

# Spielregeln zu Korbchampion

## 1. Spielvoraussetzungen und Spielbeschreibung

Um dieses Spiel spielen zu können, ist es erforderlich, dass sich in deiner Nähe ein Basketballplatz befindet. Außerdem brauchst du einen Basketball und eine Straßenmalkreide zum Markieren der Wurfliedien. Es können beliebig viele Spieler teilnehmen. Das Ziel des Spieles besteht darin, aus einer bestimmten Entfernung möglichst oft in den Korb zu treffen, um in die nächste Spielrunde zu kommen. Das Spiel besteht aus insgesamt fünf Spielrunden (Qualifikation, Third-Class, Second-Class, First-Class und Elite-Class). Mit großer Wahrscheinlichkeit wird jedoch nicht jeder Spieler bis in die letzte Runde kommen, da die Entfernung zum Korb von Runde zu Runde um einen Meter zunimmt und in jeder Runde eine bestimmte Anzahl von Treffern erzielt werden muss. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel (unabhängig davon, bis in welche Klasse es ein Spieler geschafft hat).

## 2. Spielablauf

Vor Spielbeginn werden zunächst die Wurfliedien markiert. Vom Basketballkorb aus gemessen wird nach drei, vier, fünf, sechs und nach sieben Metern eine Linie gezogen. Zum Abmessen ist ein Gliedermaßstab zu empfehlen. Es folgt nun eine Übersicht, in der von jeder Runde beschrieben wird, was die Voraussetzungen dafür sind, in eine höhere Klasse aufzusteigen und wie viele Punkte man jeweils in den einzelnen Klassen erzielen kann:

### Die Qualifikationsrunde:

- ▶ Jeder Spieler wirft aus einer Entfernung von **3 Metern**.
- ▶ Jeder Spieler darf 15-mal werfen.
- ▶ Jeder Spieler, der mindestens **sechsmal** in den Korb getroffen hat, kommt in die Third-Class-Runde.

### Die Third-Class-Runde: ★

- ▶ Jeder Spieler wirft aus einer Entfernung von **4 Metern**.
- ▶ Jeder Spieler darf so oft werfen, wie er in der Qualifikationsrunde in den Korb getroffen hat (aber **maximal 12 Würfe**).
- ▶ Jeder Treffer in den Korb gibt **1 Punkt**.
- ▶ Wer dreimal hintereinander in den Korb trifft, bekommt zusätzlich **2 Bonuspunkte**.
- ▶ Jeder Spieler, der mindestens **fünfmal** in den Korb getroffen hat, kommt in die Second-Class-Runde.

### Die Second-Class-Runde: ★★

- ▶ Jeder Spieler wirft aus einer Entfernung von **5 Metern**.
- ▶ Jeder Spieler darf so oft werfen, wie er in der Third-Class-Runde in den Korb getroffen hat (aber **maximal 10 Würfe**).
- ▶ Jeder Treffer in den Korb gibt **2 Punkte**.
- ▶ Wer dreimal hintereinander in den Korb trifft, bekommt zusätzlich **4 Bonuspunkte**.
- ▶ Jeder Spieler, der mindestens **viermal** in den Korb getroffen hat, kommt in die First-Class-Runde.

### Die First-Class-Runde: ★★★

- ▶ Jeder Spieler wirft aus einer Entfernung von **6 Metern**.
- ▶ Jeder Spieler darf so oft werfen, wie er in der Second-Class-Runde in den Korb getroffen hat (aber **maximal 8 Würfe**).
- ▶ Jeder Treffer in den Korb gibt **3 Punkte**.
- ▶ Wer dreimal hintereinander in den Korb trifft, bekommt zusätzlich **6 Bonuspunkte**.
- ▶ Jeder Spieler, der mindestens **dreimal** in den Korb getroffen hat, kommt in die Elite-Class-Runde.

### Die Elite-Class-Runde: ★★★★

- ▶ Jeder Spieler wirft aus einer Entfernung von **7 Metern**.
- ▶ Jeder Spieler darf so oft werfen, wie er in der First-Class-Runde in den Korb getroffen hat (aber **maximal 6 Würfe**).
- ▶ Jeder Treffer in den Korb gibt **4 Punkte**.
- ▶ Wer dreimal hintereinander in den Korb trifft, bekommt zusätzlich **8 Bonuspunkte**.

## 3. Weitere Bonuspunkte

Viermal hintereinander in den Korb getroffene Bälle geben doppelt so viele Bonuspunkte wie dreimal hintereinander getroffene Bälle; fünfmal hintereinander in den Korb getroffene Bälle geben dreimal so viele Bonuspunkte; und so weiter. Wer zum Beispiel in der Second-Class-Runde siebenmal hintereinander in den Korb trifft, bekommt zusätzlich zu seinen 14 Standardpunkten (5 x 4 =) 20 Bonuspunkte. Die folgende Tabelle zeigt weitere Beispiele:

Wurf	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Treffer	X	-	X	X	X	-	X	X	-	X
Treffer	-	X	X	X	-	X	X	X	X	-
Treffer	-	X	X	X	X	X	X	X	X	-
Treffer	X	X	X	X	X	-	X	X	X	X

Treffer	3-Fach
7	1
7	3
8	6
9	5