**Spelregels klootschieten**

1. De start en de finish zijn aangegeven door een markering.
2. De teamleden gooien de kloot om beurten. Op de plaats waar de kloot van de eerste gooier van een team is gekomen dient de volgende gooier te gooien enz.
3. Tijdens de “wedstrijd” wordt met de achterliggende kloot het eerst gegooid.
4. Raakt de kloot van het pad, dan wordt de afzetplaats bepaald haaks op de lengterichting van het pad, vanuit het punt waar de kloot is blijven liggen.
5. De kloot mag alleen onderhands worden gegooid.
6. De kloot moet in voorwaartse richting worden gegooid en dient het punt waar de vorige worp geëindigd is, gepasseerd te zijn, alvorens het als een geldige worp wordt genoteerd. De lengte 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 mat de worp herhaald worden. Wanneer de kloot wordt aangeraakt door leden van de eigen partij mag niet opnieuw worden gegooid. De kloot mag niet worden tegengehouden, ook niet bij het teruglopen van een helling.
8. Bij het afsnijden van bochten dient de kloot tijdens de worp het pad te raken of hierover te gaan (kan ook met het uitrollen). Wordt aan deze voorwaarde niet voldaan, dan wordt de worp als geldig genoteerd en vindt de volgende worp plaats vanaf het vorige ligpunt, echter wel door de volgende gooier.
9. De winnaar van de “wedstrijd” is dat team met het minste aantal worpen. Bij een gelijk aantal worpen is de winnaar, het team met het meeste aantal meters over de finishlijn.
10. De kloot moet de finishlijn volledig gepasseerd zijn. Blijft de kloot erop liggen dan moet men nog een keer gooien.