



Règlement du Jeu

Élaboré par l'Association "Moments de Vie", ce règlement régit le déroulement du jeu "VERY MAD TRIP" et fait partie des droits et devoirs des participants.

Il est régi par le comité d'organisation et chaque membre de l'organisation est jugé apte à le faire appliquer.

En signant le contrat de souscription, chaque équipe s'est engagée à respecter intégralement et sans réserve ce règlement du Jeu.

Article 1 - L'ORGANISATION

L'association **Moments de Vie** N°W774009365 domiciliée au 25 rue Royale à Fontainebleau (77300), France, représentée par Anne-Perrine Balesier et Sophie Fabri, est l'organisateur du jeu intitulé "VERY MAD TRIP" dont les règles du jeu sont décrites dans ce présent règlement, ses annexes et ses éventuels avenants.

Article 2 - DÉFINITION DU JEU

VERY MAD TRIP est un jeu par équipe de 2 (homme ou femme de plus de 18 ans) dont le but est de relever des défis sportifs, didactiques et stratégiques lors d'un parcours à pied basé sur l'orientation en milieu désertique.

Chaque équipe est munie d'un MAD Book général qui lui donne les règles de vie du bivouac et des informations sur le Maroc, et d'un MAD Book journalier qui lui donne les détails du parcours du jour.

Le VERY MAD TRIP se déroule sur 4 jours suivie d'une journée en immersion dans le village berbère.

Chaque jour, il y a environ 15 à 18 km à parcourir avec des MAD Points à trouver.

L'équipe gagne des points de la façon suivante :

- En validant les MAD Points dans l'ordre indiqué sur le MAD Book journalier ;
- En relevant avec succès les défis proposés à chaque MAD Point ;

Les points ainsi accumulés, moins les éventuelles pénalités, permettent d'établir le classement général.

□ L'équipe vainqueur du VERY MAD TRIP est celle qui aura le plus de points à l'issue de l'événement.

Article 3 - LEXIQUE

- **VERY MAD TRIP** : jeu Mission aventure au Maroc version adultes.
- **Événement, Jeu , Mission ADventure, Very Mad Trip** : tous ces termes parlent de la même chose : Le Jeu Very MAD Trip.
- **Joueur, Adventurier, Participant, Concurrent, Équipier , Mateur** : personne physique membre d'une équipe engagée dans le jeu " Very MAD Trip".
- **Equipe** : ensemble de 2 Adventuriers, dont un adulte et un enfant, qui participent au jeu sous le même numéro.
- **MAD Book général** : livret comportant, entre autres, les règles de vie du bivouac et des informations sur le Maroc.
- **MAD Book Journalier** : livret donnant toutes les indications nécessaires à la réalisation du parcours de l'étape. Il est le garant du passage des MAD Points et de la réalisation des défis, et sert de support de communication avec l'organisation notamment en cas de pénalités .
- **Organisateur**: Personne de l'association présente sur l'événement (avec un gilet ou T-shirt "MAD Staff") pour permettre un bon déroulement et un respect des règles du jeu.
- **Comité organisateur** : Il est représenté par les 2 créatrices et organisatrices du Very MAD Trip (les 2 MAD'âmes) et le commissaire de course, le MAD'Judant. Il régit le règlement du jeu et juge les réclamations ou litiges.
- **Parcours** : trajet allant de la ligne de départ jusqu'à la ligne d'arrivée en passant par des passages obligatoires. Il y a 3 parcours différents par étape.
- **Étape** : une étape désigne l'ensemble des 3 parcours qui se passent sur la même période.
- **MAD Day** : étape d'une journée.
- **BIG MAD** : étape de 2 jours avec nuit en bivouac sauvage.
- **MAD Points** : points de passage obligatoires à valider dans l'ordre donné dans le MAD Book Journalier auxquels se trouvent les défis à réaliser.
- **Hors classement** : Disqualification de l'équipe pour manquement grave au règlement sportif. Celle-ci a le droit de continuer l'aventure mais ne sera plus dans le classement.
- **Hors-Jeu** : Disqualification de l'équipe pour manquement très grave au règlement sportif. Celle-ci n'aura pas le droit de continuer l'aventure, devra quitter le lieu de l'événement et se loger par ses propres moyens.

Article 4 - L'ÉQUIPE

Une équipe est composée de 2 adultes.



