OPERATION NATIONALE FFVoile
ACCOMPAGNEMENT DE LA COURSE AU LARGE
TRANSAT JACQUES VABRE 2017

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… ».

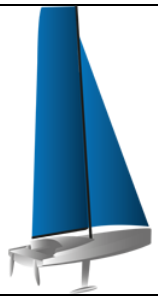
La pratique de la voile en milieu scolaire permet aux enfants d'apprendre les rudiments de cette discipline et dévoile, comme dans d'autres disciplines, des vocations particulières pour certains d'entre eux.

Dans l'espace jeu que nous proposons, nous donnons la possibilité aux élèves des classes de cycle 3 (en élargissant aux classes multi-niveaux si nécessaire) 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.

L'origine de la Transat Jacques Vabre est fondée sur l'histoire des grandes routes maritimes atlantiques : ces dernières sont essentiellement liées au formidable essor économique entre les continents américains et européens, la première Transat Jacques Vabre qui relia le Havre à Cartagena (Colombie) était ainsi dans le sillage océanique du café.

La Fédération Française de Voile propose aux écoles de participer à l'édition 2017 sur le bateau de leur choix :

Class 40 LONGUEUR MAXIMUM : 12,19 M (40 PIEDS) LARGEUR MAXIMUM : 4,50 M SURFACE DE VOILURE AU PRÈS : 115 M2 SURFACE DE VOILURE AU PORTANT : 240 MÈTRES M2	
Multi 50 LONGUEUR MAXIMUM : 15,24 M (50 PIEDS) LARGEUR MAXIMUM : 15,24 M SURFACE DE VOILE AU PRÈS/PORTANT : 200/260 M2	
IMOCA LONGUEUR MAXIMUM : 18,28 M (60 PIEDS) LARGEUR MAXIMUM : 5,85 M SURFACE DE VOILE AU PRÈS ET AU PORTANT : LIBRE	

Les différents types de bateaux bénéficieront d'un suivi et d'une animation mais elles s'orienteront davantage sur les bateaux type IMOCA.

L'heure de départ est fixée au **lundi 6 novembre 2017 à 10 heures grâce au jeu de navigation Virtual Regatta**.
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 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

Les associations d'écoles ou classes 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

Règle n°2 : Type de bateau

Chaque classe ne peut inscrire qu'un seul bateau ; il s'agira d'un bateau choisi entre Class 40, MULTI 50 et IMOCA. **Les animations et le suivi de la course se focaliseront principalement sur la classe IMOCA.**

Un classement sera effectué dans chaque catégorie

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 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 ligue Normandie au gré des évènements de celle-ci pour permettre la continuité de l'intérêt de l'opération.

Règle n°5 : Instructions de course

A la confirmation de votre inscription, des instructions de course vous seront communiquées par mail pour vous expliquer les modalités d'inscription sur le site de Virtual Regatta par la direction de course.

Règle n°6 : Equipement du bateau

Du départ à l'arrivée de la course, il est interdit d'acquérir des options payantes. La configuration de base est fournie gratuitement à l'inscription.

Règle n°7 : Départ de la course

Pour des raisons d'équité entre les classes participantes, le départ sera donné **le lundi 06 novembre à 10 heures.**

Pour les classes qui prendront le départ en cours, un replacement automatique du bateau dans le milieu de flotte est opéré par la plateforme de jeu Virtual Regatta

Règle n°8 : Les vacations

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

Pour les samedis, dimanches et les vacances scolaires, une délégation d'au moins 2 élèves choisie par la classe, permettra d'assurer ensemble les vacations 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 **06 décembre à 18h00**.

Un classement officiel des bateaux engagés dans la course sera alors établi. **Ce classement sera communiqué par mail et fera l'objet d'un article sur le site de la FFVoile.**