

2012

Règlement Aventuraid EDHEC

6^{ème} Aventuraid EDHEC



Activités

tir à l'arc, Run & Bike
VTT, course à pied
course d'orientation
de nuit

10-11 mars 2012

Infos

Aventure : 70km
Sportif : 120km
2 personnes par équipe
Montreuil sur Mer
60€ avec VTT, 40€ sans

Inscriptions

alizee.nguyendubourg@edhec.com
06 46 48 04 02

Nos partenaires bio :
La maison de la santé
Joie et Santé
Direct fruits



Le Point
STUDENTIA

LE JOURNAL
DES GRANDES ÉCOLES

SIMPLY
SWEETS

biocoop

LCL

Carrefour
market

Opale
bio

optonia
Nutrition et soin du sportif

www.raidedhec.com/aventuraid



1. L'organisation

1.1 L'Aventuraid EDHEC, qui aura lieu le **week end du 10 et 11 mars 2012**, est organisé par l'association RAID EDHEC Lille composée exclusivement d'étudiants de l'EDHEC.

1.2 L'Aventuraid EDHEC est une compétition sportive ouverte aux étudiants ainsi qu'aux personnes travaillant en entreprise et aux associations sportives.

1.3 La participation à l'Aventuraid EDHEC se fait **par équipes de deux personnes**, celles-ci pouvant être masculines, féminines ou mixtes. Les participants doivent être majeurs à compter du jour de l'épreuve.

1.4 L'Aventuraid EDHEC est un ensemble d'épreuves parmi lesquelles certaines présentent des risques dont sont avertis les concurrents. Ceux-ci acceptent ces risques, l'obligation de sécurité de l'organisation ne pouvant dès lors être que de moyens.

1.5 L'Aventuraid EDHEC est un raid d'orientation multisports. **Le parcours sera donc tenu secret jusqu'au départ.** De la même manière, les concurrents découvriront sur le Raid les activités proposées, mais cependant, l'organisation s'engage à proposer un pack d'activités garantissant à l'Aventuraid de garder sa qualité de Raid Multisports.

1.6 L'organisation a souscrit une assurance responsabilité civile organisateur, conformément à la législation en vigueur. Cette assurance ne couvre que l'association et les membres qui la composent. Elle les dégage de toute responsabilité pénale ou civile en cas d'accident corporel des participants ou de détérioration de leur matériel.

1.7 Pour des raisons météorologiques ou de sécurité, l'organisation se réserve le droit de modifier l'itinéraire du parcours ou de supprimer certaines épreuves à tout moment.

1.8 Les concurrents acceptent sans restriction l'utilisation par l'organisation de toutes images prises, actions tournées ou sons enregistrés pendant toute la durée de l'événement. Ainsi, par le présent règlement, les concurrents sont informés de la prise de sons et d'images pendant toute la durée de l'événement et acceptent de laisser faire ces enregistrements, sachant qu'ils pourront être utilisés pour les affiches, la plaquette, les revues de presse, le film et le site Internet de l'Aventuraid EDHEC.

1.9 Les concurrents déclarent accepter le présent règlement par le seul fait de s'inscrire. Pour cela, chaque concurrent devra signer une déclaration sur l'honneur, située dans les documents du dossier d'inscription, à retourner le plus tôt possible et avant le départ de l'Aventuraid EDHEC.

1.10 Le présent règlement est susceptible d'être soumis à des modifications, qui seront portées à la connaissance des concurrents en temps voulu.

2. Comportement des concurrents

2.1 L'organisation se réserve le droit de sanctionner une équipe dont le comportement ne serait pas conforme aux articles suivants.

2.2 Les concurrents sont tenus de respecter toutes les consignes données par les organisateurs.

2.3 Les concurrents doivent se soumettre à toutes les formalités exigées par le contrôle de la course.

2.4 Au cours de l'événement, les concurrents peuvent être amenés à emprunter la voirie. Ils sont alors tenus de respecter le code de la route.

2.5 Le transport d'un concurrent par un véhicule étranger à l'organisation est interdit.

2.6 Toute tentative de triche de la part d'un participant entraînera la disqualification immédiate de son équipe.

2.6 Les concurrents devront prendre garde à tout instant à ne pas mettre en danger la vie d'autrui.

2.7 En cas d'accident avec immobilisation, **le coéquipier devra en premier lieu prévenir l'organisation qui se chargera de mettre en œuvre le dispositif de secours. En aucun cas les deux concurrents ne doivent se séparer avant l'arrivée des secours.**

2.8 Dans le cas où une équipe rejoindrait une équipe immobilisée suite à un accident corporel, elle devra s'arrêter pour s'informer de la situation, puis repartira au point de contrôle ou de ravitaillement le plus proche pour en informer l'organisation.

