

*Le lieu qui n'existe pas  
Ce que nous construisons est une fiction*

## Règles du JEU

version du 2 décembre 2016 – actualisée le 6 décembre 2016 – actualisée le 7 décembre 2016 – actualisée le 9 décembre 2016 – actualisée le 19 janvier 2017

Le PRODUCTEUR s'engage à partager la totalité des DOCUMENTS relatifs au *Lieu qui n'existe pas* à tous les humains, sans exception.

Le PRODUCTEUR ne demande pas de droit d'auteur pour la représentation de cette performance, ni pour l'édition des DOCUMENTS relatifs au *Lieu qui n'existe pas*, ni pour toutes autres prestations impliquant des droits d'auteur.

Les DOCUMENTS sont tous modifiables sur simple demande (orale, papier, numérique) auprès du PRODUCTEUR. Nous souhaitons prendre en compte le maximum de demandes<sup>1</sup>. Les modifications ne pourront pas faire l'objet de droit d'auteur.

Les DOCUMENTS sont tous accessibles librement à la MEDIATHEQUE. Il en existe plusieurs types : *musiques, photographies, documents, autres media*. Les PARTICIPANTS peuvent contribuer à l'évolution de la MEDIATHEQUE en y apportant un ou plusieurs DOCUMENTS ou idées. La MEDIATHEQUE contient aussi toutes les données du jeu *Le Lieu qui n'existe pas*, sous la forme de DOCUMENTS.

La MEDIATHEQUE est accessible à tous sur simple demande de rendez-vous auprès du PRODUCTEUR. La MEDIATHEQUE numérique est accessible via le site Internet<sup>2</sup> du *Lieu qui n'existe pas*., ou sur son ordinateur<sup>3</sup>.

Le temps d'accueil de la performance est déterminée par l'ORGANISATEUR. Ce temps représente 1 Partie. Chaque Partie est découpée en plusieurs JEUX.

Le JEU est écrit pour un nombre de PARTICIPANTS compris entre 1 et l'infini déterminé pour chaque performance ou Partie par le contrat<sup>4</sup> établi entre l'ORGANISATEUR et le PRODUCTEUR.

Cette capacité sera tout de même limitée par les moyens financiers, techniques, humains ou temporels mis en commun par l'ORGANISATEUR et le PRODUCTEUR.

Les Parties représentent une cession de diffusion du *Lieu qui n'existe pas* comprenant des pauses entrent le différents JEUX.

Les ACTEURS sont salariés par le PRODUCTEUR pour encadrer la performance ou le JEU.

Le JEU est découpé entre en plusieurs journées présentées en plein jour ou JOURS Composés de TOURS.

---

1 Dans la mesure où la demande est cohérente et qu'elle permet de faire évoluer *Le lieu qui n'existe pas*.

2 Le site Internet n'a pas encore été « découvert » par les PARTICIPANTS ».

3 Découverte acquise, peut être des-acquise. Actuellement, l'ordinateur est à Montferrier sur Lez (34).

4 Le contrat du *lieu qui n'existe pas* est à la MEDIATHEQUE.

*Le lieu qui n'existe pas  
Ce que nous construisons est une fiction*

Pendant la nuit le JEU est découpé en plusieurs NUITS  
Composées de TOURS.

Les PARTICIPANTS sont invités à suivre tous les JOURS et NUITS de leur JEU pour optimiser la Partie. Néanmoins, cela n'est qu'une invitation.

La quantité de JOURS et de NUITS est déterminée par l'ORGANISATEUR en collaboration avec le PRODUCTEUR.

Les *musiques, photographies, documents, et autres media* diffusés ou exposés lors d'un Tour sont écrits en *italique*.

les espaces de la scénographie sont écrits en **gras**.

La durée d'un JEU est indéterminée à ce jour, mais sera limitée par le temps d'accueil donnée par l'ORGANISATEUR au PRODUCTEUR.

La Partie démarre à la fin du temps 0 avec la découverte du temps.

Un objet de mesure du temps (indéterminé à ce jour) permettra à tous les PARTICIPANTS de se repérer dans l'avancée de la Partie et des JEUX.

Les découvertes sont des inventions, des idées ou des propositions déterminées par les ACTEURS ou les PARTICIPANTS. Les découvertes ne sont pas les mêmes dans tous les scénarii, certaines sont in-découvrables, d'autres acquises d'office, d'autres découvrables sur proposition ou cachées dans le JEU. Elles peuvent être techniques comme l'écriture, ou conceptuelles comme l'idée de la mort. Les découvertes offrent des outils matériels ou immatériels.

Les JOURS et NUITS se structurent en fonction du scénario choisit. Les JOURS et les NUITS s'alternent et comprennent un ENTRACTE d'une durée indéterminée (à ce jour) à la fin de chaque JOURS ou NUITS un ENTRACTE fait suite.

La durée d'un ENTRACTE est déterminée au prorata de la durée du JOURS ou de la NUIT précédemment écoulé.

La 1ère Partie/JEU de chaque PARTICIPANT lui permet de devenir adhérent ou habitant du *Lieu qui n'existe pas*. Il remplit un DOCUMENT d'adhésion qui lui servira de PASSEPORT d'entrée dans *Le Lieu qui n'existe pas*. Le PASSEPORT est composé d'une part d'un DOSSIER D'IDENTITE papier et/ou numérique, propriété du *Lieu qui n'existe pas*, et d'autre part d'une PIECE D'IDENTITE résumant plusieurs informations du DOSSIER D'IDENTITE du PARTICIPANT, propriété du PARTICIPANT.

Le PASSEPORT est acquis jusqu'à la mort et ne peut être rempli qu'une seule fois par PARTICIPANT. *Le lieu qui n'existe pas* garanti l'accessibilité et la modification du DOSSIER D'IDENTITE à son PARTICIPANT, et le libre accès aux informations relatives

*Le lieu qui n'existe pas  
Ce que nous construisons est une fiction*

aux autres PARTICIPANTS.

Le PARTICIPANT utilise sa PIECE D'IDENTITE pour jouer aux différentes Parties (ou JEUX) qu'il souhaite intégrer. LE PRODUCTEUR devra mettre à disposition le DOSSIER D'IDENTITE à son PARTICIPANT durant le JEU, si le PARTICIPANT présente sa PIECE D'IDENTITE.

Les PARTICIPANTS sans PIECE D'IDENTITE ne peuvent pas entrer dans le JEU. Si un PARTICIPANT n'a pas sa PIECE D'IDENTITE une procédure sera mise en place pour réguler le dysfonctionnement du *Lieu qui n'existe pas*.

Les modalités du DOSSIER D'IDENTITE ne sont pas découvertes à ce jour (le 9 décembre 2016).

... Règles toujours en construction ...

Je vous demande maintenant d'écrire votre nom et de signer cette page.  
Merci de parapher toutes les pages précédentes  
et d'écrire la date d'aujourd'hui ici :