



ASSOCIATION FRANCAISE DES PROPRIETAIRES DE REQUIN

CHALLENGE A.F.P.R VIRTUEL 2020

AVIS DE COURSE

Du 29 avril au 10 mai



1. Lieu et dates

Le challenge A.F.P.R aura lieu du 29 avril au 10 mai, en ligne sur le site Virtual Regatta :

<https://www.virtualregatta.com/fr/inshore-jeu/>

2. Programme prévisionnel

Ouverture du secrétariat de course virtuel à partir du lundi 27 avril à 8h accessible via l'adresse email suivante : afpr@hotmail.fr.

Lundi 27 avril – 8h	Ouverture des inscriptions
Mercredi 29 avril – 21h	3 régates d'entraînement
Vendredi 1^{er} mai – 17h	3 manches successives
Samedi 2 mai – 17h	3 manches successives
Dimanche 3 mai	3 manches successives
Mercredi 6 mai – 21h	3 régates d'entraînement
Vendredi 8 mai – 17h	3 régates successives
Samedi 9 mai – 17h	3 régates successives
Dimanche 10 mai – 17h	3 régates successives

3. Modalités d'inscription

L'inscription au challenge A.F.P.R. virtuel 2020 est gratuite.

Le challenge A.F.P.R est accessible à tous les membres actifs et sympathisants de l'A.F.P.R, aux propriétaires et équipiers de Requin.

La liste des inscrits sera communiquée sur le site www.classe-requin.fr avant le mercredi 29 avril 21h.

Il est possible de s'inscrire en cours de challenge, jusqu'au dimanche 10 mai. Dans ce cas, les personnes inscrites tardivement pourront effectuer le reste des courses.



Etape 1 : configurer son pseudo

Pour pouvoir vous inscrire, modifiez votre pseudo Virtual Regatta Inshore avec le format suivant : nomdevotrerequinn°devoile_requin. Pour cela, suivre les instructions ci-dessous

Cliquez sur votre pseudo en haut à gauche de l'écran d'accueil Virtual Regatta Inshore



Cliquez sur le bouton d'accès aux caractéristiques de votre compte



Cliquez sur Changer de pseudo



Adresse email: carchambeaud@hotmail.com

Pseudo: Apsara397_requin

Mot de passe: *****

Sexe*: ☒ Homme ☐ Femme

Votre pays*: France

[Changer de pseudo](#)

[Changer de mot de passe](#)

[Profil avancé](#)

☒ J'accepte le règlement du eSailing World Championship [Lire](#)

* Ces informations sont nécessaires si vous souhaitez participer à une compétition faisant partie du eSailing World Championship notamment aux fins d'établir des classements

[Déconnexion](#) [Supprimer son compte](#)

Renommez votre pseudo de la manière suivante : nomdevotrerequinn°devoile_requin

Pseudo

Choisissez votre pseudo

Apsara397_requin

[✓](#)

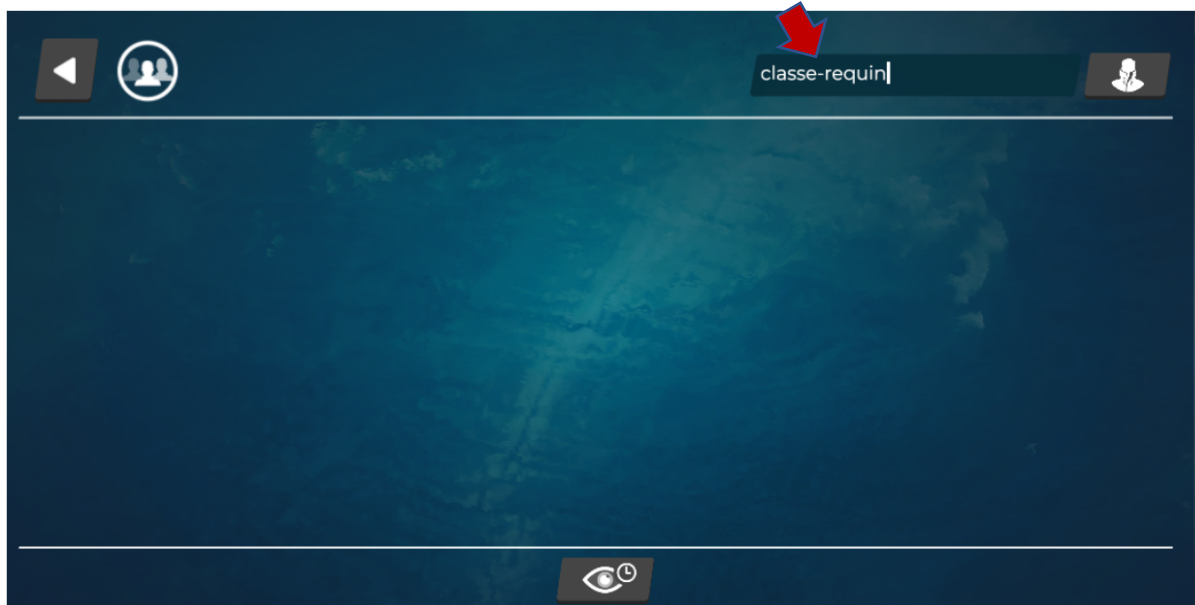


Etape 2 : S'enregistrer dans les amis en ligne du compte classe-requin

Pour cela, revenir à l'écran d'accueil et cliquer sur le bouton suivant en bas à droite



Dans le champs « Indiquer un pseudo », rechercher « classe-requin »





Cliquez sur le bouton suivant pour ajouter classe-requin dans vos amis. Quelques temps après, votre inscription sera acceptée. Si votre inscription n'est pas acceptée avant le mercredi 29 avril, contacter afpr@hotmail.fr.



