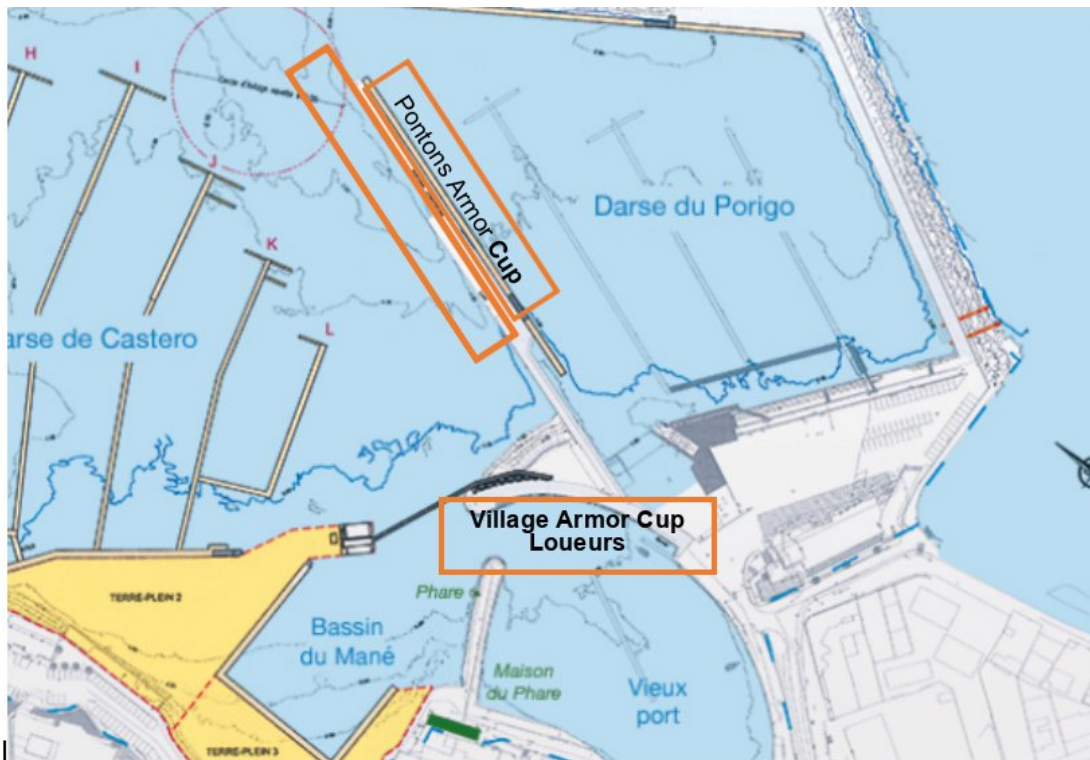




## Rendez-vous de l'Armor Cup 2023

Le village Armor Cup sera installé au Yacht Club du port Haliguen de Quiberon dès le **mercredi 14 juin après midi**.



### 1- Chaînes d'Inscription

Pour la régate il y a 2 types d'inscription le **Jeudi 15 juin de 16h00 à 18h45**.

#### 1.2 Organisation Armor Cup :

Les membres de l'organisation Armor Cup vous remettons un sac marin avec tout ce qui correspond à votre inscription : ticket restauration, documents organisation, pavillons, vêtements, goodies... Il y aura 3 files :

- file A pour les dossiers de 01 à 12
- file B pour les dossiers de 13 à 24
- file C pour les dossiers de 25 à 37

Un affichage sera visible au niveau du Village Armor Cup. **N'oubliez pas de vous munir d'un chéquier pour régler les 3 chèques de caution dont 100 € (pavillons et du cagnard) restitué à la fin de la régate.**

#### 1.2 Yacht Club Quiberon (YCQ):

Cette chaîne sera tenue par des membres du YCQ qui vous demandera votre licence FFSE et/ou FFV. Après validation de votre dossier elle vous remettra les Annexes aux IC.

L'organisation Armor Cup fournira au YCQ les numéros des licences FFV + FFSE souscrit auprès d'elle. La liste de ces personnes est disponible ici : [http://armor-cup.phenix-ppd05.si.fr.intraorange/index.php?page=liste\\_licences](http://armor-cup.phenix-ppd05.si.fr.intraorange/index.php?page=liste_licences)

**Si vous n'avez ni licence FFV, ni licence FFSE, merci de contacter en urgence** [inscriptions.armorcup@orange.com](mailto:inscriptions.armorcup@orange.com) pour faire une demande de licence (elle vous sera facturée).

**N'attendez pas le dernier moment pour ces formalités d'inscription, les chaînes seront closes à 18h45 !**

**Tout équipage non-inscrit en temps et heure ne participera pas à la régate**

## 2- Bateaux Accompagnateurs

Plusieurs équipes seront encouragées par des collègues et admis à bord de bateaux accompagnateurs.

**La liste des bateaux doit nous être fournie avec le type de bateau, son nom et la personne responsable du bateau ainsi que la date d'arrivée prévue pour les bateaux séjournant au Port Haliguen de Quiberon.**

**Les frais de port restent à la charge de chacun des bateaux avant votre départ.**

Ces bateaux pourront approcher de la zone de course mais sans gêner les évolutions des bateaux de la régate. Il est demandé aux pilotes des semis rigides et autres bateaux rapides de ne pas naviguer rapidement à proximité des parcours et en particulier quand il y a peu de vent. Il en est de même pour la zone de mouillage du samedi car il y a souvent des équipiers qui en profitent pour faire un petit plongeon !!

Merci donc de transmettre ces consignes à vos amis et merci à eux de les respecter.

## 3- Programme des Equipages et Invités

### mercredi 14 juin

**18h-20h** Mise à disposition des bateaux avec inventaire

### jeudi 15 juin

**09h-11h** Mise à disposition des bateaux avec inventaire  
**16h/18h45** Confirmation inscription pour l'ensemble des équipages au Village Armor Cup.

### vendredi 16 juin

**07h00** Petit-déjeuner au Palais des Congrès de Quiberon  
**08h00** Briefing des skippers au Yacht Club de Quiberon  
**09h30** Mise à disposition du comité de course et manches à suivre  
**18h30** Apéro des équipages au Palais des Congrès de Quiberon  
**21h45** Repas au Palais des Congrès de Quiberon

### samedi 17 juin

**07h00** Petit-déjeuner au Palais des Congrès de Quiberon  
**08h00** Briefing des skippers  
**08h30** Photo de groupe  
**09h30** Mise à disposition du comité de course et manches à suivre  
**19h30** Pot de l'Armor Cup et Soirée des équipages, résultats des manches du jour et "Soirée des Equipages" au Palais des Congrès de Quiberon

### dimanche 18 juin

**07h30** Petit-déjeuner au Palais des Congrès de Quiberon  
**08h30** Briefing des skippers  
**10h00** Mise à disposition du comité de course et manches à suivre  
**13h00** Retour au port et inventaire des bateaux  
**15h00** Remise des prix au Yacht Club de Quiberon

**Nota** : ce programme n'est pas un avis de course et l'organisation se réserve le droit de le modifier