



COPA DE **PROMPTS**

**A DISPUTA CRIATIVA
DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL**

REGULAMENTO - COPA PROMPT MPAC 2026

CAPÍTULO I – DO OBJETO E DOS OBJETIVOS

Art. 1º A "Copa Prompt MPAC 2026" é uma competição gamificada de aprendizagem prática e colaborativa, promovida pela Secretaria de Planejamento e Inovação do Ministério Público do Estado do Acre (MPAC).

Art. 2º O evento tem como **finalidades** principais:

Capacitar membros, servidores e estagiários em engenharia de prompts (*prompt engineering*).

Difundir o uso ético, seguro e responsável da Inteligência Artificial (IA) generativa na rotina institucional.

Otimizar fluxos de trabalho em áreas finalísticas e administrativas.

Alimentar o Banco de Prompts institucional através do hub tecnologia.mpac.mp.br, no tópico específico "Copa Prompt".

Parágrafo Único - A competição busca fomentar a cultura de inovação institucional, alinhada a transformação digital e ao planejamento estratégico do Ministério Público, garantindo que a adoção de novas tecnologias reverbere em uma atuação mais célere e eficiente à sociedade acreana.

CAPÍTULO II – DAS INSCRIÇÕES E COMPOSIÇÃO DAS EQUIPES

Art. 3º Poderão participar membros, servidores (efetivos e comissionados) e estagiários do MPAC.

Parágrafo único. Cada integrante da instituição poderá participar apenas e tão somente de uma equipe.

Art. 4º As equipes deverão observar os seguintes critérios:

Composição: No mínimo 2 (dois) e no máximo de 4 (quatro) integrantes por equipe.

Formação: São admitidas composições mistas ou homogêneas entre membros e servidores.

Limite de Vagas: Na capital, cada semana temática terá o limite máximo de 24 (vinte e quatro) participantes.

Reorganização das equipes: No dia da oficina, a equipe de facilitação poderá sugerir a fusão de equipes, desde que o seja observado o limite de quatro integrantes por equipes.

Art. 5º As **inscrições** serão realizadas **via formulário eletrônico** (sl.mpac.mp.br/inscricaoocopaprompts), contendo nome da equipe, integrantes, lotação e área temática escolhida, sendo obrigatório que todos os prompts produzidos pelas equipes sejam cadastrados no hub tecnologia.mpac.mp.br, no tópico "Copa Prompt", observadas as regras deste regulamento e eventuais editais complementares.

Parágrafo único. As equipes deverão indicar entre seus integrantes um capitão e o seu substituto, que deve ser um dos demais participantes.

Art. 6º. O período de inscrição é de 20/05 (quarta-feira) a 27/05 (quarta-feira).

Parágrafo único. Inscrições submetidas fora do prazo serão analisadas de forma individual pela equipe organizadora do evento, desde que haja disponibilidade de vagas.

Cronograma das inscrições	
20/05	Início das inscrições
27/05	Término das inscrições
28/05	Análise das inscrições
29/05	Confirmação das equipes inscritas

CAPÍTULO III – DO CRONOGRAMA E ÁREAS TEMÁTICAS

Art. 7º A competição ocorrerá entre **junho e julho de 2026**, dividida da seguinte forma:

Etapa	Temática	Período Estimado
Semana 1	Área Criminal	01 a 05 de junho (matérias judicializadas e inquisitórias)
Semana 2	Área Cível	08 a 12 de junho (matérias judicializadas)
Semana 3	Área Extrajudicial	15 a 19 de junho (atuação dos órgãos de execução antes da judicialização)
Semana 4	Área Meio	22 a 26 de junho
Semana 5	Semifinal	29 e 30 de junho
Semana 5	Finalíssima	03 de julho (disputa entre os vencedores das semanas das semifinais e, se previsto, o vencedor do Interior)

§1º - Regras específicas da **Capital**:

Cada semana temática possui seu próprio chaveamento, julgamento e premiação parcial. Os vencedores de cada semana temática na capital se classificam para a semifinal.

§2º. Havendo somente uma equipe inscrita, para que seja declarada vencedora da semana, ela deverá participar de todas as atividades previstas neste regulamento.

