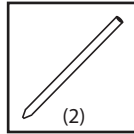
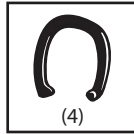


CONJUNTO DE HERRADURA **HORSESHOE SET**



PARTS LIST:

- (2) Blue horseshoes
- (2) Red horseshoes
- (2) Matco branded metal stakes



OVERVIEW

With two metal stakes and four horseshoes, you can play a game of horseshoes with your friends, family or even participate in an official tournament . In this game, the objective is to throw your horseshoes closest to a metal stake. The National Horseshoe Pitchers Association provides rules and regulations on the correct distance for playing horseshoes.

DISTANCE

The entire horseshoe court should measure 50 feet in length. The metal stakes you pitch the shoes at are 40 feet apart from each other, set in clay, grass or sand. The National Horseshoe Pitchers Association states that men throw from no closer than 37 feet, while in women's tournaments the competitors pitch from 27 feet. Those under age 18 also throw from 27 feet away.

GAME PLAY

The game can be played in singles, pairs or teams. Each player gets two horseshoes. The first player pitches both shoes, one at a time, and then the other player pitches two horseshoes. After all four horseshoes have been thrown, you have completed one inning. Walk to the stake and score the shoes for that inning. The pitching order switches after every inning. You can play horseshoes until you reach a certain number of points, or complete a predetermined number of pitches. Regulation games are played to 50 points while informal games are usually played to 21 points.

SCORING

Your score in horseshoes depends both on your pitch and your opponents. Throw a ringer, where the horseshoe circles the stake, and you score three points. However, ringers from opposing players cancel out; if your opponent also scores a ringer, neither of you receives points for those throws. If there is no ringer from either player, one point is awarded to the horseshoe closest to the stake. If you throw the only ringer in the inning and also have your other shoe closer to the stake than your opponents, you receive three points for the ringer and one point for the closest horseshoe.

Scoring is as follows:

- Closest shoe to the stake scores..... 1 point
- Two shoes closer than opponents scores..... 2 points
- Two ringers scores..... 6 points
- One ringer and closest shoe of same player scores..... 4 points
- Player having two ringers vs. one ringer for opponent scores..... 3 points
- Each player has one ringer, the next closest shoe scores..... 1 point

All equals count as ties and no points are awarded. A leaning shoe has no value over one touching the stake. If playing in teams, the partners' points are added together.

HOW TO HOLD THE SHOE:



While no two experts will agree on the best way to hold a horseshoe, the two methods illustrated here are the most commonly used.



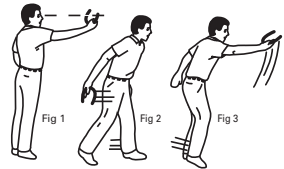
It is important for your success at the game that you adopt one hold and continue to use it. Just take the shoe in your hand, feel the weight and grip it in any one of the two ways illustrated.

HOW TO PITCH THE SHOE:

First, grip the shoe and stand with feet together close to the stake. Next bring the shoe up at arms length and sight it as you would a rifle so that the opposite stake appears in the center of the shoe. (See Fig. 1.)

Second, drop the right arm with an easy swinging motion and bring it back past the body, while at the same time stepping forward with the left foot. (See Fig. 2.)

Third, pitch the shoe by bringing the right arm forward and at the same moment step forward with right foot. (See Fig. 3.) The rhythm with which you perform this motion determines the accuracy of your pitch, provided you have properly gauged the distance.



Keep your eye on the stake and "follow-through"

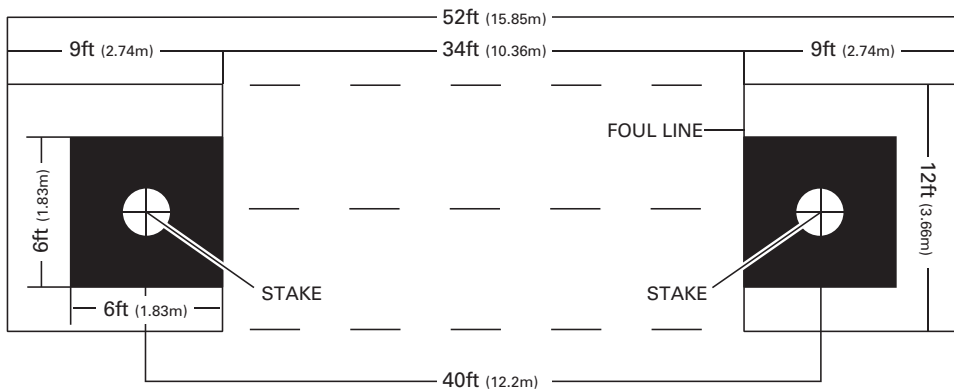
Your forward step must not carry you beyond the box, or more than 3ft (91.4cm) from the stake or the shot is disqualified.

