

# Fers-à-Cheval

---

## RÈGLEMENTS DE JEU

Les règlements décrits ci-dessous concernent surtout les règlements du jeu utilisés dans toute organisation (locale, régionale, provinciale, nationale...). Ils sont tirés de la publication « Règlements du Lancer de Fers » de la Fédération des clubs de fers du Québec. Cette publication, qui comprend schémas ainsi que les règlements de régie interne de la FCFQ, est disponible auprès de celle-ci au coût de 5.00\$. Voyez aussi les [règlements de l'association canadienne Horseshoe Canada](#) (en anglais).

### Fers officiels

Le FER ne doit pas excéder les spécifications suivantes:

- 7 pouces et 5/8 (19,37 cm) de longueur
- 7 pouces et 1/4 de largeur (18,41 cm)
- poids maximal de 2 livres et 10 onces

*Note: la pesanteur « normale » d'un fer est de 2 livres 8 onces (1,13 kg).*

Pour être accepté en compétition, aucun fer officiel ne peut subir de modification ou altération, exception faite d'une réparation (à être examiné par un officier).

### Disposition du terrain

- La distance entre les tiges est de 40 pieds.
- Les tiges sont placées au centre d'une boîte de 3 pieds de largeur par 6 pieds de longueur. Les tiges de même que la boîte doivent être légèrement inclinés l'un vers l'autre.
- Des trottoirs de surface dure (béton, patio) sont installés de chaque côté de la boîte: 18 po. X 72 po.
- Par mesure de sécurité, si plusieurs jeux sont installés côte à côte, il est fortement suggéré qu'ils soient distancés d'un minimum de 12 pieds de tige à tige ou 6 pieds d'un trottoir à l'autre.

### Distances officielles

La distance officielle de lancer est:

- pour les hommes: 37 pieds (11,28 m) de la tige
- pour les femmes: 27 pieds (8,24 m)
- *les juniors (16 ans et moins au 1er janvier) et les séniors (65 ans et plus) peuvent également jouer à 27 pieds.*

## Déroulement d'une partie

- Le lancer de fers peut opposer 2 individus ou 2 équipes de deux joueurs.
- Chaque joueur ou équipe dispose de 2 fers
- Celui-ci lance consécutivement ses 2 fers dans l'autre boîte.
- Le but est de réussir des encerclements, communément appelés « ringers », de façon à compter le plus de points possible.
- Chaque encerclement donne 3 points alors que tout fer à 6 pouces (15,24 cm) et moins de la tige donne 1 point.
- Le système « annulation » est employé pour compter les points. C'est-à-dire qu'un encerclement réussi par un joueur est annulé par la réussite d'un encerclement de la part de son adversaire. Le fer le plus près de la tige donne donc 1 point (à condition qu'il soit à 6 pouces et moins).
- Un encerclement est un fer qui encercle la tige de façon à ce que les 2 pointes du fer dépassent la tige.
- Pour déterminer lequel des joueurs (ou équipe) commence la partie, on tire au sort. Le gagnant lance ses fers le premier . Après avoir joué la première manche (chacun ses 2 fers), celui ou celle qui a remporté ou annulé cette manche débute la suivante.
- On peut jouer des parties de 21, 25, 30, 35 ou 40 points selon le genre de compétition que l'on organise et du temps dont on dispose.
- Le gagnant est celui qui atteint ou dépasse le total de points requis, après que les 2 joueurs aient lancé leurs fers.