

KLOOTSCHIETEN SPELREGELS

- **Het doel:** Het doel van het spel is in principe om bij elke schot zover mogelijk te gooien. De groep met het minst aantal schoten heeft gewonnen.
- **Werptechniek:** De kloot moet onderhands gegooid worden. Dit gebeurt meestal door een zwaai met de arm van ongeveer 180°. Er mag met een aanloop worden gegooid. Het belangrijkste is echter de richting en de kracht die aan de worp worden gegeven.
- **De kleding:** Voor het klootschieten is geen speciale kleding vereist. Aan te bevelen zijn gemakkelijk zittende (sport)kleding met sport of wandelschoenen.
- **Veiligheid:** Hoewel het klootschieten niet bekend staat als een sport waarbij veel ongelukken gebeuren is dit mede te danken aan een aantal gebruiken. Zo is het gebruikelijk dat men voor men gaat gooien eerst even de anderen waarschuwt met bijvoorbeeld een kreet als “**DAAR KOMT IE!**”. De andere spelers kunnen dan kijken waar de kloot terecht komt. Denk bij wedstrijden op de openbare weg ook aan de mede weggebruikers, zij hebben ten alle tijden voorrang!
- **Leiding/scheidsrechter:** De voormannen van de teams noteren het aantal worpen, zowel van het eigen team als van de tegenstander. Hierdoor wordt vals spel voorkomen. Onderweg vergelijken de voormannen de standen met elkaar zo vaak zij dat nodig vinden.
- **Zoekraken kloot:** Wanneer een team onverhoopt de kloot verliest of kwijtraakt, wat kan gebeuren, wordt hiervoor een bedrag van € 15,-- in rekening gebracht.

1. Start en Finish: De start en Finish dienen duidelijk aangegeven te zijn door een streep of een andere markering.
2. De teamleden schieten om beurten. Op de plaats waar de kloot van de eerste schutter van een ploeg is gekomen, dient de volgende schutter te schieten, enzovoorts.
3. Tijdens de wedstrijd wordt met de achterliggende kloot het eerst geschoten.
4. De kloot mag alleen onderhands worden geschoten.
5. Als de kloot in de berm of de sloot is gerold, wordt de plaats van schieten bepaald haaks op de lengterichting van het parcours.
6. De kloot moet in voorwaartse richting worden geschoten en dient het punt waar het vorige schot geëindigd is, gepasseerd te zijn, alvorens het als een geldig schot wordt genoteerd. De lengt van de aanloop is vrij.
7. Indien de kloot tijdens de wedstrijd wordt aangeraakt door de tegenpartij of door een niet vaststaand aangebracht obstakel behorende aan de tegenpartij mag het schot opnieuw gegooid worden. Wanneer de kloot wordt aangeraakt door leden van de eigen partij mag niet worden overgeschoten. Vlaggen, verkeersborden en afstandsborden behoren tot de vaste obstakels. De kloot mag niet worden tegengehouden, ook niet bij het teruglopen van een helling.
8. Bij het afsnijden van bochten dient de kloot tijdens het schot de (verharde) weg te raken of hierover te gaan (kan ook met uitrollen). Wordt aan deze voorwaarde niet voldaan, dan wordt het schot als niet geldig verklaard en vind het volgende schot plaats vanaf het vorige punt, echter wel door de volgende schutter. (NB: de kloot mag wel door de berm gaan, maar het is niet de bedoeling dat men een heel gedeelte van de bocht niet meeneemt (afkort) in het schot).
9. De winnaar van de wedstrijd is die ploeg met het minste aantal schoten. Bij een gelijk aantal schoten is de winnaar, die ploeg met het meeste aantal meter over de finish-lijn.
10. Finish-lijn: De kloot moet de lijn volledig gepasseerd zijn. Blijft de kloot erop liggen dan moet men nog een keer schieten.
11. Wij wensen u een leuke, gezellige en spannende wedstrijd toe!