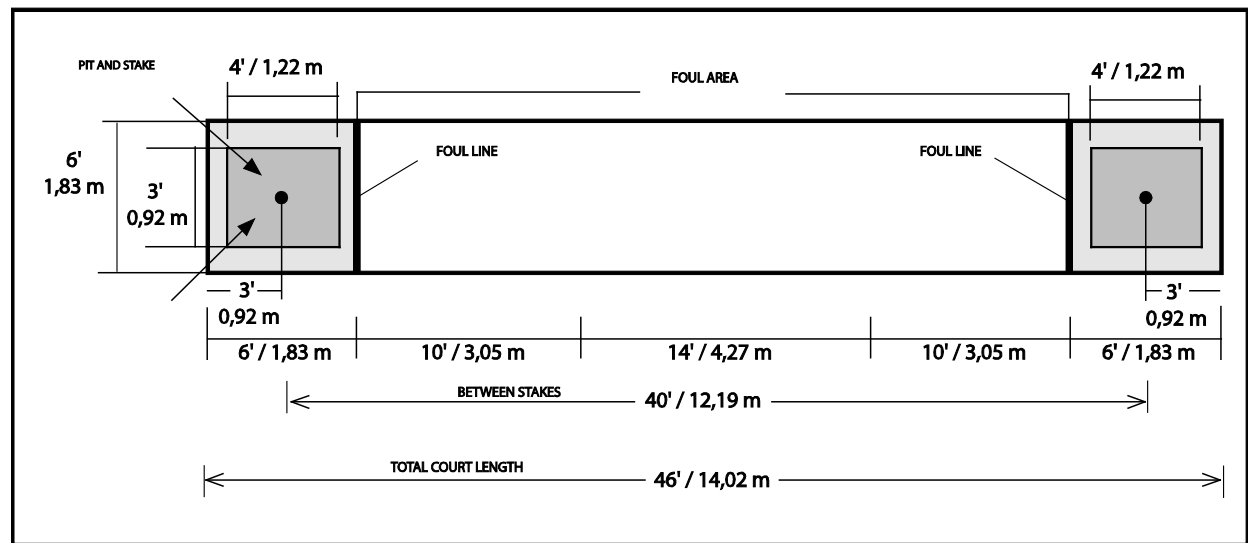
Cancellation Scoring: Any time the shoes of opposing players are equal distance from the stake or of equal value, they cancel each other out and score no points.

The winner of the game is either the first player or team to reach the predetermined point total, or the player with the highest point total after the predetermined number of shoes (or innings).

HORSE SHOES PITCHING COURT

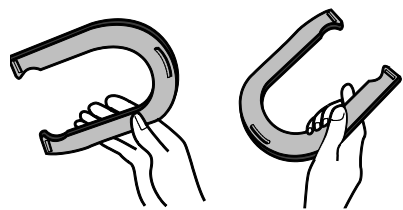
The game can be enjoyed simply by driving two stakes 40' (12.19 m) apart and beginning play.

As your experience and ability increases you may want to construct a formal pitching court . Use the illustration below to layout the Pitching Court. Essentially, a pitching court consists of two sand or clay filled pits 6' x 6' (1.83 m x 1.83 m) in dimension. These pits should be bordered with 2 x 4 or 4 x 4 sections of wood, either staked into the ground or nailed together to make a square. Drive the stakes into the center of each pit, angled slightly toward each other.



NOTE: Stakes should be 14"-15" (35,56 cm - 38,1 cm) above ground level.

HOLDING THE HORSESHOES





Ensemble de 5 jeux

BADMINTON VOLLEYBALL BALLE EN GELÉE
FERS DISQUE VOLANT



Veillez conserver ce mode d'emploi pour consultation ultérieure

En cas de problème avec votre récent achat, commandez sur notre site Web www.triumphsportsusa.com les pièces de rechange nécessaires. Elles seront livrées dans les plus brefs délais. Ayez votre reçu sous la main.

Pour toute demande d'assistance ou problème lié à la garantie, veuillez communiquer avec Triumph Sports USA par téléphone au 1-866-815-4173 ou par courriel à csr@triumphsportsusa.com

Garantie limitée de 90 jours de Triumph Sports, Inc.

