

## Spelregels klootschieten Orvelte

- Een klootschietteam bestaat uit minimaal twee spelers.
- Er wordt per twee teams gestart. Vaste startpunt in Orvelte is een straatlantaarn in de Dorpsstraat nabij het Ottenshoes.
- Eén speler van team A en één speler van team B blijven bij de startlijn. De andere spelers lopen vooruit op verschillende afstand van elkaar. De lopende spelers lopen zover als zij denken dat de kloot zal rollen.
- De werpende speler van team A geeft aan dat hij gaat gooien. Iedereen dient op het verkeer te letten. Overig verkeer heeft altijd voorrang!
- Er wordt altijd onderhands gegooid!
- De lopers volgen de kloot de hele weg en laten deze volledig uitrollen. De plaats waar de kloot tot stilstand komt wordt de startlijn voor de volgende worp.
- Voor team B volgt nu hun eerste worp.
- Nadat ook team B heeft geworpen gaat de volgende werper van het team dat het minst ver heeft gegooid, gooien vanaf de plaats waar hun kloot tot stilstand is gekomen.
- Er wordt telkens gekeken welke kloot men in looprichting het eerste tegenkomt. Het team waartoe deze kloot behoort gooit dan als eerste. Het kan dus voorkomen dat één team meerdere keren achtereen gooit.
- Elke worp wordt genoteerd.
- Het is de bedoeling dat het parcours in zo min mogelijk worpen wordt afgelegd.
- De route loopt via de Dorpsstraat naar de Kromboom. Vervolgens rechts de Sleendiek op. Op einde Sleendiek, net voor de kruising met de Schapendrift eindigt de route. Totaal ongeveer 2700 meter.

Bij de eindstreep wordt het aantal meters dat de streep overschreden genoteerd. Dit doet we om bij een gelijke stand in worpen, toch een beslissing te hebben. (Het aantal meters verder gegooid zijn pluspunten.)