



# **OPERATION FFVoile « VOILE VIRTUELLE »**

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

### **VENDEE GLOBE 2020**

## **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.

### **HISTORIQUE**

Le Vendée Globe est à ce jour la seule 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.

## **PARCOURS**

40 075 kilomètres soit 21 638 milles : telle est la circonférence de la Terre et la distance autour du monde de référence. Une révolution effectuée en 74 jours et 3 heures lors de la dernière édition du Vendée Globe. Ce périple planétaire est avant tout un voyage climatique pour descendre l'Atlantique, traverser l'océan Indien et le Pacifique, puis remonter de nouveau l'Atlantique... Au programme : un départ des Sables d'Olonne au milieu de l'automne, un trajet au cœur des mers du Sud en plein été austral et un retour hivernal en Vendée.

Dans la réalité lors des huit précédentes éditions du Vendée Globe, la plupart des concurrents ont parcouru parfois plus de 28 000 milles (soit quasiment 52 000 kilomètres). Les solitaires doivent composer avec le vent, les vagues, la houle, les glaces. La trajectoire des bateaux n'est donc qu'une succession de lignes brisées, de zigzags, de détours et de changements de caps.

## **UN TRIO CLIMATIQUE**

Les solitaires du Vendée Globe doivent en permanence jouer avec les systèmes météo. Ils sont composés d'anticyclones, zones de hautes pressions plutôt stables et peu ventées et de dépressions, le plus souvent génératrices de vents forts. Cette confrontation des hautes et des basses pressions va déterminer la stratégie à adopter dans chaque zone du parcours du Vendée Globe. La trajectoire nord-sud pour descendre l'Atlantique et la traversée sud-nord pour le remonter sont perpendiculaires au mouvement général des perturbations alors que dans les mers du Sud, le franchissement de l'Indien et du Pacifique s'effectue dans le sens du déplacement des systèmes météo.

Lors de la première phase entre les Sables d'Olonne et le cap de Bonne Espérance, à la pointe de l'Afrique du Sud, les solitaires doivent longer l'anticyclone des Açores dans l'Atlantique Nord, puis celui de Sainte Hélène dans son équivalent austral. Le jeu consiste à trouver le bon équilibre : suffisamment loin des centres dépressionnaires pour éviter les vents les plus forts sans se faire engluer dans les hautes pressions. La deuxième période consiste à profiter des phénomènes météo venant de l'ouest pour se faire pousser rapidement entre Bonne Espérance et le Horn, tandis que la troisième partie ressemble à la première avec l'anticyclone de Sainte-Hélène et celui des Açores à contourner. Il va aussi falloir gérer le passage d'un hémisphère à l'autre : c'est la zone de convergence intertropicale (ZCIT) appelée communément Pot au Noir. Ici, les masses d'air chaudes et humides portées par les alizés des deux hémisphères se rencontrent et génèrent un air instable où calmes blancs et grains orageux alternent sans véritable logique. Vigilance et intuition sont indispensables pour sortir de ce piège.



## TRANCHES ATLANTIQUES

Le 8 novembre 2020, jour du départ, deux cas sont envisageables : si l'anticyclone des Açores s'étend jusqu'à l'ouest de l'Europe, un temps maniable est au programme pour s'extraire du golfe de Gascogne. A contrario les dépressions atlantiques qui s'engouffrent entre Terre-Neuve et l'Espagne peuvent générer des vents forts et contraires. Ce début de course entre Les Sables d'Olonne et le cap Finistère peut donc s'avalier en une petite journée, comme s'avérer une très dure entrée en matière... Une fois les côtes du Portugal longées, la flotte glisse vers le Cap-Vert : les concurrents devront veiller à ne pas subir les perturbations des îles (Madère, Canaries, Cap-Vert), ni prendre le risque de se laisser prendre dans les calmes de l'anticyclone des Açores... Ce moment névralgique conditionne en effet le futur lieu d'entrée dans le Pot au Noir, en général entre le 27° et le 30° parallèle Ouest. Le point d'entrée détermine aussi le point de sortie : les vents de secteur nord-est passent en effet au secteur sud-est de l'autre côté de l'équateur ! Or plus la trajectoire se rapproche de l'Afrique, plus la route se raccourcit pour faire le tour de l'anticyclone de Sainte-Hélène...

