

Regelwerk Orange Games 2025

I. GESAMT-WETTKAMPF

Disziplinen in 2025:



Die drei Disziplinen orientieren sich an folgenden Gesellschaftsspielen:



Dart = Die Spieler werfen kleine, spitze Pfeile (Darts) auf eine runde Zielscheibe, die in verschiedene Punkte unterteilt ist. Ziel des Spiels ist es, eine bestimmte Punktzahl zu erreichen oder bestimmte Kombinationen zu treffen, je nach Spielvariante. Dart erfordert Konzentration, Geschicklichkeit und strategisches Denken.



Bier Pong = Bier Pong wird traditionell als Trinkspiel gespielt. Es besteht aus einem Tisch, auf dem zwei Teams jeweils eine Reihe von Bechern aufstellen, die mit Bier oder einem anderen Getränk gefüllt sind. Die Spieler versuchen, einen Tischtennisball in die Becher des gegnerischen Teams zu werfen. Wenn ein Ball in einen Becher landet, muss das gegnerische Team den Inhalt trinken.



Mario Kart = Mario Kart ist eine beliebte Videospielereihe von Nintendo, die Rennspiele mit Charakteren aus dem Mario-Universum kombiniert. Spieler wählen aus einer Vielzahl von Charakteren und Fahrzeugen und treten in bunten, fantasievollen Rennstrecken gegeneinander an. Das Spiel bietet verschiedene Power-Ups, die den Spielern helfen, ihre Gegner zu überholen oder sich zu verteidigen.

Die Disziplinen im Zuge der Orange Games werden nicht zu 100% gespielt wie die originalen Vorbilder.

Die Regeln zu den Disziplinen im „Rösler-Style“ werden im Folgenden genauer erklärt und ausgeführt.

Teilnahmebedingungen:

- Die Teilnehmer müssen sich in Gruppen von drei Spielern zusammenfinden. Einzelanmeldungen können nicht berücksichtigt werden.
- Jedes Teammitglied übernimmt eine der drei Disziplinen und sammelt Punkte für das Team. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.



Wann finden die Wettkämpfe statt?

- Die Qualifikationsrunden finden im Zeitraum Juni / Juli 2025 in der Mittagspause statt.
- Die Finals Spiele finden am 26.09.2025, dem diesjährigen Orange Day, statt. Weitere Infos hierzu werden noch bekanntgegeben.

Was passiert, wenn Mitarbeiter bei einem Spiel verhindert sind?

- Bei Abwesenheit des Spielers sorgt das Team für einen Ersatzspieler. Wichtig ist, dieser darf in keinem anderen Team aktiv mitwirken.
- Bei den Disziplinen Rösler Dart und Rösler Pong gilt: Wenn eine Person länger als 5 min auf den Gegner wartet, zählt dies als Sieg für die wartende Person.
- Bei der Disziplin Rösler Kart gilt: Wenn die Personen länger als 5 min auf einen Gegner warten, zählt die Runde für den Abwesenden mit 0 Punkten.

Wie werden die Ergebnisse zurückgemeldet?

- Zwischenstände müssen nach jedem Spiel in ein Ergebnisblatt eingetragen werden. Dieses liegt in der Nähe der jeweiligen Disziplin aus.
- Das Ergebnisblatt wird geprüft und anschließend online zur Verfügung gestellt.