Tous les jeux Triumph Sports USA, Inc. (TSU) bénéficient d'une garantie limitée de 90 jours à partir de la date d'achat. Cette garantie protège l'acquéreur d'un jeu TSU vendu au détail de tout défaut de matériau ou de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Les seules exceptions à la garantie sont les structure de jeu, les plateaux, les Châssis, un plateau de table ou une surface, les piles et les outils. Un Châssis, un plateau de table ou une surface plateau de ou une surface de jeu endommagés n'étant pas remplaçables, il faut rapporter le jeu au magasin. L'usure due au jeu ou à une utilisation normale n'est pas couverte par la garantie, ni l'usure ou les dommages provoqués par un usage abusif du jeu.

Un reçu ou une autre preuve d'achat sera exigé avant d'honorer la garantie. Vous pouvez faire parvenir les demandes par courrier électronique, par courrier ou en communiquant avec notre service à la clientèle par téléphone au : 1-866-815-4173 ou par courriel à csr@triumphsportsusa.com.

AVIS IMPORTANT! Communiquez avec nous avant de rapporter le produit en magasin

Avertissements



AVERTISSEMENT : RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces incluses dans l'ensemble.

Recommandé pour les personnes âgées de 8 ans et plus.

Ne pas utiliser sans la supervision d'un adulte.

Ceci n'est pas un jouet pour enfants. La supervision d'un adulte est requise lorsque ce jeu est utilisé par des enfants. Veuillez lire les instructions attentivement. Une utilisation appropriée de cet ensemble peut empêcher les dommages et les blessures.

Découvrez tous les jeux passionnants que propose Triumph Sports USA. Visitez notre site web à:

www.triumphsportsusa.com



BILLARDS



FLÉCHETTES



TABLES DE JEUX



CASINO



JEUX D'EXTÉRIEUR



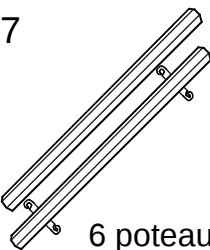
CIBLES DE
FLÉCHETTES

Triumph Sports USA
11327 W Lincoln Ave.
West Allis, WI 53227

www.triumphsportsusa.com

©2015 Triumph Sports USA. Tous droits réservés.

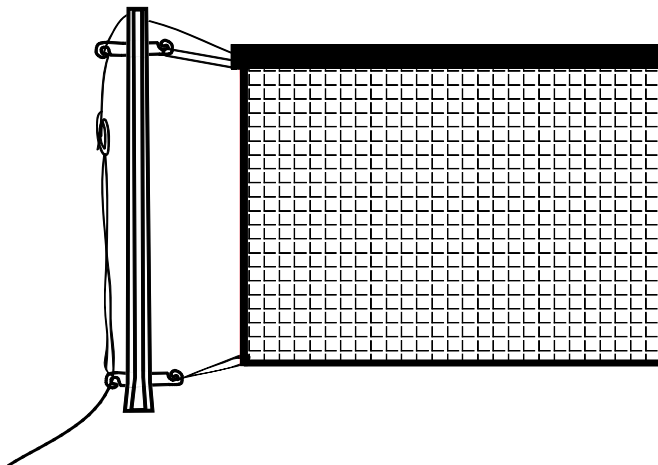
Liste des pièces

1  1 filet	2  2 raquettes	3  2 guide-câbles inférieurs	4  2 guide-câbles supérieurs	5  2 volants
6  2 capuchons pour poteaux	7  6 poteaux	8  1 pompe	9  1 ballon de volley	10  1 disque volant
11  2 fers à cheval rouges	12  2 fers à cheval bleus	13  2 piquets	14  1 balle	

Instructions De Montage

Étape 1 :