2.9 Quelles que soient les raisons, il est formellement interdit d'abandonner son équipier sur le trajet sous peine de disqualification.

2.10 Tout manquement à ces règles entraînera la mise hors course de l'équipe sans préjudice de sa responsabilité.

3. La course

3.1. Le parcours

3.1.1 L'Aventuraid EDHEC propose deux parcours différents aux participants. L'un de 70 km sur les deux jours, appelé "parcours Aventure" et l'autre "parcours Sportif" de 120 km sur les deux jours.

3.1.2 **Sur les deux journées, avant chaque départ, sera effectué un briefing par les organisateurs et notamment par le responsable parcours.** Le briefing comprendra des informations sur le parcours, les bonus & pénalités, les consignes de sécurité et le déroulement de la journée.

3.1.3 Tout au long du parcours, les équipes devront passer par des points de contrôle, appelés CP, où elles valideront leur passage à l'aide des doigts électroniques fournis par l'organisation.

3.1.4 Il peut être indiqué une porte de sortie, à savoir un CP sur lequel n'importe quelle équipe peut s'arrêter de son plein gré, ou obligatoirement si elle arrive après une certaine heure définie par l'organisation.

3.1.5 L'organisation se réserve le droit d'arrêter une équipe sur décision du médecin.

3.1.6 Les équipes mises hors classement sont les équipes qui ne peuvent plus être classées. Toute équipe mise hors classement aura deux possibilités :

- Soit continuer l'épreuve sans être prise en compte dans le classement, sous réserve de l'accord de l'organisation.
- Soit être prise en charge par l'organisation sur le bivouac.

3.1.7 Les équipes mises hors course n'ont plus le droit de participer à l'épreuve.

3.1.8 **Sur certains CP, les équipes pourront se ravitailler en eau et/ou en nourriture énergétique.** En dehors de ces points de ravitaillement les concurrents devront être autonomes : ils porteront leur nourriture et leur eau, ou s'approvisionneront à des points d'eau.

3.1.9 L'itinéraire peut être modifié sans préavis pour des raisons météorologiques ou organisationnelles, même durant la course. Les concurrents situés avant la partie modifiée devront obligatoirement emprunter le nouvel itinéraire qui leur sera indiqué au CP précédant cette modification (sous peine d'être mis hors course). Il en sera tenu compte dans le résultat de l'épreuve.

3.1.10 Tout au long du parcours seront mis en place des points de ravitaillement (boissons, nourriture). Leur emplacement est bien sûr, tout comme le parcours, tenu secret.

3.2. Le matériel

3.2.1 Le matériel est divisé en deux catégories : le **matériel obligatoire**, dont l'absence d'un élément entraîne l'exclusion immédiate de l'équipe et le **matériel conseillé**.

3.2.2 **Les concurrents apportant leur propre VTT devront également apporter leur casque et leur kit de réparation.** L'organisation ne prend pas en charge la réparation de VTT de participants ayant ramené le leur.

3.2.3 **Les participants pourront laisser leur matériel au gymnase pendant toute la durée des épreuves, n'emportant avec eux que le matériel VTT.**

3.2.4 Pour des raisons de sécurité, les concurrents doivent se munir d'une paire de chaussures fermées. Les chaussures de type sandales, tongs, espadrilles sont formellement interdites. En cas de non-respect de cet article, les concurrents ne pourront participer à certaines épreuves et seront pénalisés.

3.2.5 **Il est strictement interdit d'emmener du matériel de positionnement type GPS**, ainsi que des armes. En ce sens, l'utilisation des téléphones portables est très réglementée : il est interdit de s'en servir comme d'un GPS ou d'un appareil photo. Les téléphones devront donc être éteints et allumés seulement en cas de besoin (pour prévenir l'organisation d'un fait de course par exemple). Si ce point de règlement n'est pas appliqué, une pénalité sera appliquée aux équipes en tort.

