

Regelwerk Orange Games 2025

UPDATE 11.08.2025 – Hintergrund: Erhöhung Schwierigkeitsgrad Knock-Out-Phase

Änderungen sind gelb markiert.

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 Videospielreihe 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 - September 2025 in der Mittagspause statt.
- Die Finalspiele ab dem Halbfinale finden am 26.09.2025, dem diesjährigen Orange Day, statt. Weitere Infos hierzu werden noch bekanntgegeben.

Wo finden die Wettkämpfe statt?

- Halle B (analog zur Kicker EM 2024) vor dem Leitstand.

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.
- Wenn die Mit- bzw. Gegenspieler länger als 5 min auf einen Gegner warten, zählt die Runde für den Abwesenden mit 0 Punkten.

Wie werden die Ergebnisse zurückgemeldet?

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

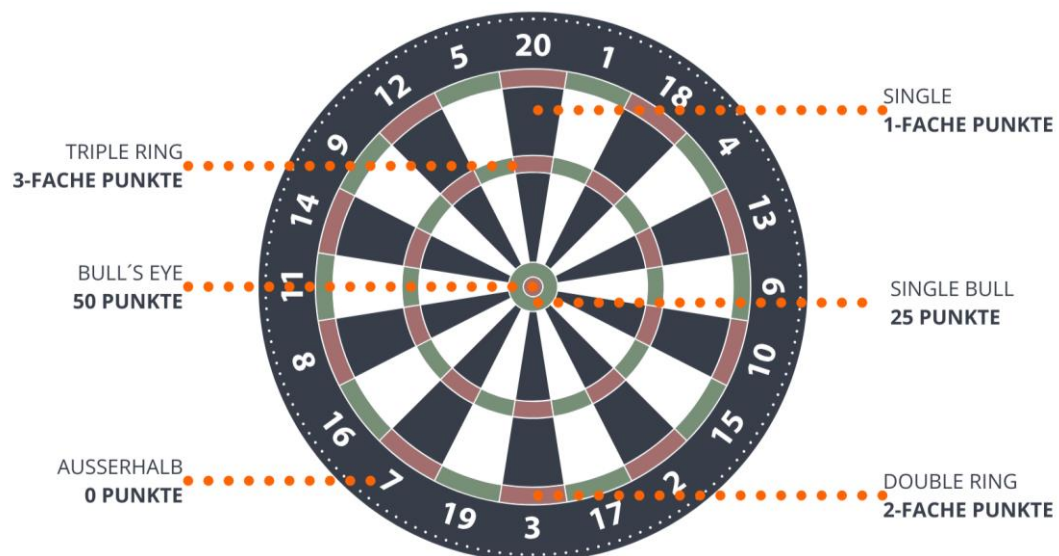
II. ALLGEMEINE VERHALTENSREGELN

- **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.



Knock-Out-Phase

- Ziel ist es, möglichst schnell auf den Punktestand Null zu kommen. Dabei wird nach der sogenannten „Double Out“ Variante gespielt. Das heißt:
 - Um das Spiel zu beenden muss dies über einen Wurf auf ein Doppelfeld (äußerer Ring) oder das Bulls Eye erfolgen.
 - Beispiel: Ein Spieler hat 40 Punkte Rest, so kann der Spieler über das Feld Doppel 20 (=D20) das Spiel für sich entscheiden.

Gruppephase:

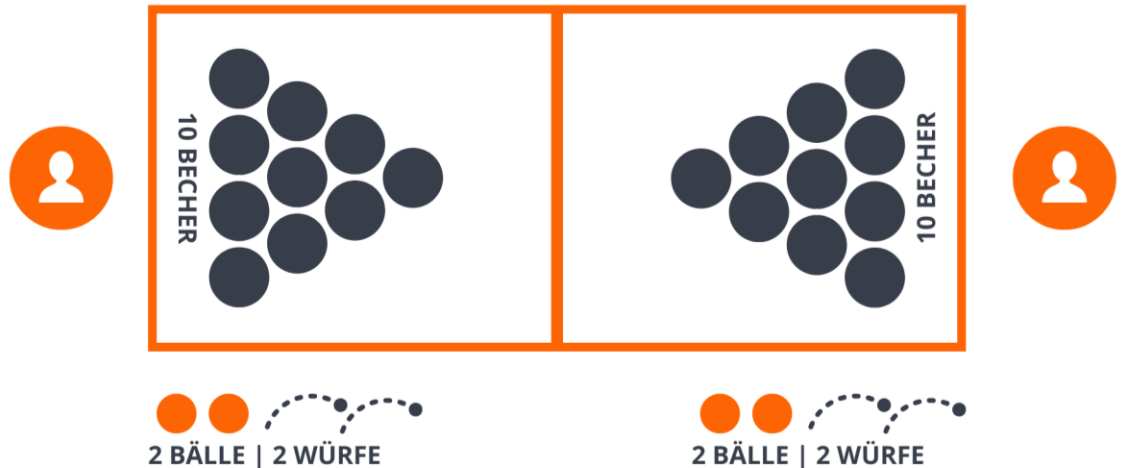
- Ziel ist es, möglichst schnell auf den Punktestand Null zu kommen. Dabei wird nach der sogenannten „Straight out“ Variante gespielt. Das heißt:
 - Ein Spieler kann das Spiel mit einem beliebigen Treffer auf eine gültige Punktzahl beenden – es ist kein Doppel- oder Triple-Feld erforderlich
 - Beispiel: Ein Spieler hat 20 Punkte Rest. Er kann mit einer einfachen 20 (Single 20) das Spiel beenden.
- Im Turnier wird von 501 Punkten rückwärts gezählt. Die maximale Punktzahl beträgt 180 Punkte pro Wurfrunde (bei drei Treffern im Triple 20).
- Es werden nur Pfeile gewertet, die auch nach dem letzten der drei Würfe noch im Brett stecken geblieben sind. Wenn ein Dart das Board verfehlt, erhält der Spieler keine Punkte für diesen Wurf.
- Der Abstand zum Dartboard beträgt: 2,37 Meter
- Spielbeginn: Jeder wirft einen Dart, um die Reihenfolge zu bestimmen. Der Spieler mit dem höchsten Punktwert beginnt.
- Um ein Spiel zu beenden, muss der Dart-Spieler genau 0 Punkte erreichen. Trifft er einen höheren Wert als nötig, bezeichnet man das als Überwerfen. In diesem Fall ist der gesamte Wurf nicht gültig und der nächste Spieler ist am Zug.
- Punkteverteilung:

Gewinner = 4 Punkte

Verlierer = 2 Punkte

2. Rösler Pong

Gruppenphase: Jeder hat 10 Becher, die in einer Pyramide aufgestellt werden.



- 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.
- **Specialbecher: Vor Beginn des Spiels muss jeder Spieler einen Becher auf der gegnerischen Seite als "Spezialbecher" benennen. Dieser Becher muss zuerst getroffen werden, bevor die übrigen Becher ins Spiel kommen. Erst nachdem der "Spezialbecher" erfolgreich getroffen und entfernt wurde, können die Spieler auf die**

anderen Becher zielen. Kommt ein Ball versehentlich in einen anderen Becher, bevor der "Spezialbecher" getroffen wurde, wird dieser Wurf nicht gewertet.

- 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 = 2 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>

- **Knock-Out-Phase: Es treten immer nur 2 Rösler Spieler gegeneinander an. Die restlichen Spieler werden mit COM-Spieler aufgefüllt.**
- **Vorrundenphase: Es treten immer 2 Rösler Spieler gegeneinander an. Wobei parallel ein weiteres Match stattfindet, sodass 4 Spieler gleichzeitig das identische Rennen fahren, Man muss jedoch nur gegen den Rösler-Spieler gewinnen, der im Spielplan als Gegner vermerkt ist. Beispiel:**

Gruppe A	KW 27 Montag 12:15 Uhr	Switch 1	FC Lieberampool			:		Facility Force
Gruppe B			AM Sales Force One			:		Helden in Strumpfhose

Die Rösler-Kart-Spieler des Teams „FC Lieberampool“, „Facility Force“, „AM Sales Force One“ und „Helden in Strumpfhose“ spielen gleichzeitig ein Rennen. Für das Ergebnis wird aber lediglich geschaut ob der „FC Lieberampool“ gegen die „Facility Force“ gewonnen oder verloren hat. Und dann ob die „AM Sales Force One“ gegen die „Helden in Strumpfhose“ verloren oder gewonnen hat.

