

Le règlement du Challenge « ROVER »

Règlement général :

1. Trois essais sont autorisés.
2. Un bonus de 3 points est attribué si le franchissement **complet** du parcours est réussi au premier essai.
3. Chaque coéquipier peut intervenir sur son Rover ou aider son équipe durant le parcours.
4. Toute intervention sur le Rover durant le parcours entraîne l'annulation de l'essai, sauf si elle est causée par une équipe adverse ou décision du jury.
5. Pas plus de 3 minutes par dépannage, au bout de ce délai il faut reprendre le challenge ou renoncer.
6. A chaque nouvel essai, il faut replacer le Rover au point de départ du parcours.
7. Seul le dernier essai compte pour le challenge et non pas le meilleur, y compris la vidéo d'exploration.
8. Tout manque de fairplay sera pénalisé de 2 points (injure, moquerie, critique de toute forme...).
9. Seul un professeur peut agir sur le parcours (entretien).
10. Tous les équipiers ont droit à un prix, sauf pour une situation éliminatoire.
11. Les membres de l'équipe gagnante recevront 2 prix.
12. La meilleure équipe est celle qui obtient le plus de points.
13. En cas d'ex aequo, les équipes refont une seule fois le parcours complet chronométré et le plus rapide gagne la finale. Le top départ sera donné dès la mise au sol du Rover.

Situations éliminatoires :

1. Une équipe sera **éliminée** si elle intervient sur un Rover qui n'est pas le sien.
2. Une équipe sera **éliminée** si elle perturbe la trajectoire d'un Rover qui n'est pas le sien.
3. Une équipe sera **éliminée** si elle endommage la caméra.
4. Une équipe sera **éliminée** en cas de tricherie.
5. Une équipe éliminée **ne recevra pas de prix**.
6. Une équipe éliminée ne pourra pas publier de billet dans le blog du collègue.