Liste du matériel

	Matériel obligatoire	Matériel conseillé
Par équipe	<ul style="list-style-type: none">- 1 tente d'origine pouvant abriter 2 personnes- 1 ou plusieurs gourdes d'une contenance globale de 2L- 1 téléphone portable chargé	<ul style="list-style-type: none">- 1 trousse de secours contenant des pansements, des bandes, des compresses, un désinfectant, des Compeeds- 1 boussole- 1 kit de réparation VTT (matériel <u>obligatoire</u> pour les participants ramenant leur propre VTT)- 1 porte-carte (minimum une pochette)
Par participant	<ul style="list-style-type: none">- 1 lampe frontale avec des piles de rechange- 1 gilet de signalisation- 1 paire de chaussures de sport- 1 sac à dos- sandwich du samedi midi	<ul style="list-style-type: none">- 1 sac de couchage- Vêtements de pluie- 1 couverture de survie- 1 popotte (couverts et récipient)

3.2.6 **Aux concurrents apportant leur propre VTT, en aucun cas l'organisation ne pourra leur fournir de casques, il convient donc d'apporter son propre casque. De même, l'organisation ne sera pas tenue responsable de problèmes techniques survenant aux VTT n'ayant pas été fournis par cette dernière.**

3.2.7 Néanmoins, en cas de très gros accident mécanique, les concurrents pourront solliciter l'intervention de l'organisation et procéder à la réparation ou au remplacement du matériel défectueux. **Le délai d'attente ne sera en aucun cas décompté du temps de l'équipe.**

3.2.8 **Dans l'optique de son action environnementale, l'organisation invite les participants à ramener leurs propres couverts et récipients.** L'organisation prévoit cependant des couverts et assiettes en plastique et n'oblige pas les participants à les ramener, cette action se basant sur la volonté des participants à contribuer aux efforts environnementaux de l'organisation.

3.2.9 **Des écocup**s, gobelets en plastique réutilisables et floqués aux couleurs de l'Aventuraïd, seront distribués aux participants lors du check administratif. Par conséquent, aucun gobelet jetable ne sera distribué lors du week end.

3.2.10 L'organisation mettra à disposition des poubelles différentes, pour les déchets recyclables et non recyclables, afin de contribuer au tri des déchets. **Les participants sont donc tenus de respecter le tri des déchets et tout comportement irrespectueux de l'environnement, sur le parcours comme dans le gymnase sera sanctionné.**

3.2.11 L'organisation invite les participants à **privilégier le covoiturage** pour les personnes venant par leurs propres moyens et prendra contact avec ces personnes afin de les mettre en relation.

3.3 Les contrôles

3.3.1 Les équipes se verront attribuer un horaire de départ pour la journée. **Les équipes devront se présenter 15 minutes avant l'horaire donné.** Le chronomètre commencera à tourner à l'horaire prévu et aucun retard ne sera pris en compte. **L'horaire de départ de l'épreuve Sportive le samedi 10 mars est prévu pour 10h30 et l'épreuve Aventure pour 11h.**

3.3.2 En cours d'épreuve, les équipes devront passer par des points de contrôle ou CP, où sera comptabilisé leur temps de passage à l'aide des doigts et balises électroniques. La validation n'est possible que si l'équipe est complète. **Les deux membres de l'équipe doivent arriver ensemble à chaque CP.**

3.3.3 Si les 2 membres de l'équipe n'arrivent pas ensemble, le temps pris en compte sera celui du dernier arrivé, et l'équipe pourra se voir attribuer une pénalité de 1 à 3h (à l'appréciation du comité de course).

3.3.4 Tout CP non validé entraîne une pénalité pour l'équipe (cf. Tableau des pénalités).

3.3.5 Aucune information ne sera donnée aux points de contrôle, que ce soit au niveau du parcours ou du temps de passage des équipes précédentes.

3.3.6 Ce qui a été dit au briefing prime sur toutes informations données sur le parcours ou sur les road books, sauf cas exceptionnel de changement d'itinéraire obligatoire, auquel cas les équipes en seront averties par les organisateurs au CP (cf. art 3.1.12).

3.3.7 Des vérifications de matériel peuvent également avoir lieu sur le parcours et à l'arrivée sur le bivouac. Sur le parcours, ces contrôles seront inopinés. Le temps pris pour cette vérification sera décompté du temps final. De plus, l'organisation pourra effectuer un contrôle des ordures (panier-repas de la journée) qui ne devront pas être laissées sur le parcours sous peine de pénalités.

