



Reglement

1. Allgemeines

1.1 Allgemeine Informationen

Die “**Edelweiss Challenge**” 2025 findet über drei Tage statt, vom 3. bis 5. Januar 2025. Eine Anmeldung ist nur für die gesamte dreitägige Veranstaltung möglich.

1.2 Zeitplan

Die Veranstaltung gliedert sich wie folgt:

- **Freitag**

Agility 1, Agility 2, Agility 3

Jumping 1, Jumping 2, Jumping 3

- **Samstag**

Jumping 1, Jumping 2, Jumping 3

Who can beat the judge? – Soft: für Klassen 1 und 2

Who can beat the judge? – Expert: für Klasse 3

- **Sonntag**

Agility 1, Agility 2, Agility 3

Finale

2. Wettbewerbe

2.1 Who can beat the judge?

“Who can beat the judge?” ist ein Spiel, das während der Edelweiss Challenge angeboten wird. Es besteht aus einem Agility-Parcours, der von den Richtern als anspruchsvoll gestaltet wird. Für diese Prüfung gibt es keine Rangliste. Alle Teams, die einen fehlerfreien Lauf (0 Fehlerpunkte) oder maximal 5 Fehlerpunkte erzielen, erhalten einen Preis. Zwei Niveaus werden angeboten:

- **Soft:** für Klassen 1 & 2
- **Expert:** für Klasse 3

2.2 Qualifikationsprüfungen

Alle Agility- und Jumping-Wettbewerbe während des Wochenendes dienen als Qualifikationen für das Finale.

3. Qualifikationen

Die besten 10 % jeder Qualifikationsprüfung (Agility 1, Agility 2, Jumping 1, Jumping 2) qualifizieren sich für das Finale. Wenn ein Team bereits in einer vorherigen Prüfung qualifiziert ist, rückt das nächste Team der Rangliste der zweiten Prüfung nach. (Beispiel: Team X qualifiziert sich im ersten Jumping, Team X qualifiziert sich erneut im zweiten Jumping → Das nächste Team wird im zweiten Jumping ausgewählt.)



4. Finale

Das Finale besteht aus einem einzigen Agility-Parcours, der für alle Klassen gleich ist. Es wird eine Rangliste für alle Kategorien in jeder Klasse erstellt.

4.1 Auswahl der Gewinner

Basierend auf der Rangliste des Finales werden die Gewinner der Edelweiss Challenge ermittelt:

- Ein Podium für **Small** (Klassen 1, 2, 3 zusammen)
- Ein Podium für **Medium** (Klassen 1, 2, 3 zusammen)
- Ein Podium für **Intermediate** (Klassen 1, 2, 3 zusammen)
- Ein Podium für **Large** (Klassen 1, 2, 3 zusammen)

5. Helfer im Wettkampfbereich

Mit der Anmeldung erklären Sie sich bereit, während der Veranstaltung als Helfer im Wettkampfbereich tätig zu sein. Der Einsatzplan wird basierend auf den Klassen, an denen Sie teilnehmen, erstellt.

5.1 Aufgabenbereiche

- **Stangenhelfer:** Während des gesamten Wettbewerbs auf dem Feld anwesend, verantwortlich für das Zurücklegen der Stangen, das Wiederaufstellen von Hindernissen und die Sicherstellung der Hindernissicherheit (z. B. Tunnelbeschwerer).
- **Zeitnehmer/Leinenhelfer:** Stoppt die Zeit für jeden Teilnehmer mit einer Handstoppuhr, holt die Leinen und hilft beim Zurücklegen der Stangen.
- **Teilnehmeraufrufer:** Sorgt dafür, dass alle Teilnehmer in der richtigen Reihenfolge bereit sind und kommuniziert Änderungen über Funk an das Büro. Sorgt für einen reibungslosen Ablauf der Veranstaltung.
- **Preishelfer:** Übergibt die Preise direkt an die Teilnehmer nach Abschluss des "Who can beat the judge?"-Events.
- **Reservehelfer:** Erscheint zur angegebenen Zeit. Wenn alle Helfer anwesend sind, wird keine Aufgabe zugewiesen. Bei Abwesenheit eines Helfers übernimmt er dessen Aufgabe.

5.2 Zeitplan

Der Helferzeitplan wird einige Wochen vor der Veranstaltung auf der Website veröffentlicht. Änderungen sind jedoch möglich, daher wird empfohlen, die aktuellste Version zu überprüfen. Helfer müssen sich zur im Zeitplan angegebenen Zeit im Büro melden.

5.3 Geschenk



Alle Helfer erhalten ein Dankeschön-Geschenk, das nach Abschluss der zugewiesenen Aufgaben im Büro abgeholt werden kann.

6. Abmeldungen

Abmeldungen nach Zahlungseingang werden nur gegen Vorlage eines ärztlichen oder tierärztlichen Attests erstattet. Wenn Sie aus einem anderen Grund absagen möchten, liegt es in Ihrer Verantwortung, Ihren Platz an ein anderes Team weiterzugeben. Es ist erlaubt, den Platz an ein Team aus einer anderen Kategorie oder Klasse weiterzugeben.