

Cette épreuve aura lieu dans la vieille ville de Byblos (Jbeil) et dans les ruines antiques. Un parcours d'orientation permettra à toutes les équipes de retracer l'histoire de la ville et plus largement du Liban. Toutes les informations nécessaires sont disponibles dans un livret culturel en annexe à ce règlement : « 10452km<sup>2</sup> d'Histoire ».

Les équipes seront réparties en 2 groupes (29 et 28 équipes). Le premier groupe réalisera cette épreuve en matinée pendant que l'autre groupe profitera d'une épreuve surprise ne comptant pas pour le classement général. Les rôles seront inversés l'après-midi.

**Cette épreuve permet de remporter 57 points comptant pour le classement général.**

- **L'épreuve est chronométrée à la seconde, il s'agit donc de réaliser le parcours le plus rapidement possible.**
- **L'équipe la plus rapide (après pénalités) obtient 57 points, la moins rapide 1 point. En cas d'égalité, l'équipe ayant obtenu le plus de bonnes réponses est favorisée. Si l'égalité subsiste, les équipes obtiennent le même nombre de points.**
- Au début de l'épreuve, un jeu de coopération permet aux équipes de partir plus rapidement. Après 10 minutes, les équipes n'ayant pas résolu le jeu, se lancent sur le parcours.
- Les équipes commencent l'épreuve et arrivent ensemble. Le chronomètre n'est arrêté que lorsque les 6 membres de l'équipe sont arrivés.
- Les équipes doivent se rendre sur les 40 postes que compte le parcours à l'aide d'une carte distribuée en début d'épreuve.
- À chaque poste correspond une question relative à l'histoire de Byblos et du Liban. Toutes les informations pour répondre à ces questions sont disponibles dans le carnet culturel mis à disposition : « 10452km<sup>2</sup> d'Histoire ». Ce livret ne sera pas autorisé durant l'épreuve.
- À chaque poste correspond une question pour laquelle 3 propositions sont données. Une mauvaise réponse entraîne une pénalité de 3 minutes.
- 7 personnages historiques seront répartis sur le parcours et seront autant d'aide en cas de problème. Ils donneront également des indices qui permettront de résoudre une énigme. La résolution de cette énigme permet un bonus de 5 minutes sur le temps total.
- Un carton de contrôle est distribué au début de l'épreuve. En cas de perte, l'équipe se verra attribuer le moins bon temps de l'épreuve.
- Le non-respect de l'interdiction d'utiliser certains passages entraîne une pénalité de 10 minutes.
- Un comportement exemplaire est attendu pendant toute la durée de l'épreuve.
- La vieille ville de Byblos reste accessible aux habitants et à la circulation, la prudence est donc de mise durant toute la durée de l'épreuve.
- Durant l'épreuve, toute aide extérieure (appareil connecté, livret culturel, accompagnateur.trice, visiteurs, habitant.e.s...) est interdite.

#JIJ2019