3.3.8 Un Comité de Course composé de 3 membres de l'organisation vous sera présenté avant le départ. Toute réclamation devra être déposée auprès de ce Comité de Course et il sera le seul habilité à prendre des décisions sur la course.

3.4 Le classement

3.4.1 Le chronomètre est arrêté lorsque le dernier membre de l'équipe a franchi la ligne d'arrivée.

3.4.2 A la fin de la première journée, un classement par épreuve et général sera édité. Un classement cumulé des deux jours sera bien évidemment édité, le dimanche, à la fin de l'épreuve.

3.4.3 Le classement se fera par un système au temps grâce au système des balises électroniques qui tiendra compte du temps total couru et des pénalités.

3.4.4 Pour l'épreuve de tir à l'arc, il s'agira d'un système aux points. Les points marqués seront transformés en temps, déduit du temps total de l'équipe.

3.4.5 Les personnes ne faisant pas le parcours du combattant n'auront pas de pénalités mais ne marqueront pas de points. Pour les participants à cette épreuve, les points du parcours du combattant seront transformés en temps, déduit du temps total de l'équipe.

3.4.6 En ce qui concerne l'épreuve de course d'orientation, un temps imparti d'1h15 sera donné aux participants. Les balises non poinçonnées seront transformées en pénalités de temps, rajoutées au temps total de l'équipe. Des pénalités de temps, rajoutées au temps total de l'équipe, seront également appliquées si l'équipe dépasse les 1h15.

3.4.7 Les équipes mises Hors Classement seront obligatoirement classées à la fin.

3.5 Les pénalités

Les pénalités appliquées peuvent être soumises à des modifications le jour même de l'épreuve. Auquel cas, les participants en seront avertis par l'organisation. Un briefing concernant le système de points aura également lieu avant le départ.

- **Manquement d'un CP et d'une balise**
 - ➔ Toute équipe qui ne validera pas une balise se verra attribuer le temps que la moins bonne équipe a réalisé entre cette même balise et la précédente, auquel sera ajouté une pénalité de 30 minutes.

- Comportement irrespectueux ou dangereux de la part d'un ou plusieurs membres d'une équipe
 - ➔ Pénalité d'au moins 1h, et pouvant aller jusqu'à l'élimination (à la libre appréciation du comité de course)

- Une équipe est arrêtée en cours de course par l'organisation pour faute grave
 - ➔ Hors course

- Un membre de l'équipe abandonne au cours de l'épreuve
 - ➔ l'équipe est déclarée Hors Course (ou selon les dispositions, l'organisation peut permettre aux membres restants de différentes équipes incomplètes, de reformer une équipe mais celle-ci sera hors classement)

- Il manque du matériel obligatoire
 - ➔ Hors course ou hors classement, à l'appréciation du comité de course.

- Pas de port du gilet de sauvetage ou du casque VTT
 - ➔ Pénalité de 2 heures par faute constatée, pouvant aller jusqu'à l'élimination de l'équipe, à la libre appréciation du comité de course

- L'équipe emprunte une route alors que la carte du parcours ne la mentionne pas
 - ➔ Pénalité de 2 heures, à la libre appréciation du comité de course

- Les 2 membres de l'équipe n'arrivent pas ensemble au CP
 - ➔ Pénalité de 2 heures, à la libre appréciation du comité de course.

4. Les épreuves

Départ des navettes à 7h devant la gare Lille Europe en face du Crown Plaza. Aucun retard ne sera toléré. Les navettes partiront à l'heure, même si des participants manquent à l'appel.

RDV pour les personnes se rendant directement à Montreuil sur mer **à 9h45** dans le **gymnase Rheinberg - Place Gambetta à Montreuil sur mer.**

Tous les participants, même ceux ayant fournis leur dossier complet, **doivent passer par le check administratif au gymnase avant le départ.** Il leur sera remis un book de présentation, leur numéro d'équipe, leur doigt électronique, leurs dossards VTT, leurs ecocups ainsi que leur VTT et casques le cas échéant.

Les participants devront alors **déposer leurs affaires ainsi que leur tente dans les box numérotés et prévus à cet effet**. Les participants ne gardent sur eux que leur sac VTT pour toute la durée de l'épreuve. Les affaires resteront dans le gymnase toute la journée et seront surveillées par des membres de l'organisation. Les participants devront **installer leur tente uniquement après l'épreuve de tir à l'arc** au bivouac prévu à cet effet.

