

RÈGLEMENT MARCHÉ GOURMANDE

Article 1 : Cette manifestation organisée par Fest'Ilac se déroule dans la forêt Illacaise.

Article 2 :

Cette manifestation n'est pas une compétition mais une marche conviviale.

Article 3 :

Cette marche d'environ 10 kms avec étapes restauration est ouverte à tous publics.

Article 4 :

Les inscriptions sont limitées et non remboursables

Article 5 :

Les départs sont échelonnés entre 18h 30 et 19h 30, un plan du circuit est remis ainsi que les consignes de sécurité (N° de téléphones et autres)

Article 6 :

Les participants respectent l'environnement, n'allument pas de feux, ne fument pas en forêt et respectent celle-ci.

Article 7 :

Les participants se munissent d'une **veste fluorescente**, de chaussures adaptées ainsi que d'une lampe de poche.

Article 8 :

Les marcheurs sont pointés à chaque étape et en cas d'abandon la personne doit impérativement le signaler à l'organisation.

Article 9 :

L'association Fest'Ilac reste la seule instance compétente pour annuler ou reporter la manifestation en cas d'intempéries ou autres raisons prioritaires

L'Equipe Fest'Ilac

INSCRIPTION MARCHÉ GOURMANDE 2026

SAMEDI 6 Juin 2026

Circuit fléché d'environ 7-9-11 kms avec étapes repas

APERITIF ENTREE PLAT FROMAGE DESSERT VIN COMPRIS

NOM / Prénom :

Adresse :

Ville :

Tel Portable :

Adresse mail :

Adulte(s) : 20 € x Enfant(s) jusqu'à 10 ans : 12 € x

Total

Chèque libellé à l'ordre de: FEST'ILLAC

Règlement et bulletin d'inscription à mettre dans la boîte aux lettres

Fest'Ilac

140 AVENUE DU LAS

33127 Saint Jean d'Ilac

Rendez-vous **Parc de l'Eglise à 18 heures**

Départ libre à partir de 18 h 30 jusqu'à 19 h 30

Indispensable : lampe de poche et gilet fluorescent

Pensez à bien vous chauffer

J'ai pris connaissance du règlement de cette manifestation sur le site Fest'Ilac et je m'engage à respecter tout au long du parcours l'environnement dans lequel se déroulera cette Marche Gourmande

Quelques exemples : Ne pas fumer, Ne pas jeter de déchets, Respecter la forêt.

Signature