

Regulamento da competição



1. Localização e Calendarização:

- A competição *Minecraft Education EBECL* terá lugar no pavilhão desportivo da Escola Básica dos 2.º e 3.º Ciclos do Estreito de Câmara de Lobos.
- O evento realizar-se-á no dia: **15 de maio às 14 horas.**
- **As equipas devem estar presentes no espaço do evento às 13h30.** A competição terá a duração de 30 minutos, findos os quais o júri deliberará a equipa vencedora.

2. Formação da Equipa:

- Cada equipa deve ser composta por 4 alunos (**do 5.º ao 7.º ano**) com experiência em *Minecraft Education*, não podendo haver equipas com outro tipo de formação.
- As inscrições devem ser formalizadas através do seguinte formulário:
- É permitido um **limite máximo de 6 equipas**, admitidas por ordem de inscrição.

3. Equipamento:

- Todo o equipamento necessário será fornecido no local (portáteis, ratos, *headsets*).
- A comunicação entre os membros da equipa será realizada através de uma chamada *Microsoft Teams*.

4. Competição e Desafios:

- Na competição *Minecraft Education EBECL* as equipas terão que realizar um desafio de Construção (*Build Challenge*).

Desafio de Construção - **"Construa uma Escola Mais Ecológica"**

- **Tema:** A construção de um edifício escolar mais ecológico.
- **Dimensões do espaço:** 39 x 39 x 51 (altura).
- **Tempo de construção:** 30 minutos, em modo criativo.
- **Materiais e soluções sustentáveis:** reciclagem, relação com a natureza, iluminação natural e/ou artificial (usando *redstone*), entre outras.
- **Colaboração:** A cooperação entre membros da equipa é crucial para o sucesso.
- **Planeamento prévio:** As equipas devem definir tarefas, materiais e planos de construção nas semanas que antecedem o evento.
- **Avaliação:** O júri determinará a equipa vencedora com base na qualidade da construção sustentável e criatividade. O júri poderá pedir às equipas a fundamentação das suas escolhas de construção.

5. Prémios:

- À equipa vencedora será atribuído um prémio a cada um dos seus elementos.
- Aos restantes será entregue um prémio de participação.

6. Considerações Finais:

- Os elementos que participaram no Lisboa Games Week não podem participar nesta competição.
- Qualquer questão relativamente a esta competição deve ser colocada ao Coordenador de TIC, professor Arthur Dias.
- O respeito pelas regras, pelos membros da equipa e pelos outros participantes é fundamental.
- A decisão do júri é final e não sujeita a apelação.

Agradecemos a participação e desejamos a todas as equipas uma competição emocionante e educativa!