L'Équipe participe au Very MAD Trip sous un numéro qui lui a été attribué et qui doit rester visible pendant toute la durée du jeu (cf article 25) ainsi que sous un nom choisi et indiqué lors de l'inscription.

- L'équipe est à pied pendant toute la durée du jeu, les deux membres devant rester groupés (à moins de 40m) pendant toute la durée des épreuves.
- Chaque équipier peut recevoir ou donner une information à l'organisation au nom de l'équipe entière.



Demander de l'aide aux organisateurs est autorisé mais entraîne systématiquement des pénalités (cf art. 25)

- Il est interdit :
- à 2 équipes de marcher ensemble ! (sauf exception donnée lors du briefing ou notée sur le MAD Book journalier)
- De monter dans un quelconque véhicule autre que ceux de l'organisation sous peine d'une mise Hors-Jeu de l'équipe.

Article 5 - PROGRAMME

Dimanche 3 mars : Accueil, transfert des équipes et vérifications techniques ;
Lundi 4 mars : MAD Day 1 ;
Mardi 5 mars : Big MAD 1/2 ;
Mercredi 6 mars : Big MAD 2/2 ;
Jeudi 7 mars : MAD Day 2 ;
Vendredi 8 mars : Trek et mission No MAD ;
Samedi 9 mars : Transport, après-midi libre et soirée de remise des prix ;
Dimanche 10 mars : Retour vers l'aéroport.



Le programme peut être sujet à des modifications, sans l'obligation pour l'organisation d'en faire part aux concurrents. En cas de mauvaises conditions atmosphériques ou de problèmes de sécurité, les organisateurs se réservent le droit de neutraliser, modifier, voire annuler des étapes sans avoir à se justifier auprès des participants.

Article 6 - PARCOURS

Pour chaque étape, 3 parcours de difficultés équivalentes seront mis en place :

- Parcours **M** ,
- Parcours **A** ,
- Parcours **D**.

La veille de chaque étape, l'équipe doit se rendre à l'accueil du bivouac pour prendre connaissance du parcours qui lui est attribué et de son heure de départ.

Elle doit récupérer le MAD Book journalier correspondant à son parcours.



Chaque équipe doit scrupuleusement respecter le parcours qui lui est attribué et ne peut en choisir un autre. Le parcours peut être sujet à des modifications ou annulations de dernière minute si les conditions météorologiques ou de sécurité l'obligent.

Article 7 - MAD Points

Un MAD Point (MP) est un contrôle de passage le long du parcours dont les horaires d'ouverture et de fermeture sont indiqués sur le MAD Book journalier.

Chaque parcours comporte un certain nombre de MAD Points où des défis sont à relever.

L'équipe doit s'y rendre ensemble en suivant l'ordre indiqué sur leur MAD Book journalier.



Si une équipe arrive à un MAD Point en n'ayant pas validé l'un des précédents, elle peut revenir en arrière pour valider, dans l'ordre, le ou les MAD Point(s) manquant(s) (à condition que ce(s) MAD Point(s) soit(soient) encore ouvert(s)) . □

*Si le ou les MAD Point(s) manquant(s) est(ont) fermé(s), ou si un MAD Point plus avancé a déjà été validé, **il ne sera plus possible** de retourner en arrière.*

L'équipe doit alors continuer son parcours en validant les MAD Points suivants dans l'ordre de son MAD Book journalier.

Pour valider le passage de l'équipe et leur attribuer les points de leur MAD Point, l'organisateur doit tamponner leur passeport et signer leur MAD Book journalier en indiquant leur heure de passage.

Article 8 - DÉFIS

Les défis sont à relever aux MAD Points par l'équipe au complet.

Les règles et explications des défis sont données directement aux MAD Points par l'organisateur présent, seul habilité à donner le départ du défi, à le chronométrer, à juger sa bonne réalisation et à le noter.

Les points gagnés lors du défi sont notés sur la fiche de l'organisateur contre signature et sur le MAD Book journalier de l'équipe. Si celle-ci oublie de présenter son MAD Book journalier à l'organisateur, plus aucune réclamation n'est possible.



Si lorsqu'une équipe arrive au MAD Point, une autre équipe est déjà en train de relever son défi, elle doit conserver une distance donnée par l'organisateur sur place et attendre son tour pour pouvoir effectuer le défi.