La nuit du samedi soir se fera sous tente, apportée par les participants, et ce pour tous les participants. La nuit en tente fait partie de l'épreuve et toute équipe manquant à cette obligation **se verra disqualifiée de la course**. L'organisation se réserve le droit de procéder à l'appel le dimanche matin sur le bivouac afin d'éviter toute tricherie.

**Départ du parcours Sportif à 10h30. Départ du parcours Aventure à 11h.
La remise des récompenses est prévue pour 14h. Le retour des navettes vers 17h sur Lille.**

4.1 La course d'orientation

4.1.1 La course d'orientation est une épreuve en terrain varié, pouvant se dérouler de jour comme de nuit, et qui consiste à retrouver des points de contrôle, appelés balises à partir des cartes de CO fournies par l'organisation.

4.1.2 En ce qui concerne la sécurité, le comportement des concurrents et les pénalités, les règles appliquées sont celles de l'Aventuraid. Toutes les règles énoncées précédemment sont donc valables.

4.2.3 **Lors de la course d'orientation de nuit, les participants sont dans l'obligation de porter un gilet jaune de signalisation et une lampe frontale** (voir matériel obligatoire). Tout manquement à ces obligations sera sanctionné.

4.2.4 **La course d'orientation de nuit sera ouverte aux personnes extérieures. Un classement général de la CO de nuit incluant les équipes extérieures sera édité. Le départ de la CO de nuit se fera à 20h sur la place principale de Montreuil-sur-mer.**

4.2 Le tir à l'arc

4.2.1 L'épreuve de tir à l'arc consiste en une volée de 3 flèches par personne.

4.2.2 A Chaque zone de la cible est attribué un nombre spécifique de points, la zone du centre étant celle qui rapporte le maximum de points. Ces points sont ensuite transformés en temps, déduit du temps total de l'équipe.

4.3 Le VTT

4.3.1 Pour les concurrents qui ne peuvent pas apporter leur propre VTT, l'organisation peut prêter des VTT. Ceux-ci devront être rendus en bon état. Les concurrents devront rembourser les frais occasionnés par la dégradation des VTT.

4.3.2 **Le port d'un casque est obligatoire**. Il sera fourni par l'organisation avec un kit de réparation, sauf pour les concurrents apportant leur propre VTT. Toute infraction à cette

règle sera passible d'une pénalité pouvant aller jusqu'à l'élimination (à la libre appréciation du comité de course).

4.3.3 Il est interdit, sous peine d'élimination, de monter à deux sur un même VTT.

4.3.4 Les concurrents sont tenus de respecter le code de la route.

4.3.5 Toute équipe rattrapée doit se laisser dépasser. Toute manœuvre visant à gêner le dépassement est interdite et sera sanctionnée pour comportement irrespectueux.

4.3.6 À l'arrivée au bivouac à la fin de la première journée, chaque équipe devra ranger ses vélos à l'emplacement indiqué par les organisateurs, et les récupérera le lendemain matin avant le départ. Les équipes ne rangeant pas leurs VTT pourront se voir attribuer des pénalités.

4.3.7 À l'arrivée de l'Aventuraid, les VTT devront être confiés au responsable du parc à vélos.

4.3.8 Une fois la ligne d'arrivée franchie, chaque concurrent devra récupérer le matériel VTT déposé sur le vélo (chronomètre, pompe, gourde...).

4.4 Le parcours du combattant

4.4.1 Le parcours du combattant est une épreuve chronométrée d'obstacles.

4.4.2 Tout comportement dangereux lors de cette épreuve sera sanctionné.

4.4.3 Le parcours du combattant fait partie intégrante de la journée du samedi, une balise sera placée à la fin de ce parcours. Ainsi, si une équipe refuse de prendre part à cette épreuve, la balise ne pourra être validée et l'équipe se verra donc attribuer une pénalité pour non validation d'une balise. (voir tableau des pénalités)

5. Inscriptions et règlement

5.1 Modalités d'inscription

5.1.1 Tout concurrent n'engage que sa seule responsabilité. Lui seul a le droit de prendre la décision de s'inscrire pour l'Aventuraid.