BASIC RULES

1. A game is divided into innings, and each contestant pitches two shoes in each inning. A game consists of 25 innings (50 shoes pitched by each person).
2. The choice of the first pitch to start the game is decided by the toss of a shoe or coin.
3. A shoe that has left the pitchers hand is ruled a pitched shoe.
4. A pitchers opponent must stand behind the person in action and may not interfere with the pitch in any way.
5. A contestant may not walk to the opposite stake or be informed of the position of the shoes until the inning is completed.
6. Shoes thrown when a foul has been committed are considered shoes pitched; however, they may not receive any point value. Fouls may be assessed for the following:
 - a. Illegal delivery of shoe.
 - b. Failure of opponent to stay behind the pitcher, or interfering in any way with the opponent while in the act of pitching.
 - c. Touching thrown shoes before a measurement has been made.
 - d. Thrown shoes that strike part of the pitchers box or land outside the foul lines and then rebound into the box.
 - e. Stepping on or over the foul line.
7. Ties are broken by pitching extra inning(s).

LAYING OUT THE PITCHING COURT:

The illustration below shows how an official court should be laid out. Place sections of two by four and nail together to make two 6ft (1.83m) squares. The stakes should be driven in the ground in the center of these boxes inclining slightly toward each other. Fine clay should then be placed around the stakes and tapped down; this clay should be moistened occasionally. The diagram indicates the outer dimensions of the court.



TERMINOLOGY:

CALKS: Raised areas on the heels and toe of one side of the pitching shoe that tend to make the shoe less likely to skid when striking the surface of the pit area.

RINGER: A shoe that encircles the stake.

DOUBLE RINGER: Two successive shoes that encircle the stake.

FLIPPED UP SHOE: Flipping shoe to determine who goes first, "rough" or "smooth"

HEEL: The ends of the prongs on each side of the open end of the shoe.

INNING: The pitching of two shoes by each player.

LEANER: Shoe which leans against the stake.

PITCHER'S BOX: The area that includes the pitching platform and the pit.

LIVE SHOE: Any shoe that has been pitched in compliance with the rules of the game and that comes to rest within the pit area.

DEAD SHOE: Another term for a foul shoe that was delivered in non-compliance with one of the rules of the game. This term may also refer to a ringer that has been "cancelled" by an opponent's ringer.

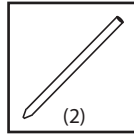
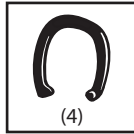
DEAD SHOE: A shoe that comes to rest more than six inches (6") away from the stake is a shoe "out of count" and has no scoring value.

COURTESIES AND SAFETY:

1. Stand well away from the pitching court when not pitching.
2. Be aware of people around you when swinging the horseshoe. Pitch only in designated area.
3. Do not disturb a person who is in the process of pitching.
4. Observe all rules.
5. Keep emotions under control.
6. Be aware of the game so you are ready to pitch when it's your turn.

LISTA DE PARTES:

- (2) herraduras azules
- (2) herraduras rojas
- (2) estacas de metal de la marca Matco



VISIÓN GENERAL

Con dos estacas de metal y cuatro herraduras, puedes jugar un juego de herraduras con tus amigos, familiares o incluso participar en un torneo oficial. En este juego, el objetivo es lanzar tus herraduras lo más cerca posible de una estaca de metal. La Asociación Nacional de Lanzadores de Herraduras proporciona normas y reglamentos sobre la distancia correcta para jugar con las herraduras.