Article 9 - MAD Day

Parcours d'une journée qui se déroule de la manière suivante :

 7h30 : Réveil

8h : Briefing

9h : Début des départs

Déjeuner sur le parcours

16h-18h : Retour au bivouac.

Les retardataires sont récupérés sur le parcours avec pénalités (cf art.25)

Article 10 - BIG MAD

Parcours sur 2 jours avec nuit en bivouac sauvage.

Les détails de l'organisation de ce parcours sont donnés dans le MAD Book journalier du BIG MAD.

La tente, les matelas, les repas du soir et un petit-déjeuner sont apportés à l'endroit où bivouaquent les équipes.

Les équipes peuvent décider de s'installer seules ou à plusieurs. Au choix !
Elles peuvent dormir tranquilles, les organisateurs ne sont pas loin et veillent sur elles.

Article 11 - BRIEFING

Un 1^{er} briefing d'accueil explique le déroulement de la semaine et les règles du bivouac également notées sur le MAD Book Général.

Puis vers 8h le matin de chaque étape, sous la tente du petit-déjeuner, un briefing est donné par un membre de l'organisation. Il est primordial de l'écouter car il donne des informations importantes et des recommandations pour la journée. Il est conseillé de noter ces informations pour ne rien oublier.

Lors de ce briefing, chaque équipe aura en sa possession le MAD Book journalier correspondant à son parcours.

L'organisation n'est en aucun cas responsable d'une mauvaise écoute de la part de l'équipe et aucune réclamation n'est possible.



Pendant un briefing, le comité d'organisation peut annoncer librement une modification de ce présent règlement ou une modification de parcours si elle le juge nécessaire.

Article 12 - MAD BOOK Journalier

Au matin de chaque départ, l'équipe aura récupéré son MAD Book journalier correspondant au parcours qui lui a été attribué. Elle en est responsable et aucun autre exemplaire ne lui sera fourni.

Le Mad Book journalier contient toutes les informations nécessaires au bon déroulement de la journée. Il donne :

- Les indications pour aller d'un MAD Point à un autre dans l'ordre.
- Les horaires d'ouverture et de fermeture des Mad Points et du bivouac.

Les organisateurs y notent :

- L'heure de passage et la validation des MAD Points
- Les points gagnés aux défis ;
- Les éventuels points de pénalités ;

Les participants y notent :

- Leurs réclamations ;
- Leurs remarques.
- Leurs commentaires personnelles.

Ce MAD Book journalier est donc le garant du passage de l'équipe aux MAD Points – dans le bon ordre – et des points qu'elle y a gagnés. Il permet à l'équipe de connaître son score au fur et à mesure, et à l'organisation d'établir le classement.

Il doit être remis obligatoirement à l'organisation sur chaque ligne d'arrivée pour valider son étape. Sa perte ou sa modification (sauf faite par l'organisation) entraîne des pénalités (cf art.25).

Article 13 - Ligne de départ et d'arrivée

Les lignes de départ et d'arrivée ne se trouvent pas toujours près du bivouac et peuvent différer d'un parcours à un autre.

Ligne de départ

Chaque équipe doit:

- se tenir informée du lieu de départ de son parcours et de son heure de départ. **Ces informations sont affichées la veille de l'étape sur le bivouac.**
- se présenter au complet sur la zone de départ 15/20 min avant son horaire.

Le staff médical de l'organisation peut empêcher une équipe de prendre le départ si elle juge que l'état de santé de l'un des membres de l'équipe n'est pas suffisant.



Si une équipe ne se présente pas sur la ligne à son heure de départ prévue ou si elle n'est pas équipée de son matériel obligatoire, elle sera déplacée en dernier départ avec des pénalités (cf

art. 25).

Ligne d'arrivée

L'équipe doit :

- la franchir ensemble et à pied.
- y remettre son MAD Book journalier à l'organisation. Sans cela, aucune réclamation ne sera possible.

L'horaire de fermeture de la ligne d'arrivée sera notée sur le MAD Book journalier et rappelée au briefing. Passé cet horaire, l'équipe qui ne sera pas rentrée sera rapatriée par l'organisation avec des pénalités (cf art. 25).

Tout participant nécessitant d'être vu par un membre de l'équipe médicale doit le signaler dès son arrivée au bivouac.

Article 14 - ABANDON

L'abandon d'un membre de l'équipe signifie l'abandon de l'équipe entière.