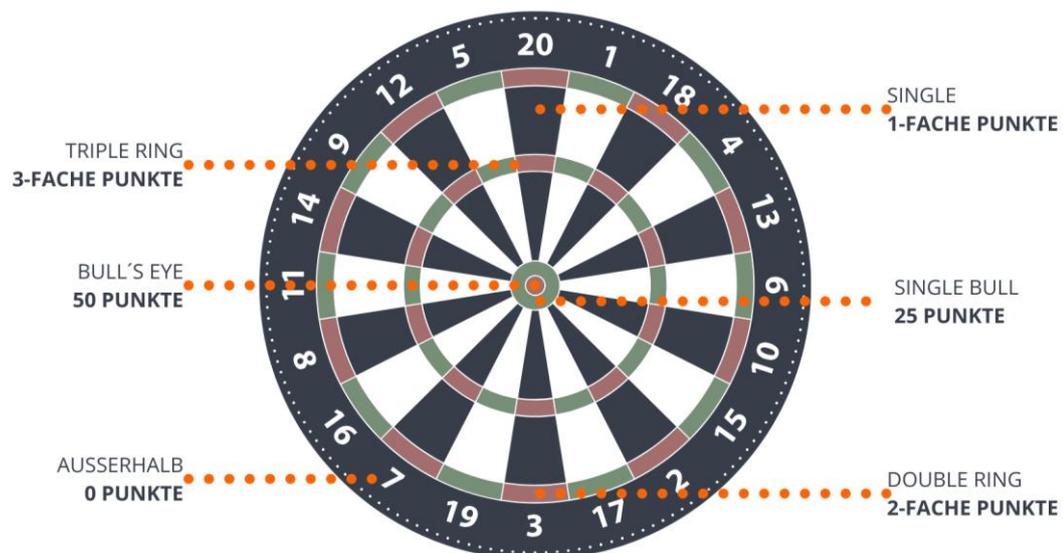
II. ALLGEMEINE VERHALTENSREGELN

- **Fairness und Respekt:**
Alle Teilnehmer sollen sich gegenseitig mit Respekt behandeln und fair spielen. Unsportliches Verhalten, wie Schummeln oder Beleidigungen, wird nicht toleriert.
- **Teamgeist fördern:**
Unterstützt und motiviert eure Teamkollegen während der Wettbewerbe. Gemeinsam zu gewinnen oder zu verlieren, stärkt den Zusammenhalt und das Miteinander.
- **Sicherheit an erster Stelle:**
Achtet auf die Sicherheit aller Teilnehmer. Bei Verletzungen oder unsicheren Situationen sollte sofort Hilfe geleistet werden. Jeder ist verantwortlich für sein eigenes Wohlbefinden und das seiner Teamkollegen.
- **Pünktlichkeit:**
Seid rechtzeitig am Veranstaltungsort und bereit für die Wettbewerbe. Pünktlichkeit zeigt Respekt gegenüber den Organisatoren und anderen Teams.
- **Spaß haben:**
Vergesst nicht, dass der Wettbewerb in erster Linie dazu dient, Spaß zu haben und die Teamdynamik zu stärken. Genießt die Zeit miteinander und macht das Beste aus dem Event!

III. EINZELDISZIPLINEN

1. Rösler Dart

- Die Spieler werfen abwechselnd je drei Darts auf ein Dartboard.



- Ziel ist es, einen Tischtennisball in die Becher des Gegners zu werfen. Wird ein Becher getroffen, so muss dieser zur Seite gestellt werden. Derjenige, der zuerst alle Becher des Gegners getroffen hat, gewinnt.
- Spielbeginn: Schere, Stein, Papier – Der Spieler der gewinnt fängt an.
- Ellenbogen Regel: Beim Werfen darf der Ellenbogen des Werfers nicht über seine Kante des Tisches ragen. Wenn diese Regel nicht eingehalten wird, gilt der ausgeführte Wurf nicht und die andere Person bekommt den Ball.
- Balls Back: Trifft der Spieler beide Bälle in derselben Runde, so erhält er beide Bälle zurück und darf nochmal werfen. Die Becher werden vor dem zweiten Wurf entfernt.
- Zusammenstellen: Einmal pro Spiel darf man Zusammenstellen. Dies darf man ab einer Anzahl von fünf verbleibenden Bechern. Nach einem „Balls Back“ gilt diese Regel allerdings nicht, da die Runde immer noch am Laufen ist.
- Aufsetzer / weghauen: Wirft ein Spieler den Ball mit einem Aufsetzer über die Tischplatte in einen Becher hinein, so darf der Werfer einen zusätzlichen Becher seiner Wahl aus dem Spiel nehmen. Um Aufsetzer zu vermeiden, darf der Gegner den Ball nach der ersten Tisch Berührung weghauen oder fangen.
- Trickshot: Wenn ein Spieler den Ball wirft und er über den Tisch auf die eigene Seite zurückrollt, ohne den Boden zu berühren, so ist der Werfer erneut dran. Der Wurf muss aber ein Trickshot sein. Heißt: Augen zu / mit Links / hinter den Rücken / etc.
- Bombe: Trifft der Spieler beide Bälle in denselben Becher, so darf er den getroffenen Becher und zwei zusätzliche Becher seiner Wahl aus dem Spiel nehmen und darf erneut werfen.
- Maximale Spielzeit 15 min
- Sollten nach Ablauf der Zeit auf beiden Seiten gleich viele Becher stehen gilt: wer zuerst trifft, gewinnt.
- Punkteverteilung:

Gewinner = 4 Punkte

Verlierer = 0 Punkte

3. Rösler Kart

- Die Disziplin findet auf der Nintendo Switch Konsole im TV-Modus statt.



Quelle: https://www.nintendo.com/de-de/Spiele/Nintendo-Switch-Spiele/Mario-Kart-8-Deluxe-1173281.html#Nintendo_Switch

- Das Spiel ist folgendes: Mario Kart 8 Deluxe



Quelle: <https://www.nintendo.com/de-de/Spiele/Nintendo-Switch-Spiele/Mario-Kart-8-Deluxe-1173281.html>

- Es treten immer 4 Rösler Spieler gleichzeitig gegeneinander an. Zusätzlich kommen COM-Spieler dazu. Damit ein Rennen immer aus mindestens 12 Fahrern besteht.
- Eine Runde wird in einem sogenannten Cup ausgetragen. Es handelt sich dabei nicht um, die von Nintendo vorgegeben Cups, sondern werden willkürlich zusammengestellt, als sogenannte Rösler-Cups.
- Ein Cup besteht aus vier Rennen.

- Steuerung und Konsole / Joy-Con:



- Folgendes wird vor Ort und vorab durch Rösler zufällig ausgewählt:
 - Rennstrecke, hierbei wird unter folgenden ausgewählt:

Mario Kart-Stadion

Wasserpark

Zuckersüßer Canyon

Steinblock-Ruinen

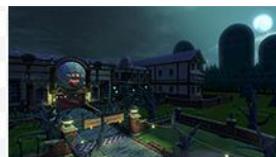


Marios Piste

Toads Hafenstadt

Gruselwusel-Villa

Shy Guys Wasserfälle



Sonnenflughafen

Delfinlagune

Discodrom

Wario-Abfahrt



Wolkenstraße



Knochentrockene Dünen



Bowsers Festung



Regenbogen-Boulevard



Wii Kuhmuh-Weide



GBA Marios Piste



DS Cheep-Cheep-Strand



N64 Toads Autobahn



GCN Staubtrockene Wüste



SNES Donut-Ebene 3



N64 Königliche Rennpiste



3DS Dk Dschungel



DS Wario-Arena



GCN Sorbet-Land



3DS Instrumentalpiste



N64 Yoshi-Tal



DS Ticktack-Trauma



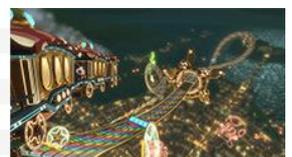
3DS Röhrenraserei



Wii Vilkgangrollen



N64 Regenbogen-Boulevard



GCN Yoshis Piste



Excitebike-Stadion



Große Drachenmauer



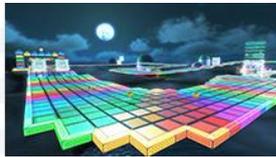
Mute City



Wii Warios Goldmine



SNES Regenbogen-Boulevard



Polarkreis-Parcours



Hyrule-Piste



GCN Baby-Park



GBA Käseland



Wilder Wipfelweg



Animal Crossing



3DS Koopa
Großstadtfieber



GBA Party-Straße



Marios Metro



Big Blue



Quelle: https://www.nintendo.com/de-de/Spiele/Nintendo-Switch-Spiele/Mario-Kart-8-Deluxe-1173281.html#_bersicht

- **Fahrzeuge:**
Gespielt wird mit dem klassischen Standard-Set, bestehend aus dem Standard-Auto, Standard-Reifen und Standard-Gleiter.