Zusätzlich kommen COM-Spieler dazu. Damit ein Rennen immer aus mindestens 12 Fahrern besteht.

- Knockoutphase: Eine Runde besteht aus 4 Rennen (= 1Cup), wobei alle 4 Rennen zufällig zusammengestellt sind und keinem offiziellen Nintendo-Cup entsprechen. Es gibt kein Vorab-Rennen zum „einfahren“ – es geht demnach immer direkt los.
- Vorrunden-Phase: Eine Runde besteht aus einem Rennen und es gibt vor ab 1 Rennen zum „einfahren“.
- Steuerung und Konsole / Joy-Con:



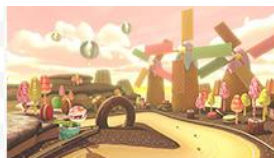
- Folgendes wird vor Ort und vorab durch Rösler zufällig ausgewählt:
 - Rennstrecke, hierbei wird unter folgenden ausgewählt:

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



Bowser's 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



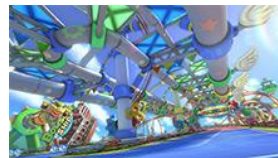
Polarkreis-Parcours



Hyrule-Piste



GCN Baby-Park



GBA Käseland



Wilder Wipfelweg



Animal Crossing



3DS Koopa Großstadtfieber



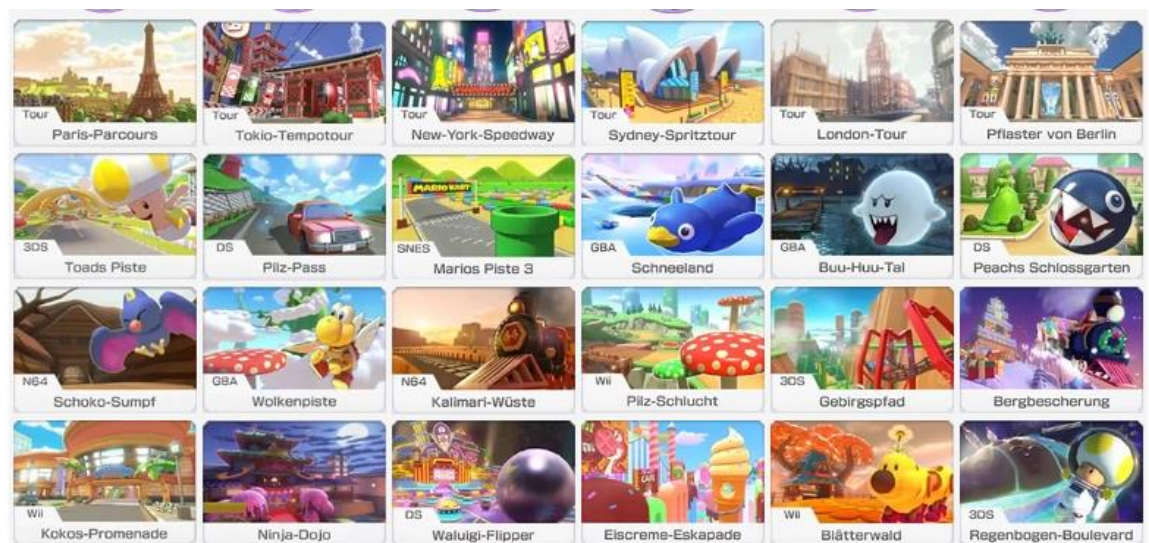
GBA Party-Straße



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 Knock-Out-Phase:**

- GP: 150 ccm (Schnelligkeit)
- **COM-Kart Stärke: COM schwierig**
- Teammodus: aus / ohne Teams
- Items: Furios

– **Voreinstellungen Gruppenphase:**

- 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-Panzer macht man den Gegner definitiv platt



Drei rote Panzer

= mit diesen drei Zielsuch-Panzern macht man den/die Gegner definitiv platt



Stachi-Panzer

= mit diesem Panzer macht man den Gegner an der Spitze definitiv platt



Bob-omb

= mit dieser Bombe 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

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

- 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 Rennen gewertet

Gewinner = 4 Punkte

Verlierer = 2 Punkte

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

Viel Spaß & Erfolg, euer Projektteam