



# **OPERATION FFVoile « VOILE VIRTUELLE »**

## **ACCOMPAGNEMENT DE LA COURSE AU LARGE**

### **VENDEE GLOBE VIRTUEL 2024**

## **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.



## Solitaire, sans escale et sans assistance

Le Vendée Globe est à ce jour la plus grande course à la voile autour du monde, en solitaire, sans escale et sans assistance. L'événement s'est inscrit dans le sillage du Golden Globe qui, en 1968, initia la première circum navigation de ce type par les trois caps (Bonne Espérance, Leeuwin et Horn). Sur les neuf pionniers à s'élancer en 1968 un seul réussit à revenir à Falmouth, le grand port de la Cornouailles anglaise. Le 6 avril 1969 après 313 jours de mer, le Britannique Robin Knox-Johnston arrivait enfin au but. Vingt années plus tard, c'est le navigateur Philippe Jeantot qui, après sa double victoire dans le BOC Challenge (Le tour du monde en solitaire avec escales), lance l'idée d'une nouvelle course autour du monde, en solitaire, mais... sans escale ! Le Vendée Globe était né. Le 26 novembre 1989, treize marins prennent le départ de la première édition qui durera plus de trois mois. Ils ne seront que sept à rentrer aux Sables d'Olonne.

Les neuf éditions de ce que le grand public nomme aujourd'hui l'Everest des mers, ont permis à 200 concurrents de prendre le départ de cette course hors du commun. Seuls 114 d'entre eux ont réussi à couper la ligne d'arrivée. Ce chiffre exprime à lui seul l'extrême difficulté de cet événement planétaire où les solitaires sont confrontés au froid glacial, aux vagues démesurées et aux ciels pesants qui balayent le grand sud ! Le Vendée Globe est avant tout un voyage au bout de la mer et aux tréfonds de soi-même. Il a consacré de très grands marins : Titouan Lamazou en 1990, Alain Gautier en 1993, Christophe Auguin, en 1997, Vincent Riou en 2005, François Gabart en 2013, Armel Le Cléac'h en 2017 et Yannick Bestaven en 2021. Armel Le Cléac'h reste à ce jour le détenteur du record de l'épreuve en 74 jours. Un seul marin l'a gagné deux fois : Michel Desjoyeaux, en 2001 et 2009. Le dixième Vendée Globe s'élancera des Sables d'Olonne le dimanche 10 novembre 2024.

## Le parcours



## Le bateau

<p><b>IMOCA</b></p> <p>LONGUEUR MAXIMUM : 18,28 M (60 PIEDS)</p> <p>LARGEUR MAXIMUM : 5,85 M</p> <p>SURFACE DE VOILE AU PRÈS ET AU PORTANT : LIBRE</p>	
--	---



L'heure de départ est fixée au **dimanche 10 novembre 2024 à 13h02 (heure métropolitaine) 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](http://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 inscriptions seront ouvertes à partir du **lundi 14 octobre** jusqu'au **04 novembre**.

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

Peuvent participer à l'opération :

- Les classes des écoles primaires
- Les élèves de collège, lycée
- Les élèves représentant une université

Le formulaire est disponible sur le lien suivant :  
<https://www.ffvoile.fr/ffv/web/services/developpement/courseaularge.asp>

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 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 ne peut inscrire qu'un seul bateau ; il s'agira d'un bateau type IMOCA. **Les animations et le suivi de la course se feront sur la classe IMOCA.**

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.



#### **Règle n°4 : Direction de course et animation**

L'animation de la course sera coordonnée par la FFVoile. Les personnes inscrites à l'opération recevront un mail afin de les guider et les conseiller tout au long de la course, avec notamment des conseils des plus grands experts de la course au large.

#### **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**

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

#### **Règle n°7 : Départ de la course**

Pour les bateaux ne prenant le départ qu'à partir du lundi 11 novembre, **Un remplacement automatique de tous les bateaux dans le milieu de flotte est opéré par la plateforme de jeu Virtual Regatta.**

#### **Règle n°8 : Les vacances**

Pour les samedis et dimanches, une délégation d'au moins 2 élèves choisie par la classe, pourra permettre 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 **07 février 2025**.

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.**