DISTANCIA

Toda la cancha de herradura debe medir 50 pies de largo. Las estacas de metal en las que lanzas los zapatos están a 40 pies de distancia entre sí, colocadas en arcilla, hierba o arena. La Asociación Nacional de Lanzadores de Herradura establece que los hombres lanzan desde no menos de 37 pies, mientras que en los torneos femeninos las competidoras lanzan desde 27 pies. Los menores de 18 años también tiran desde 27 pies de distancia.

COMO SE JUEGA

El juego se puede jugar en individuales, parejas o equipos. Cada jugador recibe dos herraduras. El primer jugador lanza ambos zapatos, uno a la vez, y luego el otro jugador lanza dos herraduras. Después de que se hayan lanzado las cuatro herraduras, habrá completado una entrada. Camine hacia la estaca y anote los zapatos para esa entrada. El orden de lanzamiento cambia después de cada entrada. Puedes jugar a las herraduras hasta llegar a un cierto número de puntos, o completar un número predeterminado de lanzamientos. Los juegos reglamentarios se juegan a 50 puntos, mientras que los juegos informales generalmente se juegan a 21 puntos.

PUNTUACIÓN

Tu puntuación en herraduras depende tanto de tu lanzamiento como de tus oponentes. Lanza un timbre, donde la herradura rodea la estaca, y obtienes tres puntos. Sin embargo, los timbres de los jugadores contrarios se cancelan; si su oponente también anota un timbre, ninguno de ustedes recibe puntos por esos lanzamientos. Si no hay timbre de ninguno de los jugadores, se otorga un punto a la herradura más cercana a la estaca. Si lanza el único timbre en la entrada y también tiene su otro zapato más cerca de la estaca que sus oponentes, recibe tres puntos por el timbre y un punto por la herradura más cercana.

La puntuación es la siguiente:

- El zapato más cercano a las puntuaciones de la apuesta 1 punto
- Dos zapatos más cerca que las puntuaciones de los oponentes 2 puntos
- Partituras de dos campanillas 6 puntos
- Un timbre y el zapato más cercano del mismo jugador puntúa..... 4 puntos
- El jugador que tiene dos timbres contra un timbre para el oponente puntúa..... 3 puntos
- Cada jugador tiene un timbre, el siguiente zapato más cercano puntúa 1 punto

Todos los empates cuentan como empates y no se otorgan puntos. Un zapato inclinado no vale más que uno que toca la estaca. Si se juega en equipos, los puntos de los compañeros se suman.

CÓMO SOSTENER EL ZAPATO:



Si bien no hay dos expertos que se pongan de acuerdo sobre la mejor manera de sujetar una herradura, los dos métodos ilustrados aquí son los más utilizados.



Es importante para su éxito en el juego que adopte un agarre y continúe usándolo. Simplemente toma el zapato en tu mano, siente el peso y agárralo de cualquiera de las dos formas ilustradas.

CÓMO MONTAR EL ZAPATO:

Primero, agarre el zapato y párese con los pies juntos cerca de la estaca. A continuación, levante el zapato con los brazos extendidos y mírelo como lo haría con un rifle, de modo que la estaca opuesta aparezca en el centro del zapato. (Consulte la figura 1).

En segundo lugar, deje caer el brazo derecho con un suave movimiento de balanceo y llévelo hacia atrás más allá del cuerpo, mientras que al mismo tiempo da un paso adelante con el pie izquierdo. (Consulte la figura 2).



Tercero, lanzar el zapato llevando el brazo derecho hacia adelante y al mismo tiempo dar un paso adelante con el pie derecho. (Consulte la Fig. 3). El ritmo con el que realiza este movimiento determina la precisión de su tono, siempre que haya medido correctamente la distancia.

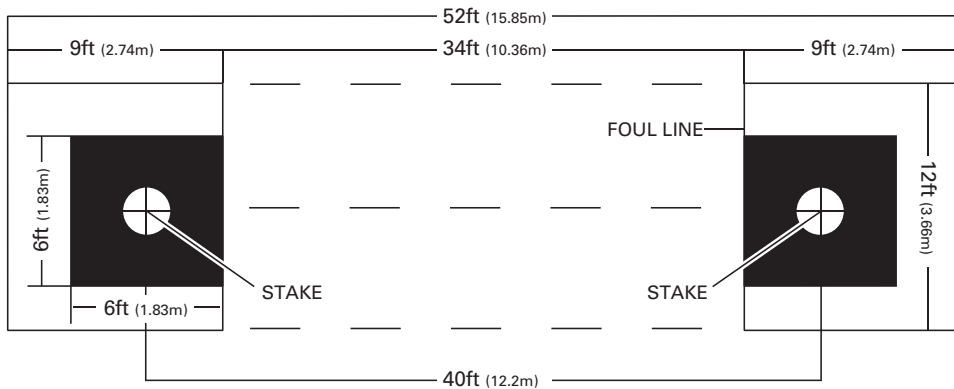
Su paso hacia adelante no debe llevarlo más allá de la caja, o más de 3 pies (91,4 cm) de la estaca o el tiro será descalificado.