● **Abandon volontaire**

Si l'équipe souhaite **abandonner en cours d'étape**, elle doit en informer l'organisation puis sera prise en charge (avec des pénalités (cf. art.25)) et restera avec les organisateurs sur le terrain jusqu'à l'ouverture du bivouac. Elle pourra prendre le départ le jour suivant.

● **Abandon sur décision médicale**

L'organisation peut **obliger une équipe à abandonner** sur le champ (sans contestation possible) si elle juge l'état de santé insuffisant à la poursuite de la journée. L'équipe pourra reprendre le départ le lendemain si l'état de santé s'est amélioré avec l'accord du médecin de l'organisation.

Si une équipe passe outre cet ordre d'abandon immédiat, elle sera mise Hors-Jeu et l'organisation ne sera pas tenue responsable des éventuelles séquelles physiques ou autres dues à la poursuite du jeu.

● **Abandon définitif**

Si l'abandon de **l'équipe est définitif** – et ce quels que soient le moment et la raison de l'abandon - l'équipe sera déplacée dans une auberge à ses frais et aucun remboursement des frais d'inscription, même partiel, ne sera fait de la part de l'organisation.

Article 15 - CLASSEMENT

Les points gagnés aux MAD Points et aux défis moins les éventuelles pénalités (cf art.25), permettent d'établir le classement du jour et par conséquent le classement général.

Les 10 premières équipes du classement du jour et les 10 premières équipes du classement général sont inscrites sur le tableau des scores au bivouac le soir.

Les autres équipes connaissent leur score car il est indiqué au fur et à mesure sur leur MAD Book journalier. Ils peuvent ainsi connaître leur écart par rapport au top 10.

- A l'issue de l'événement Very MAD Trip, **l'équipe qui a le plus de points est déclarée vainqueur de l'édition**. Les 10 premières équipes sont classées et toutes les autres sont 11^{ème} ex aequo. En cas d'égalité, les équipes seront départagées sur le total des 3 épreuves définies par le comité, puis 2, puis 1.

Article 16 - RÉCLAMATIONS

Les réclamations concernant ce qui s'est passé sur le parcours: elles sont à indiquer sur la dernière page du MAD Book journalier.

Celles concernant le classement peuvent se faire dans l'heure suivant l'affichage des résultats uniquement.

Les réclamations sont traitées au plus vite par le comité d'organisation et la décision n'est plus contestable.

Article 17 - MISSION NO'MAD

Trek aller/retour pour aller au village.

Les familles du village berbère nous font l'honneur de nous accueillir dans leur village. Merci de respecter leurs coutumes locales (tenue correcte, pas de geste déplacé...).



Pour ne pas gêner les familles et profiter au mieux de cette journée, les participants ne **peuvent pas emmener leur appareil photo**. L'organisation se charge d'immortaliser ce moment de vie unique !

Aucune équipe ne peut rester au bivouac ce jour-là, ni le soir au village!!!!

Article 18 - MATÉRIEL

❖ **Matériel obligatoire (Fond de sac)** que chaque équipe doit avoir avec elle pendant toute la durée des étapes.

Non fourni par l'organisation

Pour chaque Participant :

- Masque de ski en cas de tempête de sable ;
- Poche à eau de 2L ;
- Lunettes de soleil ;
- Casquette ou chèche ;
- Crème solaire ;
- Lampe frontale ;
- Couverture de survie.

Pour l'Équipe :

- Boussole ;
- Podomètre ;
- Trousse 1ers secours

Fourni par l'organisation :

- Bracelet Very Mad Trip, à porter pendant toute la durée de l'événement ;
- T-shirts Very MAD Trip ; (1 par étape)
- Numéro d'équipe qui doit rester visible pendant toute la durée des épreuves ;
- Balise de sécurité qui doit rester accrochée à l'un des sacs à dos de l'équipe pendant

- toute la durée de l'événement ;
- Exemple de règlement du jeu ;
- MAD BOOK Général.

Ce fond de sac doit être présenté à l'organisation pendant les vérifications techniques en plus du **certificat médical** et de la **trousse médicale** pour pouvoir participer au Very MAD Trip.



L'Organisation se réserve le droit de vérifier le matériel de chaque équipe à tout moment et ce pendant toute la durée du jeu. Chaque participant est responsable de son matériel et doit être capable de le présenter sous peine de pénalités allant jusqu'à la disqualification (cf art. 25).