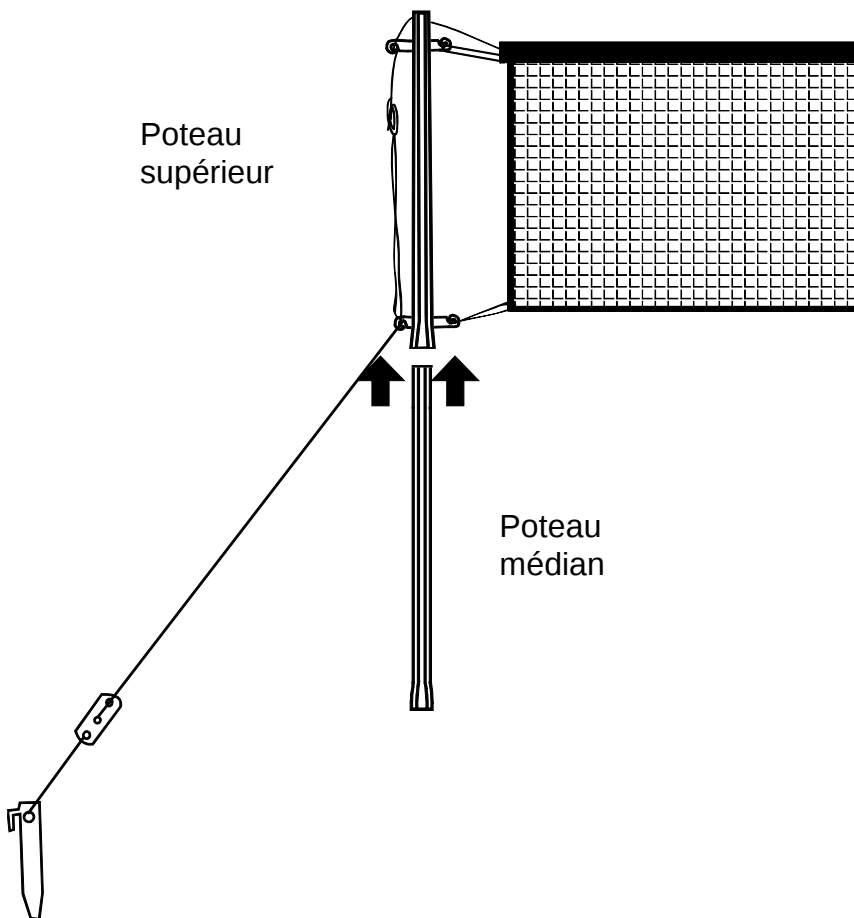
Insérez les cordes dans les coins supérieurs et inférieurs du filet à travers les trous au haut et au bas du poteau supérieur et fixez-les avec l'écrou à ailettes.



Poteau supérieur

Étape 2 :

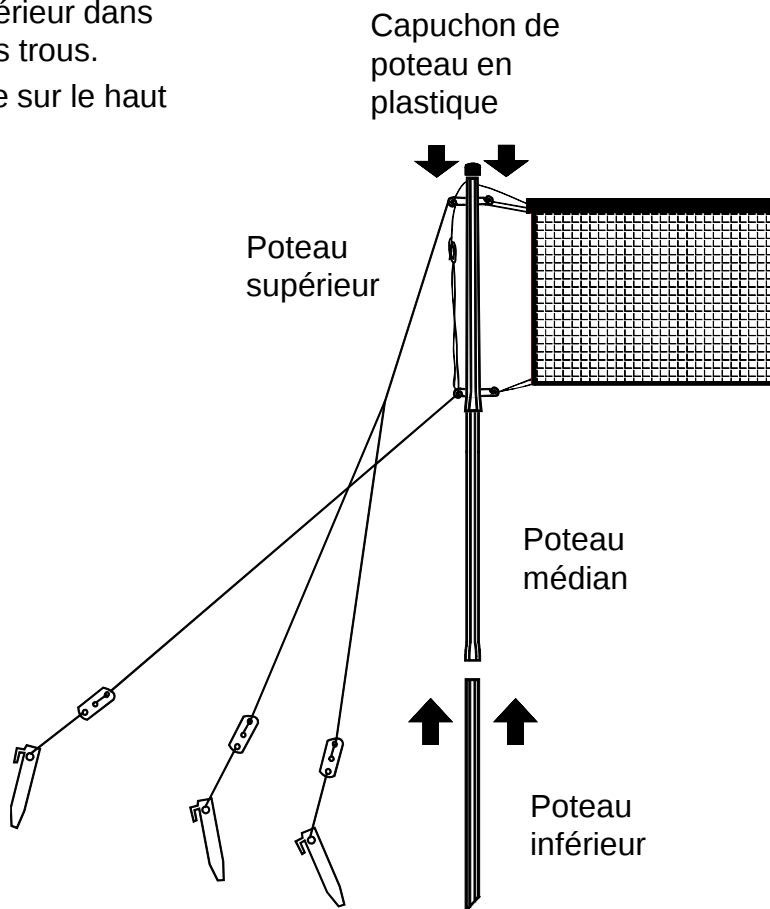
Fixez la section du poteau médian au poteau supérieur en alignant les trous.