4. Tenue des courses et classement

Chaque jour de course, la première course sera lancée à l'heure indiquée dans le programme prévisionnel. Une fois une course terminée, la course à suivre sera lancée dans le quart d'heure suivant. Un maximum de trois courses sera organisé par jour de course.

Les courses se courront en Offshore Racer, sur des parcours banane sur le plan d'eau de La Trinité-sur-mer, plan d'eau familier des requinistes...

Les bouées sous le vent seront délimitées par des portes.

Au total, 18 courses seront courues. Le classement sera effectué au meilleur des 12 courses.

Un maximum de 20 concurrents sera admis pour chaque course. Le comité de course virtuel A.F.P.R pourra déclencher la procédure de départ même si le nombre de 20 concurrents en ligne n'est pas atteint.

5. Règles applicables

Le Challenge A.F.P.R virtuel 2020 est régi par les Règles de Course à la Voile virtuelle, consultables sur https://www.ffvoile.fr/ffv/web/communaute/voile_virtuelle/reglement_VR.pdf



Système de pénalités :

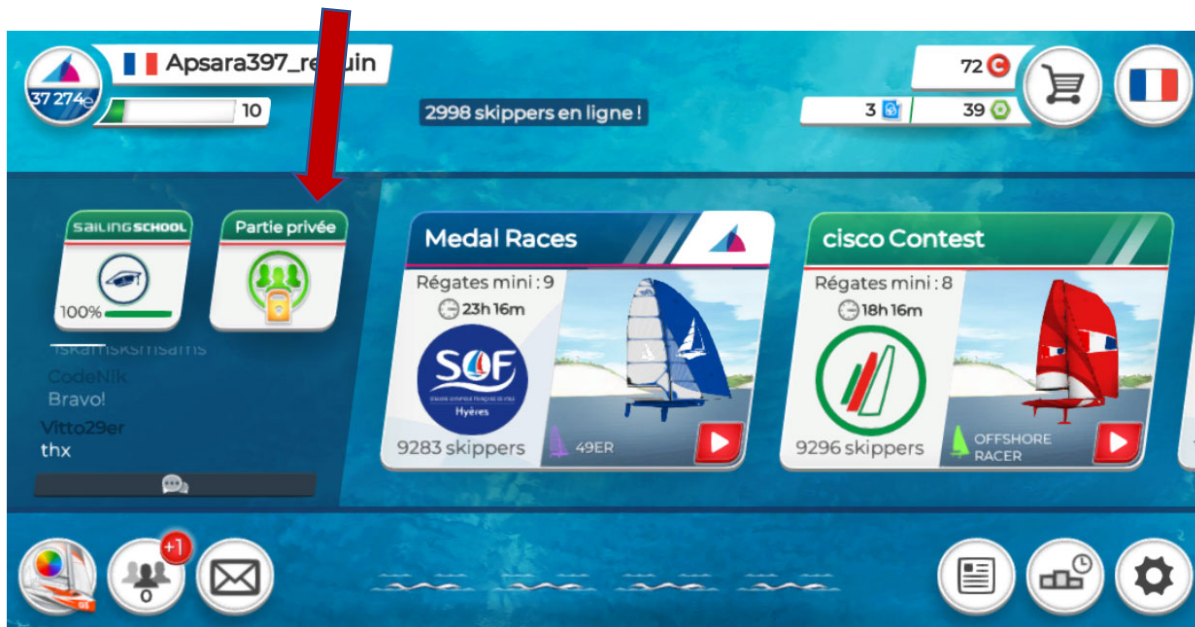
La règle 44 des RCV de voile virtuelle s'applique : quand un bateau a enfreint une ou plusieurs règles du chapitre 2 ou la règle 31 dans un incident pendant qu'il est en course, il doit effectuer une pénalité en étant ralenti. Pendant qu'il est ralenti, un bateau ne peut pénaliser un autre bateau ou le déventer.

6. Prix

- chaque participant se verra remettre un tour de cou A.F.P.R.
- du 10^{ème} au 4^{ème} : bob A.F.P.R.
- 3^{ème} et 2nd : ceintures A.F.P.R.
- 1^{er} prix : une ceinture A.F.P.R et un polo collector A.F.P.R.

7. Comment rejoindre les courses ?

Retournez à la page d'accueil et cliquez sur le bouton **Partie privée**





Dans l'onglet Rejoindre, cliquez sur le cadenas permettant de saisir le mot de passe de la course à rejoindre.

Attention, ne pas cliquer sur les parties proposées qui sont des parties publiques, aller directement sur le cadenas.



Saisir le mot de passe « afpr ». Ce mot de passe sera le même pour toutes les courses organisées dans le cadre du challenge A.F.P.R virtuel 2020.





8. Décision de courir

La décision d'un concurrent de participer à une course ou de rester en course relève de sa seule responsabilité. En conséquence, en acceptant de participer à la course ou de rester en course, le concurrent décharge l'autorité organisatrice de toute responsabilité.

9. Droits des participants

Droit à l'image et à l'apparence

En participant à cette compétition, le concurrent et ses représentants légaux autorisent l'A.F.P.R, à utiliser gracieusement son image et son nom, à montrer à tout moment (pendant et après la compétition) des photos en mouvement ou statiques des captures d'écran prises lors de la compétition, et ce sur tout support et pour toute utilisation liée à la promotion de ses activités.

Utilisation des données personnelles des participants

En participant à cette compétition, le concurrent et ses représentants légaux consentent et autorisent l'A.F.P.R, ainsi que Virtual Regatta à utiliser et stocker gracieusement leurs données personnelles.

10. RENSEIGNEMENTS COMPLEMENTAIRES

Contact A.F.P.R :

afpr@hotmail.fr.