❖ **Matériel Interdit**

- GPS ou tout autre matériel permettant la géolocalisation ;
- Téléphone portable ou tout autre outil permettant la communication avec des personnes extérieures à l'événement (tablette, ordinateur...).

Le matériel interdit est confié à l'organisation le jour de l'arrivée contre signature d'une déclaration de remise de matériel dégageant la responsabilité de l'organisation en cas de vol, de perte ou de dégradation. Il est restitué à l'arrivée de la dernière journée.

Une équipe contrôlée avec un matériel interdit au cours du jeu est automatiquement disqualifiée.

Article 19 - Ravitaillement ☐ / Eau ☐

Chaque matin, chaque participant doit remplir sa poche à eau et récupérer son déjeuner.

Les petites douceurs personnelles sont autorisées.

Du thé et des fruits secs sont disponibles sur certains MAD Points.

Un ravitaillement à chaque MAD Point permet de remplir les poches à eau et ce de façon **obligatoire**.

Article 20 - SÉCURITÉ

Balise de géolocalisation

Chaque équipe est munie d'une balise de sécurité permettant sa géolocalisation et la possibilité de prévenir l'organisation en cas de souci.

Chaque équipe est responsable de sa balise. Toute perte, ou dégradation, engendre l'encaissement du chèque de caution .

La perte de la balise signifie que l'équipe n'est plus géolocalisée et c'est cela le plus important !!



Consignes de sécurité

- Les membres d'une même équipe doivent obligatoirement rester à vue et à distance de parole durant toutes les étapes sous peine d'être pénalisés (cf art. 25).

- Pendant toute la durée du Very MAD Trip, seuls les moyens de locomotion mis à disposition, ou proposés par l'organisation pour les transports, défis, étapes et activités peuvent être utilisés. Aucun participant ne doit monter dans un véhicule n'appartenant pas à l'organisation sous peine de sanction. (cf. art. 25)
- Les itinéraires établis par l'organisation doivent, pour des raisons de sécurité, être respectés au mieux par chaque participant.
- Tout manquement au respect des consignes de sécurité est pénalisé (cf. art. 25).

L'association Moments de Vie se décharge de toute responsabilité en cas d'accident causé par négligence ou manquement aux consignes de sécurité.

Article 21 - ASSISTANCE

L'équipe peut demander une assistance aux organisateurs présents sur le parcours ou en déclenchant leur balise de sécurité. L'équipe ne doit plus bouger une fois l'appel lancé par la balise.

□ Assistance médicale

L'équipe médicale de l'association est présente pendant toute la durée de l'événement. Elle intervient sur le parcours dans des véhicules d'assistance. Elle veille à soigner sur le parcours ou à rapatrier au bivouac les équipes ayant une défaillance physique dans les meilleurs délais.

L'équipe médicale est alertée pour "une assistance" par simple activation de la balise de sécurité par une équipe.

Toutefois, ne pouvant être tenus responsable des aléas météorologiques, l'organisation ne peut garantir un délai d'intervention et ne peut être tenue responsable des conséquences de ce délai.

□ Assistance égarement

- Si l'équipe se croit perdue, elle peut demander l'assistance pour la remettre sur le droit chemin mais avec des pénalités (cf art. 25).
- Si l'organisation estime qu'une équipe s'éloigne trop loin et trop longtemps de son parcours, elle peut intervenir pour la remettre sur le droit chemin avec des pénalités (cf art. 25) et ce même si l'équipe n'a pas demandé d'assistance.
-

Article 22 - REMISE DES PRIX

La remise des prix se fait lors du dîner du dernier soir. Elle n'est accessible qu'aux participants ou sur invitation.

Chaque participant se verra remettre son trophée.

Article 23 - BONNE CONDUITE :

Un code de bonne conduite et de savoir-vivre est à respecter tout au long du jeu.

Notamment :

□ Respect du Pays d'accueil

Le Maroc et les Marocains - et notamment les amazighs - sont très accueillants et aiment faire découvrir leur région.

Le Staff marocain présent sur le Bivouac et les étapes, ainsi que les personnes rencontrées lors de la mission NO MAD, sont là pour rendre ce séjour inoubliable; Les participants s'engagent à se comporter de manière courtoise et respectueuse envers eux.

☐ Respect des Bénévoles et des membres de l'organisation

Les Organisateurs sont toutes et tous **bénévoles** au sein de l'association et prennent du temps sur leurs congés pour que les participants passent un séjour agréable et en toute sécurité.