Poteau médian

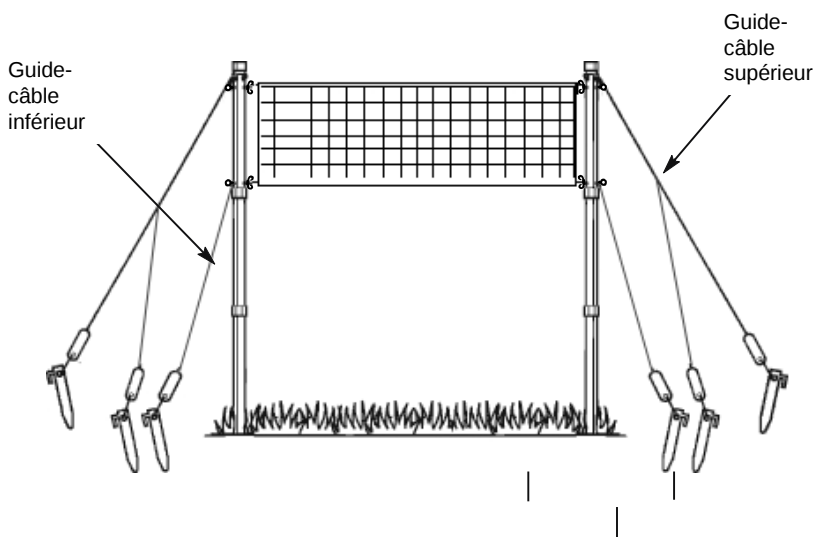
Étape 3 :

Insérez la section du poteau inférieur dans le poteau médian en alignant les trous.
Placez le capuchon en plastique sur le haut du poteau.



Étape 4 :

Tirez le filet et les poteaux jusqu'à ce que le filet soit serré. Fixez le poteau au sol. En maintenant les poteaux en position verticale, enfoncez les pôtdeaux guide-câbles dans le sol à un angle de 45 degrés et à 90 cm à 1,5 m (3 à 5 pieds) du poteau et à 90 cm à 1,5 m (3 à 5 pieds) l'un de l'autre.



Règles du jeu de volleyball

DIMENSIONS DU TERRAIN :

Les dimensions standard du terrain sont de 9 m (30 pieds) pour la largeur et de 18 m (60 pieds) pour la longueur. La largeur et la longueur peuvent être augmentées ou réduites proportionnellement, selon l'espace disponible.

FILET :

Le filet doit être installé au centre du terrain, divisant celui-ci en deux. La hauteur du filet peut varier entre la hauteur officielle de 2,43 m (8 pi) et d'autres hauteurs communément utilisées comme 2,13 (7 pi) ou 1,52 m (5 pi), ou le filet peut être réglé sur n'importe quelle autre hauteur désirée.

JOUEURS :

Une équipe complète est composée de 6 joueurs sur le terrain.

DÉCOMPTE DES POINTS :

Les sets vont généralement à 11 ou 15 points. Cela peut être déterminé avant de commencer à jouer. Les parties de volleyball de plage peuvent aller à 3 sets. Les deux premiers sets vont jusqu'à 21 points et le troisième jusqu'à 15 points.

SERVICE

Les joueurs servent à tour de rôle et continuent à servir jusqu'au changement de service. Pour que le service soit valable, le ballon doit passer au-dessus du filet. Si le ballon touche le filet lors du service et dépasse le filet, le ballon doit être servi à nouveau. Si le ballon ne dépasse pas le filet lors du service, s'il tombe hors des limites du terrain ou s'il touche un coéquipier avant de toucher un adversaire ou le côté de l'adversaire, il y a changement de service, l'adversaire obtient le service et son équipe devient l'équipe au service.

ROTATION

Lorsqu'une équipe perd son service, l'équipe en réception doit, avant de servir, effectuer une rotation d'une position dans le sens horaire.

SURFACE DE SERVICE

La surface de service doit avoir une profondeur minimale de 1,52 m (5 pi) derrière la limite d'extrémité du terrain et, si l'aire de jeu ne permet pas d'avoir un espace suffisant pour une telle profondeur, la surface de service doit s'étendre autant que nécessaire dans le terrain pour offrir cette profondeur minimale. La surface de service doit être située dans la partie extrême droite de chaque terrain et sa largeur ne doit pas dépasser 2,43 m (8 pi).

