



OPERATION FFVoile « VOILE VIRTUELLE »

ACCOMPAGNEMENT DE LA COURSE AU LARGE

RETOUR A LA BASE 2023

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.



Après un galop d'essai en 2021 sous la forme d'un rallye en équipage, le Retour à La Base tiendra sa première édition en novembre 2023, relançant la tradition d'une course retour en solitaire pour les IMOCA à l'issue de la Transat Jacques Vabre.

> **Transatlantique en IMOCA, en solitaire**

> Départ le **30 novembre 2023** depuis Fort de France – Martinique

> Premières arrivées prévues **à partir du 13 décembre** à Lorient La Base

> Course **sélective et qualificative** pour le Vendée Globe 2024-2025

Dans l'imaginaire collectif des gens de mer, une « transatlantique » est synonyme de ces interminables surfs poussés par les alizés, au milieu d'un océan réchauffé de mille nuances azurées à mesure que se rapproche l'arc antillais... Mais associez-la au mot « retour », et, soudain, elle prend une tout autre tournure, et il faut vite renfiler ciré intégral et bottes étanches ! Car parmi les défis sportifs les plus engagés au monde, la traversée de l'Atlantique d'Ouest en Est figure assurément en bonne place, qui plus est quand elle est affrontée en solitaire, et en plein cœur de l'hiver septentrional.

Si la distance affichée entre Fort-de-France (Martinique) et Lorient (Morbihan) est officiellement de 3 463 milles nautiques, les marins savent bien qu'ils devront en parcourir nettement plus pour rallier le Vieux continent. Car à la latitude des Antilles, le vent souffle majoritairement de l'Est vers l'Ouest, et la route directe obligerait les bateaux à lui faire face... et avancer au ralenti !

C'est donc vers le Nord que les bateaux devront mettre le cap, à la recherche de ces systèmes de basse pression connus sous le nom de « dépressions », qui se forment au large de Terre-neuve et viennent s'écraser sur l'Europe chaque hiver, à grand renfort de rafales, de pluies diluviennes, et de houle spectaculaire. Mais leur puissance est aussi imprévisible que redoutable... C'est donc avec une vigilance de tous les instants que s'engageront les intrépides qui attaqueront l'Atlantique à rebrousse-poil !

Le parcours



Le bateau

<p>IMOCA</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 **jeudi 30 novembre 2023 à 19h00 (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, 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](http://www.virtualregatta.com) vous sera mis à disposition 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 20 octobre** jusqu'au **29 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

Les formulaires d'inscriptions sont disponibles 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.

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 d'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 vendredi 1er décembre, **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 **19 décembre 2023**.

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.**