REGLAS BÁSICAS

1. Un juego se divide en entradas y cada participante lanza dos zapatos en cada entrada.
Un juego consta de 25 entradas (50 zapatos lanzados por cada persona).
2. La elección del primer lanzamiento para iniciar el juego se decide mediante el lanzamiento de un zapato o una moneda.
3. Un zapato que ha salido de la mano del lanzador se considera un zapato lanzado.
4. El oponente de un lanzador debe pararse detrás de la persona en acción y no puede interferir con el lanzamiento de ninguna manera.
5. Un competidor no puede caminar hacia la estaca opuesta o ser informado de la posición de los zapatos hasta que se complete la entrada.
6. Los zapatos lanzados cuando se ha cometido una falta se consideran zapatos lanzados; sin embargo, es posible que no reciban ningún valor en puntos. Las faltas pueden ser evaluadas por lo siguiente:
 - a. Entrega ilegal de calzado.
 - b. No permanecer el oponente detrás del lanzador, o interferir de alguna manera con el oponente mientras está lanzando.
 - c. Tocar zapatos tirados antes de que se haya realizado una medición.
 - d. Zapatos lanzados que golpean parte de la caja del lanzador o caen fuera de las líneas de tiros libres y luego rebotan en la caja.
 - e. Pisar o pasar por encima de la línea de tiros libres.
7. Los empates se rompen lanzando entradas extra.

DISPOSICIÓN DE LA CANCHA DE LANZAMIENTO:

La siguiente ilustración muestra cómo se debe distribuir una cancha oficial. Coloque secciones de dos por cuatro y clavélas para formar dos cuadrados de 6 pies (1,83 m). Las estacas deben clavarse en el suelo en el centro de estas cajas, inclinándose ligeramente una hacia la otra. Luego se debe colocar arcilla fina alrededor de las estacas y golpearlas; esta arcilla debe humedecerse de vez en cuando. El diagrama indica las dimensiones exteriores de la cancha.



TERMINOLOGÍA:

CALKS: Áreas elevadas en los talones y la punta de un lado del zapato de lanzamiento que tienden a hacer que el zapato patine menos cuando golpea la superficie del área del pit.

TIMBRE: Un zapato que rodea la estaca.

DOBLE ANILLO: Dos zapatas sucesivas que rodean la estaca.

ZAPATO VOLTEADO: Voltar el zapato para determinar quién va primero, "áspero" o "suave"

TALÓN: Los extremos de las puntas a cada lado del extremo abierto del zapato.

ENTRADA: El lanzamiento de dos zapatos por cada jugador.

LEANER: Zapato que se apoya en la estaca.

CAJA DEL LANZADOR: El área que comprende la plataforma de lanzamiento y el foso.

ZAPATO VIVO: Cualquier zapato que haya sido lanzado de acuerdo con las reglas del juego y que llegue a reposar dentro del área de pits.

ZAPATO MUERTO: Otro término para un zapato sucio que se entregó en incumplimiento de una de las reglas del juego. Este término también puede referirse a un timbre que ha sido "cancelado" por el timbre de un oponente.

ZAPATO MUERTO: Un zapato que se detiene a más de seis pulgadas (6") de la estaca es un zapato "fuera de cuenta" y no tiene valor de puntuación.

CORTESÍAS Y SEGURIDAD:

1. Párese bien lejos de la cancha de lanzamiento cuando no esté lanzando.
2. Esté atento a las personas que lo rodean cuando balancee la herradura. Parcela solo en el área designada.
3. No molestar a una persona que está en proceso de lanzamiento.
4. Observa todas las reglas.
5. Mantén las emociones bajo control.