Les hautes pressions de l'Atlantique Sud sont volages en cette fin de printemps austral : l'objectif des solitaires est alors de longer les côtes brésiliennes le plus au large possible et d'accrocher l'une des dépressions qui se créent dans la baie de Rio pour aller mourir dans l'océan Indien ! Que l'anticyclone se fragmente en cellules aussi éphémères que mobiles et la flotte se retrouve dispersée en petits groupes avec des conditions météo très différentes : la fracture est souvent rédhibitoire...

## ACCROCHER LE TRAIN DU GRAND SUD

En à peine un mois, les frimas vendéens font place aux chaleurs équatoriales, aux déluges tropicaux puis au froid polaire subantarctique. Les mers du Sud qui représentent quasiment les 3/5èmes d'un tour du monde, n'offrent qu'une succession de dépressions venues du Brésil, de Madagascar, de Nouvelle Zélande... C'est ce train de vents portants que les solitaires doivent conserver, glissant d'une perturbation à l'autre sans se faire phagocyter par les tentacules anticycloniques. Vents de nord-ouest puissants, passage de front avec grains violents d'ouest, bascule au sud-ouest glaciale, l'enchaînement est très sollicitant pour les hommes comme pour les machines...

Pour limiter le risque de rencontres avec des icebergs, la Direction de Course établit une zone interdite à la navigation, la (Zone d'Exclusion Antarctique ZEA) qui fait le tour de l'Antarctique entre le 45°S du côté des îles Crozet et le 68°S au large du Cap Horn. De fait ce bornage de sécurité impose une trajectoire plutôt nord qui flirte avec l'anticyclone des Mascareignes (Indien) et celui de l'île de Pâques (Pacifique). Des concurrents peuvent se faire ainsi piéger dans une zone de hautes pressions quand leurs adversaires surfent sur une dépression !

## RETOUR : LA LONGUE ROUTE

Si le passage du Cap Horn après plus de 50 jours de mer marque la réduction drastique du stress de la casse et la remontée des températures, les 7 000 milles qui restent à courir jusqu'aux Sables d'Olonne ne sont pas les plus simples, surtout si d'autres concurrents pointent leur étrave à portée de lance-pierre ! Car une fois la Patagonie dans le tableau



arrière, c'est encore l'anticyclone de Sainte-Hélène qu'il faut contourner tout en négociant les dépressions orageuses venant du Brésil. Des brises contraires et irrégulières, des bascules de vent conséquentes, des fronts à traverser, bref loin d'être d'une sinécure...

Une fois les côtes brésiliennes plus ou moins en vue, le Pot au Noir pointe à l'horizon avant de retrouver les alizés de l'hémisphère nord. De nouveau, les concurrents doivent éviter de se faire engluer dans les calmes redoutables de l'anticyclone des Açores jusqu'à toucher enfin les dépressions atlantiques qui peuvent au mois de janvier, être plus dévastatrices que leurs homologues australes... Après 70 à 75 jours de mer, le vainqueur du Vendée Globe 2020 pourra enfin apercevoir la bouée Nouch Sud qui marque la ligne d'arrivée du Vendée Globe, aux Sables d'Olonne.

### **LE BATEAU : IMOCA**



L'heure de départ est fixée au **DIMANCHE 08 NOVEMBRE**.

Les classes pourront programmer, avant la course, la trajectoire du bateau pour les premières heures de course (un tutoriel sera proposé aux classes lors de l'inscription).

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**

Peuvent participer à l'opération :

- Les classes des écoles primaires
- Les élèves de collège, lycée (5 personnes minimum avec un enseignant référent)
- Les élèves d'université (3 personnes minimum avec le responsable d'Association Sportive en référent)

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

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 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.

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 FFVoile au gré des événements de celle-ci pour permettre la continuité de l'intérêt de l'opération.

### **Règle n°5 : 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.

Chaque classe fera le choix des options qu'il souhaite activer mais ne pourra en acheter de nouvelles.

### **Règle n°6 : Départ de la course**

Le départ de la course aura lieu le 08 novembre pour la course réelle, comme pour la course virtuelle.

Une option du jeu « Virtual Regatta » permet de programmer la trajectoire du bateau après le départ. Un tutoriel d'explication sera disponible lors de l'inscription.

### **Règle n°8 : 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 et dimanches, 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.

### **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 **31 janvier 2021 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.**