



OPERATION FFVoile « VOILE VIRTUELLE »

ACCOMPAGNEMENT DE LA COURSE AU LARGE

LA TRANSAT DES ECOLES

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. Cette année, le départ de la course étant pendant les vacances scolaires, nous vous proposons de faire la course retour spécialement pour vous.

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.



Présentation de la course 2025 :

Chaque année, la Fédération Française de Voile, en partenariat avec Virtual Regatta, propose aux classes de participer à une grande course virtuelle. L'objectif est de permettre aux élèves de se glisser dans la peau de skippers et de vivre l'expérience d'une course au large en suivant la même route que les navigateurs professionnels.

Habituellement, nous utilisons une course existante pour ce projet. Cette année, le départ de la Transat Café L'Or (course aller) a eu lieu en plein milieu des vacances scolaires, ce qui complique la participation des écoles. Pour que le projet reste accessible, la Fédération Française de Voile et Virtual Regatta ont choisi d'organiser spécialement pour les classes, cette course retour.

Cette course reliera Fort-de-France (Martinique) à la ville du Havre (France) sans marques de parcours intermédiaires, celle-ci laisse une totale liberté de route aux participants : les classes devront donc imaginer et gérer leur stratégie pour rejoindre la métropole.

DÉPART 13. NOV.

SÉRIE IMOCA LOR

Virtual Regatta

2025
**TRANSAT
SCOLAIRE
VIRTUELLE**

FORT DE FRANCE
>> LE HAVRE

LOUIS
BERREHAR
Sponsor IMOCA
BANQUE POPULAIRE

Parrain officiel
de la Transat
Scolaire 2025

FFVoile

GOUVERNEMENT
Liberté
Égalité
Fraternité

UGSEL

UNSS
Union Nationale
des Sports Scolaires

aefe
Association
Éducative
de l'Éducation
Française

ouest
france

BANQUE
POPULAIRE
PARTENAIRE
MAJEUR

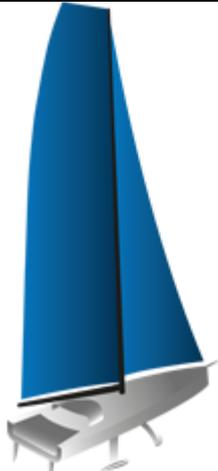
ENGIE
PARTENAIRE
OFFICIEL



Le parcours

Le parcours de la transat sur Virtual Regatta correspond au trajet retour de la Transat Café de l'Or. Il est défini uniquement par une ligne de départ à Fort de France et une ligne d'arrivée au Havre, sans marque de parcours intermédiaire. Cela veut dire que les concurrents sont totalement libres de choisir leur route : chacun peut construire sa propre stratégie en fonction de la météo, des vents et de ses choix tactiques.

Le bateau

<p style="text-align: center;">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 13 novembre 2025 à 10h00 (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 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 03 novembre** jusqu'au **mercredi 12 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

Il est entendu que la FFVoile ne transférera 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 prenant le départ tardivement, **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 **mercredi 10 décembre 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.**