§3º. Caso o número total de participantes inscritos ultrapasse o limite de 24 (vinte e quatro), a equipe organizadora poderá restringir o número de participantes no dia da oficina, sendo obrigatória somente a participação do capitão de cada equipe.

§4º. Caso o capitão não possa participar da oficina, fica desde já deferida a participação do seu substituto imediato indicado no ato da inscrição.

§5º. Se não for ultrapassado o limite de 24 (vinte e quatro) participantes, todos os inscritos deverão participar da oficina presencial.

Art. 8º A etapa do **Interior** ocorrerá, em regra, em uma semana única, podendo ser ampliada conforme o número de inscritos, de forma unificada, todas as matérias (Criminal, Cível, Extrajudicial e Área Meio).

§1º - Regras específicas do **Interior**:

Haverá a possibilidade de ampliação para 2 semanas, caso o número de equipes inscritas extrapole um limite de 8 equipes, podendo ser fixado número menor a critério da organização, desde que não inferior a 6 equipes.

Caso haja a ampliação para 2 semanas, os vencedores de cada semana disputarão entre si um título de vencedor geral do interior.

CAPÍTULO IV – DA DINÂMICA DA COMPETIÇÃO

Art. 9º A competição seguirá o formato "*Copa do Mundo*", com sorteio inicial para definição do chaveamento em eliminatória simples (semifinais).

Art. 10. As oficinas presenciais da fase de classificação seguirão o roteiro de ideação:

Dia 1 – Presencial

Aquecimento (15 min): Apresentação da Copa Prompt, divisão de times e quebra-gelo.

Instrução Tática (30 min): Teoria sobre IA e engenharia de prompts.

Show do Intervalo (15min): Intervalo.

Treino (20 min): Elaboração de 1 prompt sobre tema pré-definido para avaliação imediata.

Partida (40 min): 1º e 2º Tempo: Elaboração e cadastro de 1 prompt no hub tecnologia.mpac.mp.br, selecionando o tópico "Copa Prompt"

Prorrogação: Entrega de 2 prompts adicionais até o 3º dia, também cadastrados no mesmo hub, no tópico "Copa Prompt.

Dias 2 e 3 – Assistência on-line (e-mail da SECPLAN)

Dia 4 – Avaliação – julgamento por VAR (validação assistida por revisão)

Parágrafo Único - A etapa de "assistência on-line" tem por escopo tão somente o suporte técnico às equipes, não podendo os integrantes da comissão organizadora interferir na criatividade ou na estrutura lógica do prompt, sob pena de violação do princípio da isonomia entre os competidores.

§1º – As semifinais serão entre os times vencedores de cada semana, sendo que o chaveamento ocorrerá por sorteio.

8h30min – começa as instruções dos facilitadores de cada área (capitães dos times da semifinal) – 10 min

5 minutos para perguntas.

Cada time sorteia 03 assuntos de outras áreas

Até as 11h cada time constrói três prompts

Até as 11h15 min os prompts deverão ser encaminhados ao Tecnologia

§2º - Os vencedores das duas semifinais disputarão a grande final, que terá formato especial e ocorrerá em um único dia.

CAPÍTULO V – DA AVALIAÇÃO E JULGAMENTO (VAR)

Art. 11. O julgamento será híbrido, denominado VAR (validação assistida por revisão):

IA: Classifica os prompts do "Treino" e "Partida" como:

⊘ "Pra fora" (0 pontos),

⚠ "Na trave" (0 pontos) ou

⚽ "Gol" (1 ponto).

Banca Humana: (03 Membros + suplente): Avalia os prompts da "Prorrogação" com notas de 0 a 10, convertida em:

⊘ **0 - 6.99** = "Pra fora" (0 pontos),

⚽ **7 - 8.99** = "Gol" (1 ponto);

🎯 **9-10** = "Golaço" (2 pontos).

Parágrafo Único - A avaliação denominada VAR será realizada por inteligência artificial parametrizada por modelo de linguagem de alto desempenho (LLM), garantindo a neutralidade e o rigor técnico na atribuição dos pontos de "treino" e "partida".

