

OPERATION FFVoile « VOILE VIRTUELLE »

ACCOMPAGNEMENT DE LA COURSE AU LARGE

MINI TRANSAT 2019

Règles du Jeu pour les classes participantes.

Principe du jeu :

De nombreux départs de grandes courses au large sont pris, chaque année, depuis nos côtes françaises et européennes. L'expérience et les performances de nos skippers français ne sont plus à démontrer tant ils sont reconnus dans le monde entier.

Les courses au large sont une merveilleuse invitation aux voyages, à la découverte d'espaces et de milieux inconnus. Nous nous prenons tous à rêver lorsque l'on évoque le nom de ces grandes courses : « Le Vendée Globe, La Route du Rhum, La Transat Jacques Vabre, etc... ».

La pratique de la voile en milieu scolaire permet aux enfants d'apprendre les rudiments de cette discipline et dévoile, comme dans d'autres disciplines, des vocations particulières pour certains d'entre eux.

Dans l'espace de jeu que nous proposons, nous donnons la possibilité aux élèves de participer, de façon virtuelle, à une grande course au large dans le même espace-temps que celle qui se déroule réellement.

Les expériences passées nous ont montré un fort engouement de la part des enseignants, des élèves et plus largement des familles qui s'impliquent elles aussi dans le jeu : intérêt pour l'enseignant qui travaille ses programmes scolaires en leur donnant du sens avec l'activité voile ; motivation, dynamique de groupe et découverte de la pratique voile pour les élèves. Un vrai projet pédagogique au travers de la course au travers de l'interdisciplinarité.

HISTORIQUE

Fondée en 1977 par l'anglais Bob Salmon, la Mini-Transat fêtera, au départ de La Rochelle, ses 42 ans.

Course phare du circuit Mini, la Mini-Transat verra 84 coureurs, hommes ou femmes, d'une quinzaine de nationalités différentes s'élancer au départ de La Rochelle, un exploit sportif pour certains, une aventure humaine pour les autres.

COURSE

Ce long parcours de 4050 milles nautiques en solitaire, sur les plus petits bateaux de course au large, de seulement 6,50m de long, se fera en deux étapes.

La première, qui sera celle suivie par l'opération voile virtuelle de la FFVoile, au départ de La Rochelle ira à Las Palmas de Gran Canaria situé dans l'archipel des Canaries. Longue de 1350 milles et d'une durée de 7 jours environ, elle sera pour certains coureurs, leur première grande course au large. Après une sortie tactique du Golfe de Gascogne, tous rêvent de longues glissades au portant le long des côtes portugaises avant une arrivée dans l'archipel des Canaries.

La seconde de 2700 milles durera deux semaines environ pour les plus rapides. Elle partira de Las Palmas de Gran Canaria début novembre.

LE BATEAU : le MINI 650

Véritable bombe destinée à la performance pure, le Mini 6.50 n'en demeure pas moins un excellent bateau hauturier conçu pour affronter les conditions les plus difficiles en toute sécurité

L'heure de départ est fixée au **DIMANCHE 22 SEPTEMBRE**.

Les classes pourront programmer, avant la course, la trajectoire du bateau pour les premières heures de course (un tutoriel sera proposé aux classes lors de l'inscription).

Le but est de pouvoir se confronter virtuellement, au sein même de cette grande course, à d'autres bateaux de classes.

Chaque jour, en se connectant sur le site Internet de Virtual Regatta www.virtualregatta.com, les classes/équipes engagées pourront piloter leur bateau, choisir leur route, régler leurs voiles en fonction du vent et définir le cap à suivre.

Ainsi, elles pourront observer et connaître :

- leur position parmi les autres bateaux des classes
- leur position parmi les skippers professionnels en course.
- leur classement général parmi les milliers de skippers virtuels engagés

Un tutoriel vous sera envoyé pour vous expliquer la procédure d'inscription sur <http://www.virtualregatta.com>

REGLEMENT DE PARTICIPATION

Règle n°1 : Inscription à l'opération nationale

Peuvent participer à l'opération :

- Les classes des écoles primaires
- Les élèves des AS de collège et lycée (Equipe de 5 personnes minimum avec un enseignant référent)

Les associations d'écoles, classes ou équipes souhaitant participer à l'opération nationale sont invitées à s'inscrire par internet.

Le formulaire est disponible sur le lien suivant : <https://goo.gl/forms/LiWsoaPminBs04333>

Il est entendu que la FFVoile ne transfèrera ces données à aucun autre tiers, et notamment à aucun de ses partenaires. Elle n'exploitera pas les données collectées à des fins autres que celles liées au jeu en question.

La FFVoile se réserve le droit de transmettre les coordonnées des écoles/équipes à la Ligue Régionale de Voile et au Comité Départemental de Voile du ressort territorial de l'école.

Cette transmission de données se fera dans le respect de la réglementation en vigueur.

Règle n°2 : Type de bateau

Chaque classe/équipe ne peut inscrire qu'un seul bateau ; il s'agira d'un bateau type Mini 650.

Le site Virtual Regatta permet de personnaliser et d'identifier le bateau (nom, couleur de coque, de voile, etc...).

Règle n°3 : Identification du bateau

Chaque classe/équipe utilisera le nom de bateau déclaré sur le formulaire d'inscription et lui permettant de courir.

L'inscription au groupe d'amis est obligatoire.

La liste des participants sera fournie à toutes les classes inscrites.

Règle n°4 : Direction de course et animation

L'animation de la course sera coordonnée par la FFVoile au gré des événements de celle-ci pour permettre la continuité de l'intérêt de l'opération.

Règle n°5 : Equipement du bateau

A l'inscription, un pack sera fourni à chaque classe/équipe pour doter le bateau d'options lui permettant d'améliorer les performances du bateau.

Chaque classe/équipe fera le choix des options qu'il souhaite activer mais ne pourra en acheter de nouvelles.

Règle n°6 : Départ de la course

Le départ de la course aura lieu le 22 septembre pour la course réelle, comme pour la course virtuelle.

Une option du jeu « Virtual Regatta » permet de programmer la trajectoire du bateau après le départ. Un tutoriel d'explication sera disponible lors de l'inscription.

Règle n°8 : Les vacances

Chaque classe/équipe pourra intervenir sur les réglages du bateau, au minimum une fois par jour durant toute la durée de l'épreuve.

Pour les samedis et dimanches, une délégation d'au moins 2 élèves choisie par la classe/équipe, permettra d'assurer ensemble les vacances journalières dans les mêmes conditions qu'en semaine.

Règle n°9 : Ligne d'arrivée

Afin de donner une limite au temps de course, la ligne d'arrivée sera considérée fermée (bateau hors course) le **04 octobre à 18h00**.

Un classement officiel des bateaux engagés dans la course, dans les différentes catégories (écoles primaires, AS collège, AS lycées) sera alors établi. **Ce classement sera communiqué par mail et fera l'objet d'un article sur le site de la FFVoile.**