☐ Respect de L'environnement

En s'inscrivant au Very MAD Trip, chaque participant s'engage à respecter dans son intégralité la **charte éco responsable** de Mission Adventure mise en annexe.

☐ Respect des autres participants

Mission Adventure est un jeu !

Les participants sont là pour s'amuser, partager et se créer de formidables souvenirs.

Ils doivent se respecter entre eux et faire preuve de **fair play**.

☐ Respect de l'image de l'événement

Chaque participant s'engage à **respecter l'image de l'événement**, des partenaires ainsi que celle des sponsors qu'il représente.

Toute atteinte à l'image de l'événement, des partenaires et des sponsors pourra faire l'objet de poursuite.

L'organisation interdit l'introduction sur l'événement de tout signe distinctif faisant la promotion, sous quelque forme que ce soit, d'une opinion politique, philosophique ou religieuse susceptible de porter atteinte à l'image de l'événement.

En aucun cas, l'association Moments de vie ne peut être tenue responsable d'agissements et/ou de déclarations susceptibles d'entacher ou de ternir l'image des partenaires de l'événement. Chaque participant engage sa pleine responsabilité sur ce point et reconnaît avoir été informé en ce sens.

☐ Respect du règlement du jeu.

En signant ce règlement, chaque équipe accepte de se conformer aux règles ici énoncées.

Article 24 - Pénalités

Les points peuvent être gagnés grâce à la validation des MAD Points et grâce aux défis relevés avec succès. Ils sont notés par un organisateur.

Le barème et les règles pour les gagner sont indiqués aux MAD Points.

Pour le bon déroulement du jeu, certaines actions sont sanctionnées de points de pénalités selon le barème qui suit :

Motifs	Pénalités
Non présentation du matériel obligatoire	-31 par matériel
Non respect de l'heure de départ	-16 pour départ à pied du bivouac - 41 pour départ en 4X4
Port d'un matériel interdit	HC
Perte du matériel fourni par l'organisation	-21 par matériel
Éloignement trop important des 2 membres de l'équipe	-42
Assistance « Egarement » demandée par l'équipe	-11
Assistance égarement imposée par l'organisation	-11
Arrivée après la fermeture de la ligne d'arrivée	-17
Rapatriement après la fermeture de la ligne d'arrivée	-31
Rapatriement pour abandon volontaire	-31
Perte du MAD Book journalier	-21
Tentative de tricherie constatée	De 16 à HC
Falsification du MAD Book journalier	HC
Utilisation de moyen de transport autre que ceux de l'organisation	HC
Non participation à la mission No Mad	HC
Non respect de la charte éco-responsable	De -14 à HJ *
Non respect de la bonne conduite	De -14 à HJ *
Comportement anti-jeu	De -14 à HC *
Non respect des consignes de sécurité. Article 21	De -14 à HJ *

* Arbitrage du comité d'organisation

Charte éco-responsable Mission Adventure



Charte Mission Adventure

- ❖ L'organisation s'engage à ne pas utiliser de plastique jetable sur l'événement (éco cup, assiettes et verres classiques...) à ne laisser aucune trace de du passage de l'événement dans le désert.
- ❖ Chaque participant et tous les organisateurs s'engagent à respecter la charte environnementale de Mission Adventure suivante:

Déchets:

- Trier ses déchets.
- Ne pas jeter ses déchets dans la nature.
- Ne pas gâcher la nourriture.
- Utiliser des produits de douche biodégradables

Eau:

- Economiser l'eau des douches
- Utiliser l'eau en bouteille uniquement pour boire et non pour se rafraîchir
- Ne commencer une bouteille d'eau que quand une autre est finie
- Ne pas boire l'eau en bouteille au goulot mais utiliser le verre GREEN CUP donné par l'organisation.

- Ne pas souiller les lieux
- Ne pas abîmer la nature
- Ne pas piétiner les cultures

- Respecter les habitants
- Veiller à sa façon de s'habiller
- Ne pas entrer dans les propriétés privées



- Ne pas ramasser les fossiles
- Ne pas déranger et encore moins ramener des animaux
- Ne pas consommer de produits stupéfiants
- Respecter les règles de bonne conduite et de savoir vivre avec les autres participants, les bénévoles ainsi que le comité d'organisation.