CHANGEMENT DE TERRAIN :

Le changement de côté ou de terrain a lieu à des moments spécifiés du set. Dans un set de 15 points, le changement de terrain a lieu tous les 5 points marqués. Dans un set de 11 points, le changement de terrain a lieu tous les 4 points marqués. Dans les sets des parties AVP de 21 points, le changement de terrain a lieu tous les 7 points marqués. Dans les parties de compétition, les changements de côté doivent être directs et sans temps mort.

SYSTÈME DE POINTAGE CONTINU :

Dans le système de pointage continu, le camp qui sert ou qui reçoit marque un point lorsque l'équipe rate le service, retourne la balle ou commet une faute.

LIMITES :

Dedans : Après le service, la balle est « bonne » lorsque le premier contact avec le sol se fait sur le terrain de jeu ou sur une ligne de délimitation du terrain.

Hors jeu : Après le service, la balle est « hors limite » si le premier contact avec le sol se fait hors du terrain de jeu ou si elle touche un objet à l'extérieur du terrain, un objet aérien ou une personne ne faisant pas partie du jeu, ou si elle touche les antennes, les cordes, les poteaux ou le filet à l'extérieur des antennes.

TOUCHÉS AUTORISÉS :

Chaque équipe a le droit à trois contacts avec la balle pour la retourner à l'adversaire. Les joueurs ne peuvent pas toucher la balle de façon consécutive, sauf pendant ou après un contre ou au premier contact de l'équipe.

CARACTÉRISTIQUES DU TOUCHÉ :

Un joueur peut toucher la balle avec n'importe quelle partie du corps.

La balle doit être touchée de façon nette, sans être retenue, levée, poussée, attrapée, amenée ou lancée.

La balle ne doit pas rouler ou se poser sur une partie du corps du joueur.

Une exception est autorisée pendant le jeu de défense d'une balle d'attaque. Dans ce cas, la balle peut être momentanément levée ou poussée.

FRAPPE D'ATTAQUE :

Toutes les actions dirigeant la balle vers l'aire de jeu de l'adversaire, sauf les frappes de service et les contres, sont des frappes d'attaque.

Vous ne pouvez toucher la balle à l'intérieur de l'espace de jeu de l'adversaire.

CONTRE :

Contre est une action au niveau du filet où les joueurs sautent pour contrer la balle venant de l'adversaire. Pour les doubles ou les triples, le contre constitue un contact et tout joueur peut toucher la balle après un contre.

Pour les parties à quatre (4) ou six (6) joueurs, le contre ne compte pas comme touché de l'équipe. Tout joueur peut toucher la balle après le contre.

TOUCHÉS SIMULTANÉS :

Lorsque deux coéquipiers en situation de contre touchent la balle de façon simultanée, cela est considéré comme un touché et tout joueur peut toucher la balle ensuite.

FAUTES :

Balle portée : Un joueur se fait assister par un coéquipier ou un objet pour atteindre la balle.

Doublé : Un joueur touche la balle deux fois successives ou la balle touche différentes parties du corps du joueur de façon successive.

Balle tenue : Un joueur ne touche pas la balle de façon nette.

Faute de filet : Un joueur touche une partie du filet par une partie du corps ou par ses vêtements.

Dépassement du filet lors du contre : Un joueur peut toucher la balle au-delà du filet à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire avant ou pendant la frappe d'attaque.

Le joueur peut traverser la ligne médiane avant, pendant ou après le jeu réglementaire d'une balle à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

Bien que les adversaires ne soient pas tenus d'éviter la balle ou le joueur, ils ne peuvent pas intervenir intentionnellement par le biais d'une tentative légale de jouer la balle dans leur camp.

Règles du jeu du badminton

JOUEURS :

Le badminton peut être joué en simple (un joueur de chaque côté) ou en double (deux joueurs de chaque côté).

SERVICE :

L'équipe qui remporte le tirage au sort peut choisir de servir en premier ou de recevoir le service ou choisir le côté du terrain. L'équipe qui sert en premier a un seul service pour commencer la partie. Après le début de la partie, chaque équipe a deux services successifs.

CHANGEMENT DE SERVICE :

L'équipe qui sert en premier doit servir à partir de la moitié droite de son terrain, opposée en diagonale à la moitié droite du terrain de leurs adversaires.