Pontuação por Equipe/Semana

Máximo 6 "gols":

Até 2 gols da IA (*prompts* do Treino/Partida);

Até 4 gols da banca (*prompts* da Prorrogação).

Art. 12. Os critérios de avaliação são:

§1º - A avaliação terá como base a estrutura de um "Prompt Estruturado", contemplando:

Estrutura do Prompt – 60% da nota

Clareza e objetividade.

Apresentação adequada de contexto.

Definição de persona/atuação solicitada à IA.

Instruções detalhadas e coerentes.

Indicação de dados de entrada.

Estabelecimento de restrições (limites, tom, forma de resposta).

Formato de saída solicitado (estrutura, tópicos, modelos, tabelas, etc.).

Originalidade – 20% da nota

Criatividade na formulação do prompt.

Inovação na aplicação da IA à realidade do MPAC.

Soluções que fujam do lugar-comum, mantendo aderência institucional.

Eficiência Técnica e Utilidade – 20% da nota

Capacidade do prompt de gerar resultados práticos, úteis e replicáveis na rotina do MPAC.

Aderência ao tema institucional (área Criminal, Cível, Extrajudicial, Área Meio, etc.).

Potencial de ganho de produtividade, qualidade ou padronização.

a) Desempate

Maior pontuação da banca (nota bruta, não "gols").

Maior número de "Golaços" (notas 9-10).

Análise comparativa do melhor *prompt* por um membro da banca.

b) Transparência e Recursos

Divulgação dos resultados em **24h** pós-avaliação no site oficial e canais internos.

Recursos em **48h** via formulário digital (modelo anexo).

c) Comissão Julgadora

Para cada semana temática (Capital e Interior) haverá uma Comissão Julgadora composta, em regra, por 3 membros titulares e pelo menos 1 suplente.

Haverá uma Comissão Julgadora para cada uma das semanas, visando assim a devida imparcialidade e busca por expertise na temática semanal.

Critérios de composição:

conhecimento na área temática ou experiência em inovação e uso de IA.

Preferencialmente, ao menos um integrante com domínio mais avançado de ferramentas de IA generativa.

Haverá um Coordenador da Comissão, responsável por:
Dirimir dúvidas na aplicação dos critérios.

Proferir voto de minerva em caso de empate não solucionado.

Validar as notas finais e resultados consolidados.

Art. 13. Os **resultados** de cada semana serão divulgados no último dia útil da semana, no “site da Copa Prompt MPAC” e em outros canais oficiais do MPAC, sendo que no caso da finalíssima será divulgado no mesmo dia em que for realizada.

CAPÍTULO VI – DA PREMIAÇÃO

Art. 14. Os prêmios serão concedidos aos integrantes das equipes vencedoras:

Vencedores Semanais: 1 (um) dia de folga compensatória para cada integrante da equipe, observando as normas específicas do MPAC sobre compensação da jornada e um troféu simbólico para equipe vencedora.

Vencedores da Finalíssima: 1 (um) dia de folga adicional (cumulativo), observando as normas específicas do MPAC sobre compensação da jornada e um troféu simbólico para equipe vencedora.

CAPÍTULO VII – DA CONFIDENCIALIDADE E SEGURANÇA

Art. 15. É vedada a utilização de dados pessoais sensíveis, sigilosos ou segredos de justiça nos prompts, em conformidade com a legislação aplicável (como LGDP) e normativos internos.

Art. 16. Ao se inscrever, os participantes autorizam o MPAC a utilizar, adaptar e publicar os prompts no banco institucional.

Art. 17. É responsabilidade e dever de cada equipe observar o dever de sigilo, bem como a inclusão de dados protegidos por segredo de justiça, sendo que a violação a tal conduta poderá ensejar a exclusão imediata, sem prejuízo da apuração de eventual responsabilidade disciplinar pelos órgãos competentes.

CAPÍTULO VIII – DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 18. Casos omissos serão resolvidos pela Secretaria de Planejamento e Inovação.

Art. 19. A Secretaria de Planejamento e Inovação, em atenção ao disposto no artigo anterior, poderá expedir editais complementares visando o regular seguimento da competição, devendo o ato ser publicado no link oficial da “Copa Prompt”.