- **Charaktere:**
Bei der Charakterwahl steht ausschließlich Yoshi zur Verfügung.



- **Dadurch wird das Turnier nicht durch die Wahl von Charakter, Kart oder Reifen entschieden, sondern allein durch das fahrerische Können.**

- Voreinstellungen:
 - GP: 150 ccm (Schnelligkeit)
 - COM-Kart Stärke: COM normal
 - Teammodus: aus / ohne Teams
 - Items: Furios, dh. es stehen folgende Items zur Verfügung:



Banane

= mit einer clever platzierten Bananenschale bringt man Gegner ins Rutschen



Drei Bananen

= mit drei clever platzierten Bananenschale bringt man Gegner ins Rutschen



Grüner Panzer

= mit diesem harten Panzer kann man Gegner platt machen



Drei grüne Panzer

= mit diesen drei harten Panzern kann man Gegner platt machen



Roter Panzer

= mit diesem Zielsuch-



Drei rote Panzer

= mit diesen drei Zielsuch-Panzern macht man



Stachi-Panzer

= mit diesem Panzer macht



Bob-omb

= mit dieser Bombe

Panzer macht man den
Gegner definitiv platt

den/die Gegner definitiv
platt

man den Gegner an der
Spitze definitiv platt

werden Gegner in der
Nähe weggepustet



Turbo-Pilz

= mit diesem Pilz erhält man
einen Boost, der
vorübergehend die
Geschwindigkeit steigert

Drei Turbo-Pilze

= mit diesen Pilzen erhält
man dreimal einen Boost,
der den/die Gegner
definitiv platt

Goldener Turbo-Pilz

= mit diesem Pilz erhält man
einen unbeschränkten
Temposchub für einen
begrenzten Zeitraum

Kugelwilli

= mit diesem konvertierten
Freund drängt man die
Gegner zur Seite



Blooper

= mit diesem Tintenfisch
schränkt man die Sicht der
Gegner ein

Blitz

= mit diesem Blitz
verkleinert man die
Gegner

Superstern

= mit diesem Stern kann
einen nichts und niemand
aufhalten

Feuerblume

= mit dieser Blume
beschießt man die Gegner
mit einem Flammenstrahl



Bumerangblume

= diesen Bumerang kann
man bis zu dreimal werden
und den Gegner ins Trudeln
bringen

Piranha-Pflanze

= mit Pflanze räumt man
alle Gegenstände und
Gegner temporär aus dem
Weg

Superhupe

= mit dieser Hupe fliegen
alle Gegenstände und
Gegner in der unmittelbaren
Nähe durch die Gegend

Wunderacht

= mit dieser Item erhält
man 8 der hier
beschriebenen Items auf
einmal



Münze

= sammle bis zu 10
Münzen, diese erhöhen die
Geschwindigkeit

Buu Huu

= mit diesem Geist wirst
du temporär unsichtbar
und kannst Items
ausweichen bzw. sie von
Gegnern klauen

- Es sind für alle Spieler die Fahrhilfen deaktiviert, dh. folgenden Funktionen sind ausgeschaltet:
 - Schlausteuering (= Sie sorgt dafür, dass man nicht von der Strecke fliegt. Kommt man zu nah an Wände oder an Schluchten heran, greift die Schlau-Steuerung ein und lenkt das Kart so, dass man in der Spur bleibt)
 - Bewegungssteuerung (= Sie beeinflusst das Spielgeschehen, indem man den Controller oder die Joy-Con aktiv bewegt und somit die Bewegung des Kart nicht ausschließlich über die Analog-Sticks steuert)
 - Autobeschleunigung (= Sie fährt das Kart automatisch vorwärts, ohne dass man eine Taste gedrückt halten muss)

- Die Platzierungen werden nach jedem Cup gewertet, dh. nach 4 Rennen entschieden
 - 1. Platz = 4 Punkte
 - 2. Platz = 3 Punkte
 - 3. Platz = 2 Punkte
 - 4. Platz = 1 Punkt

Wir freuen uns auf spannende und unterhaltsame und vor allem faire ORANGE GAMES 2025!

Viel Spaß & Erfolg, euer Projektteam