

REGLEMENT JUMP IN LIVE

EDITION 2019



JUMP IN LIVE
EDITION 2019

Août 2018

CONDITIONS DE PARTICIPATION AU JUMP IN LIVE 2019

Article 1 : Ce challenge est ouvert à tous les clubs, quelque soit leur domiciliation, à condition qu'ils soient enregistrés auprès de la FFE. Chaque club ne pourra utiliser qu'un seul compte engageur même s'il il en dispose de plusieurs.

Article 2 : Il est obligatoire de participer à une manche et à la finale sous peine de disqualification par la commission d'appel sportive.

Article 3 : La remise des prix aura lieu lors de la finale. Les 5 meilleurs clubs seront récompensés. La présence des 6 meilleurs cavaliers de chaque club primé en tenue de concours (dont les 3 premiers à cheval) et celle du coach est également obligatoire, sous peine de disqualification par la commission d'appel sportive.

Article 4 : Les points seront attribués comme suit:

- 10 points octroyés au vainqueur de chaque épreuve
- 8 au second
- 6 au troisième
- 4 au quatrième
- 3 au cinquième
- 2 au sixième
- et 1 point pour tous les autres cavaliers classés par la FFE.

Si l'épreuve comptabilise 3 cavaliers classés (si épreuve à 10 cavaliers), seuls les 3 classés seront récompensés.

Il faudra coefficienter ces points selon l'article 5 du règlement.

Article 5 : A chaque indice d'épreuve est affecté un coefficient:

- 1 pour les indices 4
- 1.25 pour les indices 3
- 1.5 pour les indices 2 et pour les épreuves AS poney
- 1.75 pour les indices 1
- 2 pour les indices élites

Exemple: un cavalier finissant premier de l'épreuve Club 2 obtiendra $10 \times 1.5 = 15$ points.

Article 6 : Seuls les résultats des 6 meilleurs cavaliers de chaque club (qui auront rapporté le plus de points) seront pris en compte pour le cumul des points et ce, sur chaque manche, finale comprise.

Un club engageant moins de 6 cavaliers ne sera pas disqualifié mais seuls les points du nombre d'engagés qu'il aura compteront pour le classement.

Exemple: Un club ayant 5 cavaliers engagés ne pourra totaliser au maximum que les points de ses 5 cavaliers, si ceux-ci sont classés.

Pour un cavalier effectuant plusieurs tours, il ne sera retenu que le tour lui rapportant le plus de points.

Article 7 : Les points obtenus lors de la finale seront doublés.

Article 8 : Le classement final est un classement "club" et sera déclaré vainqueur le club qui aura cumulé le plus de points.

Article 9 : En cas d'égalité, le vainqueur sera le club qui aura cumulé le plus de points sur la finale. En cas de nouvelle égalité sur les points obtenus lors de la finale, un tirage au sort sera effectué par la commission d'appel sportive.

Article 10 : Seule la commission d'appel sportive pourra statuer en cas de litige portant soit sur le règlement du JUMP IN LIVE 2019 ou son application, soit sur le calcul des points attribués à un cavalier ou à un club.

Article 11 : Les clubs engageant plus de 30 tours se verront attribuer des pénalités :

- 2 points de pénalités attribués par tour supplémentaire

- 4 points de pénalités lors de la finale

Exemple : Le club 1 a engagé 34 tours sur l'étape 1, il totalise 79 points sur cette étape auxquels seront enlevés $2 \times 4 = 8$ points. Il se verra donc octroyer $79 - 8 = 71$ points.

Article 12 : Sera élu meilleur cavalier du JUMP IN LIVE 2019 celui qui aura rapporté le plus de points à son club (les points rapportés aux autres clubs lors de la draft ne seront pas comptabilisés).

Article 13 : Chaque club participant se voit la possibilité (et non l'obligation) de déclarer un cavalier drafté, impérativement à l'adresse e-mail suivante : contact@jump-in-live.com et avant le vendredi minuit précédant la date du concours (l'heure d'envoi du mail faisant foi).

La draft ne pourra s'effectuer que sur les trois premières étapes.

Aucun cavalier ne pourra être drafté lors de la finale.

Le cavalier drafté devra être différent à chaque date.

Exemple : Le club 1 a drafté le cavalier X du club 2 lors de la première étape, il ne pourra donc plus drafter ce même cavalier lors des étapes suivantes.

Un même cavalier pourra être drafté par plusieurs clubs.

Un cavalier drafté verra les points (s'il en a obtenu) de son meilleur tour comptabilisés pour son club et la moitié de ces points ajoutés au compteur de tous les autres clubs qui l'auront drafté.

Exemple : Les club 1 et 2 ont drafté le cavalier X issu du club 3. Le meilleur tour du cavalier X rapporte 20 points à son club (club 3) alors les clubs 1 et 2 se verront octroyer 10 points chacun.

COMMENT MIEUX COMPRENDRE LE DRAFT ?

Vous aimez jouer ? Vous aimez miser ? Vous voulez gagner ?

La DRAFT vous aidera à figurer parmi les meilleurs club du JUMP IN LIVE 2019 !

Le principe étant de connaître et d'analyser la start liste de l'étape et de miser sur un cavalier qui n'est pas de votre club, et qui, s'il rapporte des points à son club d'appartenance, il en rapportera la moitié au votre !