



## OPERATION NATIONALE USEP/FFVoile ACCOMPAGNEMENT DE LA COURSE AU LARGE du VENDEE GLOBE 2016

### 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 The Transat, etc... ».

La pratique de la voile en milieu scolaire, et notamment dans le cadre des rencontres USEP, 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 dans le cadre des 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.



**Le 8<sup>ème</sup> Vendée Globe** est une course transocéanique en solitaire autour du monde en passant par les 3 caps : Cap de Bonne Espérance, Cap Leeuwin et Cap Horn. Le départ et l'arrivée se font des Sables d'Olonne.

L'USEP et la Fédération Française de Voile proposent aux écoles adhérentes USEP de participer à l'édition 2016/2017 sur un bateau de type IMOCA en prenant le départ **le dimanche 6 novembre 2016 à l'heure officielle de départ 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 et d'associations USEP.

Chaque jour, en se connectant sur le site Internet de Virtual Regatta [www.virtualregatta.com](http://www.virtualregatta.com), les classes USEP engagées pourront piloter leur bateau, choisir leur route, régler leur voile en fonction du vent et définir le cap à suivre.

Ainsi, elles pourront observer et connaître :

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

## **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 sur l'espace dédié par l'USEP. Le formulaire est disponible sur le lien suivant <http://goo.gl/forms/C7mGZ93mdG>

### **Clôture des inscriptions au 20 septembre 2016.**

Pour être valide, la candidature doit impérativement indiquer l'adhésion à l'USEP départementale. A la clôture des inscriptions, une vérification sera faite auprès des délégations USEP concernées.



### **Règle n°2 : Type de bateau**

Chaque classe ne peut inscrire qu'un seul bateau ; il s'agira d'un bateau de type Mono Open 60 (bateau de classe monotype stricte de 18,28 m). 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 et permettra de suivre la progression de l'ensemble des bateaux de classes USEP.

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

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

Un directeur de course, désigné par la commission mixte, sera en charge du suivi de la course. Il gèrera toutes les demandes des participants concernant l'inscription sur la plateforme virtuelle de Virtual Regatta. Il animera la course au gré des événements de celle-ci pour permettre la continuité de l'intérêt de l'opération. Il règlera les réclamations éventuelles en lien avec la commission nationale mixte.

### **Règle n°5 : Instructions de course**

A la confirmation de votre inscription après le 20 septembre au plus tard, 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 : Entraînement**

Une session d'entraînement sera proposée à toute classe dont l'inscription sera confirmée et selon la fiche d'inscription remplie au préalable. Elle se déroulera aux dates précisées à la rentrée scolaire et sera organisée par le directeur de course. La participation à celle-ci n'est pas obligatoire mais permettra la familiarisation avec



l'outil virtuel en ce qui concerne les modalités de création du bateau et l'utilisation de celui-ci.

### **Règle n°7 : 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°8 : Départ de la course**

Pour des raisons d'équité entre les classes participantes, le départ sera donné **le dimanche 6 novembre en même temps que la course officielle**. Les classes participantes devront prendre leurs dispositions pour participer à ce départ.

### **Règle n°9 : Les vacances**

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 vacances journalières dans les mêmes conditions qu'en semaine.

### **Règles n°10 : Classements intermédiaires**

Afin d'animer l'opération nationale, des classements intermédiaires seront effectués au passage de chacun des 3 caps (Bonne Espérance, Leeuwin, Horn).

### **Règle n°11 : Ligne d'arrivée**

Afin de donner une limite au temps de course, la ligne d'arrivée sera considérée fermée (bateau hors course) le **06 mars 2017 à 18h00**. La commission mixte USEP/FFVoile établira alors un classement officiel des bateaux USEP engagés dans la course. **Ce classement sera communiqué par mail et fera l'objet d'un article sur les sites de l'USEP nationale et de la FFVoile.**