



Règlement Championnat de Ligue des Pays de la Loire Règlement Sportif 2020-2021

Annexe e-sailing *Applicable au 15/01/2021*

Ajout de nouveaux articles en vert

A.1. PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT

A.1.1 Ce premier championnat régional est proposé à titre expérimental.

Il se déroule du 15 janvier au 28 février 2021 sur 4 épreuves de Ligue.

Tous les participants qui s'inscrivent se portent volontaires et chacun est libre de proposer des remarques afin de faire évoluer ce championnat de façon constructive. Par ailleurs, en participant à ce championnat expérimental, chaque joueur s'engage à ne pas faire de réclamation quelle qu'elle soit à l'encontre de la Ligue de Voile des Pays de la Loire.

A.1.2 Virtual Regatta Inshore sera le support en ligne pour organiser les épreuves.

A.1.3 En parallèle, et afin de pouvoir communiquer ensemble sur chaque épreuve, nous utiliserons Gotomeeting.

L'ensemble des informations de course, confirmations d'inscriptions, annonces des groupes, départs et classements, y seront diffusés. Le lien de connexion sera communiqué aux inscrits avant chaque épreuve.

A.2. REGLES

A.2.1 Les règles telles que définies par *Les Règles de Course à la Voile* (RCV) en cours telles qu'elles sont utilisées et appliquées par Virtual Regatta Inshore

A.2.2 Les règles « Virtual Racing Rules of Sailing » (sailing.org)

A.2.3 Les règles de fonctionnement du jeu Virtual Regatta Inshore

A.2.4 Le présent règlement.

A.3 ADMISSIBILITE ET INSCRIPTION :

A.3.1 Admissibilité :

Les joueurs doivent être titulaires :

- d'un compte sur Virtual Regatta Inshore (<https://www.virtualregatta.com/fr/inshore-jeu/>)
- d'une licence club FFVoile d'un club des Pays de la Loire

Pour les joueurs mineurs, une autorisation parentale (disponible en ligne) est obligatoire.

A.3.2 Inscription aux épreuves :

Pour participer, il est obligatoire de se préinscrire en ligne via le [formulaire suivant](#)

Il est valable pour l'ensemble des 4 épreuves et les inscriptions sont possibles jusqu'à 24h avant le début de chaque épreuve.

Les joueurs devront préciser un pseudo qui sera l'identifiant de leur bateau. Ce pseudo devra être le même sur l'ensemble des épreuves et du championnat.

A.3.4 Confirmation d'inscription:

Chaque joueur devra confirmer sa participation par visio dans les 30 minutes avant le début de chaque épreuve.

A.4 DROITS D'INSCRIPTION :

Les droits d'inscription pour chaque épreuve et pour l'ensemble du championnat sont gratuits.

A.5 ORGANISATION DES EPREUVES DE LIGUE

A.5.1 Calendrier :

Epreuve	Date	Heure du premier signal d'avertissement	Support
N°1	Vendredi 22 janvier	18h30	Laser
N°2	Dimanche 31 janvier	10h30	J70
N°3	Dimanche 14 février	10h30	49er
N°4	Vendredi 19 février	18h30	Nacra 17

A.5.2 Déroulement :

Un créneau de 2h est nécessaire pour chaque épreuve.

Les confirmations d'inscriptions seront possibles 30 minutes avant le premier signal d'avertissement de chaque épreuve

Un briefing sera proposé 15 minutes avant le premier signal d'avertissement de chaque épreuve

A.5.3 Format et programme :

- Les supports et les plans d'eau changeront à chaque épreuve.
- A partir de 19 inscrits, des courses qualificatives seront proposées en poules de 10 à 19 bateaux.
- Des finales seront organisées (Or, Argent, Bronze, ...) à l'issue des courses qualificatives.
- A minima, 2 courses qualificatives et 2 courses en finales seront organisées

Le programme détaillé sera communiqué quelques heures avant le début de chaque épreuve et selon le nombre de participants inscrits.

- Répartition des groupes de qualification :

Pour l'épreuve N°2, les groupes de qualification seront constitués en fonction du classement de l'épreuve N°1. Pour les participants dont c'est la première épreuve, un tirage au sort sera effectué.

Pour les épreuves 3 et 4, les groupes de qualification seront constitués en fonction du classement du Championnat de Ligue e-sailing en cours. Pour les participants dont c'est la première épreuve, un tirage au sort sera effectué.

- Répartition des finales (rond Or, Argent, ...) :

Peu importe le nombre de coureurs inscrits sur une épreuve, le rond Or accueillera un maximum de 12 coureurs.

Les autres participants seront répartis équitablement dans les ronds suivants en fonction du nombre d'inscrits

A.5.4 Parcours :

Le parcours sera un upwind Médium ou un upwind Long, c'est à dire de type « banane » avec une bouée de dégagement au vent et une porte sous le vent. 2 tours sont prévus,

A.5.5 Résultats :

- Les résultats de chaque course seront établis immédiatement par Virtual Regatta Inshore.

- Les résultats des qualifications puis des finales seront réalisés sous excel et disponibles en ligne

A.6. CLASSEMENTS DE L'ÉPREUVE:

A.6.1 La plus mauvaise course sera retirée à partir de 3 courses courues en qualifications
Aucune course ne sera décomptée en finale.

A.6.2 Pour les finales, les points obtenus en qualification sont conservés pour le classement général de l'épreuve.

A.6.3 Un bateau qui ne sera pas classé par le système Virtual Regatta Inshore aura l'équivalent en point correspondant au nombre de participants du groupe plus un.
Cette règle s'applique en particulier en cas de déconnexion pendant la course.

B. CLASSEMENT DU CHAMPIONNAT :

B.1. CLASSEMENTS DU CHAMPIONNAT DE LIGUE :

B.1.1 Modalités :

-Chaque épreuve compte pour une course du classement du championnat de Ligue
Pour chacune de ces épreuves, un classement des coureurs de la ligue est effectué

-Le classement du Championnat est établi suivant le système « à minima ».

B.1.2 Courses retirées :

1 course sera retirée à partir de 3 épreuves validées.

B.1.3 Points pour les absents à une épreuve :

Un coureur absent à une épreuve marquera le nombre de points correspondant au nombre total de classés au championnat dans sa série +1.

B.2. TITRES DECERNES

Un titre de Champion de Ligue E-Sailing sera décerné