SIMPLE :

Les joueurs servent depuis la moitié droite du terrain lorsque leur score est « 0 » ou un nombre de points pair. Si leur nombre de points est impair, ils servent depuis la moitié gauche du terrain. Si l'équipe qui sert commet une faute, elle perd le service. Si l'équipe qui reçoit le service commet une faute, l'équipe qui sert gagne un point et continue à servir. Le service doit être effectué en alternance entre la moitié droite et la moitié gauche du terrain après chaque service, comme indiqué ci-dessus.

DOUBLE :

Le service doit être effectué en alternance entre la moitié droite et la moitié gauche du terrain après chaque service, de telle sorte qu'aucun joueur ne reçoit des services consécutifs. Les coéquipiers doivent servir de façon consécutive.

LE SET :

Il peut être de 15 ou de 21 points. L'équipe qui remporte deux sets sur trois gagne le match. L'équipe change de côté du terrain après chaque set.

IL Y A FAUTE SI :

- Le volant est servi par en dessus. Le serveur doit frapper le volant à partir d'un point inférieur à sa taille.
- Lors du service, le volant tombe dans la mauvaise zone de service, avant la ligne de service, au-delà de la longue ligne de service ou hors des limites latérales.
- Le serveur ne sert pas de l'intérieur du côté droit ou le joueur qui reçoit n'est pas dans le côté gauche du terrain, selon le cas.
- Le serveur ou le joueur fait intentionnellement obstruction à l'adversaire ou le gêne.
- Le serveur manque le volant.
- Pendant le service ou le jeu, le volant tombe hors des limites du terrain, passe à travers ou sous le filet ou ne passe pas au-dessus du filet.
- Un joueur passe par-dessus le filet et frappe le volant dans le camp de son adversaire. Cependant, un joueur peut frapper le volant depuis son camp et suivre son élan au-dessus du filet.
- Le volant est touché deux fois successives par le même joueur ou par un joueur et son coéquipier.

Remarque : Il n'y a pas de faute si le volant touche le filet et passe de l'autre côté pendant le service ou en cours de jeu. Si cela arrive pendant le service, celui-ci est simplement réservé.

Règles du jeu de fers à cheval

2 à 4 joueurs, simples (2) ou en équipes (4)

RÈGLES DE JEU :

Au cours du jeu, aucun joueur participant ne doit marcher au piquet avant la fin de la manche.

Aucun fer à cheval ne doit être déplacé jusqu'à ce que le gagnant des points ait été reconnu par tous les joueurs ou que l'arbitre ait rendu sa décision.

Les joueurs qui ne sont pas au lancer se tiennent derrière l'adversaire.

JEU :

Le jeu de fers à cheval est composé de manches de 4 lancers chacune, 2 par chaque joueur.

Le premier joueur est désigné par tirage au sort ou par un concours d'un seul lancer, à la suite duquel le joueur qui lance au plus près du piquet commence le jeu.

Dans une partie amicale, le joueur ou l'équipe qui marque est souvent autorisé à commencer la manche suivante. Le premier joueur lance le fer sur les deux côtés, puis attend que son adversaire fasse de même. Chaque joueur doit veiller à ne pas traverser la ligne de faute ou son lancer sera considéré fautif.

Les deux joueurs vont alors au piquet pour déterminer les points accordés pour cette manche. Une fois les points déterminés, les joueurs ramassent leurs fers et commencent la manche suivante. La longueur de la partie peut être limitée par un nombre prédéterminé de points ou de fers à cheval.

Lors des tournois officiels, les parties vont jusqu'à 40 points ou 40 fers (20 manches). En revanche, dans les parties amicales, il n'est pas rare que les parties aillent jusqu'à 15 points. Dans une partie limitée par un nombre de fers, le joueur ou l'équipe qui gagne est celui qui a le total de points le plus élevé. En cas d'égalité, on peut avoir recours à un jeu décisif de deux manches.

DÉCOMPTE DES POINTS :

Lorsque les quatre fers à cheval ont été lancés dans chaque manche, le décompte de points est déterminé comme suit. Pour gagner des points, un fer à cheval doit être lancé à 15,24 cm (6 po) du piquet (soit environ la distance qui sépare les extrémités ouvertes du fer à cheval). Les fers à cheval lancés hors de la zone ne marquent pas de points.