5.1.2 Tous les concurrents doivent être âgés d'au moins 18 ans.

5.1.3 Au moment de l'inscription, tous les concurrents s'engagent à fournir la photocopie certifiée conforme du **certificat médical de non contre-indication à la pratique des raids multisports (course à pied, VTT, tir à l'arc, course d'orientation) en compétition datant de moins d'un an**. Les licenciés F.F.A. ou F.F.Tri ont simplement besoin de fournir à l'organisation une photocopie de leur licence pour la saison en cours. Le certificat médical (ou la photocopie de licence pour les licenciés F.F.A / F.F.Tri) peut être donné le matin même

de l'épreuve. **En revanche, aucun participant ne sera autorisé à prendre le départ sans avoir fourni ce dernier.**

5.1.4 L'organisation se réserve le droit d'accepter ou de refuser tout concurrent.

5.1.5 Toute équipe dont le dossier d'inscription ne sera pas complet se verra refuser le départ.

5.2 Modalités de règlement

5.2.1 Les frais d'inscriptions à l'Aventuraid s'élèvent à 40 euros par participant. Un pack optionnel composé d'un VTT, de son casque et du transport depuis Lille en navette, est proposé, les frais d'inscription s'élevant alors à 60 euros.

5.2.2 Ces frais comprennent la mise à disposition du matériel, la nourriture du samedi soir, du dimanche matin et du dimanche midi, la mise en place des moyens de sécurité, les ravitaillements, un suivi médical tout au long de l'épreuve, ainsi que la médiatisation de l'événement.

5.2.3 Chaque équipe se doit de respecter les dates limites indiquées. En raison du nombre croissant de candidats intéressés, les inscriptions doivent nous parvenir au plus vite. La clôture des inscriptions sera effective dès que le nombre de 150 équipes sera atteint.

5.2.4 Pour valider les inscriptions de l'équipe, les deux chèques requis doivent être adressés en même temps, avec la fiche d'inscription et la feuille de décharge dûment complétées, ainsi que la caution de 39€45 à l'ordre d'EDHEC Aventures Lille. L'adresse d'envoi est la suivante :

**Association RAID EDHEC Lille
24, avenue Gustave Delory
CS 50411
59057 Roubaix Cedex 1**

5.3 Conditions de remboursement

5.3.1 Si votre candidature n'a pas été retenue, faute de place ou de capacité, la totalité des paiements versés vous sera remboursée.

5.3.2 En cas de désistement, vous serez remboursés à hauteur de :

- 70% avant le lundi 20 février 2012
- 50% entre le lundi 20 février et le dimanche 26 février 2012 inclus

5.3.3 Au-delà du 26 février 2012, vous serez remboursés à hauteur de 50% **uniquement** en cas de blessure (certificat médical à l'appui).

5.3.4 Il est évident que si votre équipe est disqualifiée pendant l'Aventuraid, aucune somme ne vous sera remboursée.

5.3.5 Les participants se voient remettre un doigt électronique par équipe, celui-ci devra être conservé par l'équipe durant toute la durée du week end. Les participants doivent adressé un chèque de caution de 39€45. Tout dommage ou perte du doigt électronique entraînera l'encaissement de la caution.

6. Assurances

6.1 Responsabilité civile

6.1.1 L'organisation a souscrit une police d'assurance « responsabilité civile organisateur » conformément à la législation en vigueur. Cette assurance ne couvre que l'association et les membres qui la composent. Elle les dégage de toute responsabilité pénale ou civile en cas d'accident corporel des participants ou de détérioration de leur matériel.

6.1.2 L'organisation n'est pas responsable des éventuels vols ou des pertes possibles d'objets ou de matériel, qu'ils soient confiés aux membres de l'association ou de l'encadrement, transportés dans ses véhicules ou même déposés dans ses locaux.

6.2 Assurance du participant

6.2.1 Chaque membre de l'équipe doit vérifier que son assurance couvre bien tous les sports pratiqués au cours de l'Aventuraid jusqu'au 11 mars 2012 inclus. Insistez auprès de votre assurance pour avoir le maximum d'informations sur les risques liés aux sports de l'Aventuraid.

6.2.2 Remarque : chaque concurrent doit souscrire une assurance responsabilité civile afin de couvrir les dommages aux personnes et aux biens qu'il pourrait commettre dans le cadre de l'épreuve, et s'assurer pour les dommages susceptibles de l'atteindre personnellement (incapacité permanente, accident corporel des participants ou détérioration du matériel).