Parmi les fers situés à 15,24 cm autour du piquet, le plus proche obtient un point. Si un joueur a deux fers plus proches que ceux de l'adversaire, il obtient 2 points.

Les « appuyés » sont les fers qui se retrouvent appuyés contre le piquet. Ils sont considérés comme plus proches que tous les fers qui ne touchent pas le piquet, mais ne sont pas plus proches que les « encerclements ». Les appuyés valent 1 point.

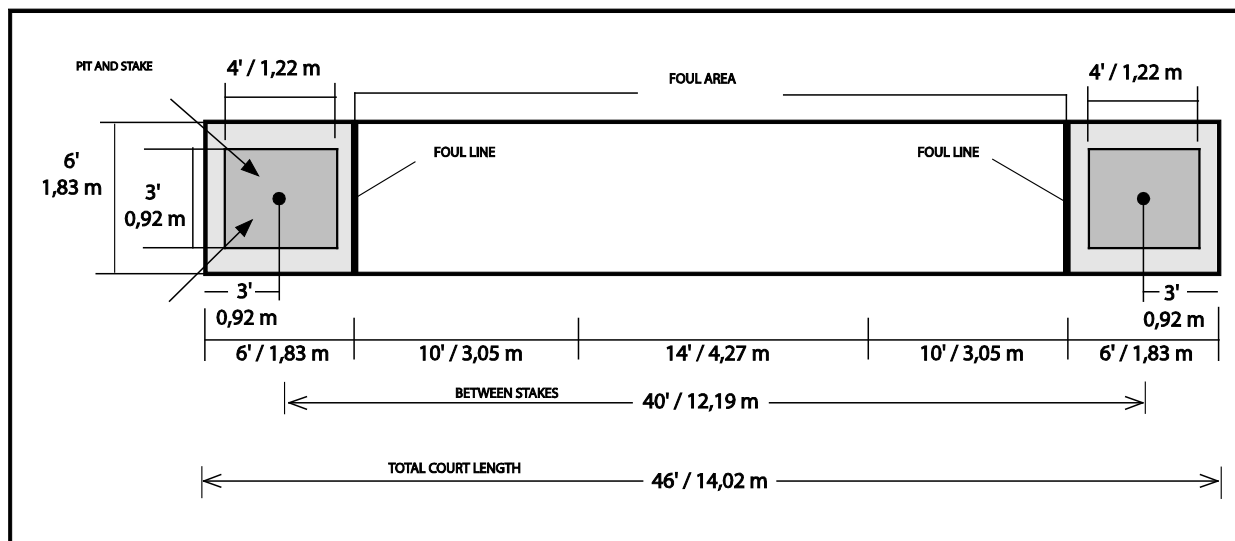
Les encerclements sont les fers qui encerclent complètement le piquet, de telle sorte que les extrémités peuvent être touchées par une règle droite sans toucher le piquet. Les encerclements valent 3 points chacun. Si un joueur a à la fois un encerclement et le fer le plus proche, il obtient 4 points.

Marquage par annulation : Lorsque les fers des joueurs opposés sont à distance égale du piquet ou ont une valeur égale, ils s'annulent mutuellement et ne marquent aucun point. Le gagnant de la partie est soit le premier joueur/la première équipe à atteindre le total de points prédéterminé, soit le joueur ayant le nombre de points le plus élevé après le nombre de fers (ou de manches) prédéterminé.

TERRAIN POUR JEU DE FERS À CHEVAL

Vous pouvez profiter du jeu simplement en fixant deux piquets à 12,19 m (40 pi) l'un de l'autre et en commençant à jouer.

À mesure que votre expérience et votre habileté augmentent, il se peut que vous vouliez construire un terrain dédié au jeu de fers à cheval. Utilisez les instructions ci-dessous pour disposer le terrain pour jeu de fers à cheval. En gros, le terrain est composé de deux fosses remplies de sable ou d'argile de 1,83 m x 1,83 m (6 pi x 6 pi). Ces fosses doivent être bordées de morceaux de bois de 2 x 4 ou de 4 x 4, plantés dans le sol ou cloués ensemble pour former un carré. Plantez les piquets au centre de chaque fosse en les tournant légèrement l'un vers l'autre.



Remarque : Les piquets doivent être à 35,56 cm à 38,1 cm (14 po à 15 po) au-dessus du niveau du sol.

MAINTIEN DES FERS À CHEVAL

