

2024년 공개SW 개발자대회 운영규정

1. 일반사항

공개SW 개발자대회(이하 '대회') 참가 접수는 다음의 사항을 확인하고 동의함을 의미한다.

- 가. 대회에서 발생하는 모든 분쟁은 대한민국 사법권과 법원 관할구역 안에 있다.
- 나. 대회 참가자는 대회 규정 집행 및 해석에 대한 전권은 대회 조직위원회(이하 '조직위원회')에게 있으며, 구속력 또한 조직위원회에 있다.
- 다. 대회 참가자 부주의로 발생하는 부상, 손실, 손괴 등에 대해서는 과학기술정보통신부와 정보통신산업진흥원(이하 '주최·주관기관')이 책임지지 아니한다.
- 라. 대회 취지 및 합법적 운영을 방해하는 해킹, 라이선스 위반, 규정 미준수, 부정행위 등에 대해서는 참가자에게 법적 책임을 물을 수 있다.
- 마. 대회 제반 규정과 일정은 조직위원회가 결정하며, 참가자는 해당 사항을 동의해야 한다. 주요 결정 사항은 다음과 같다.
 - ① 대회 운영 및 추후 발생할 수 있는 기술적 문제 해결을 위한 규정 변경
 - ② 국가재난, 테러, 질병 등에 의한 이성적 예측 및 제어 불가능한 일(‘불가항력’이라 칭함)이 발생하는 경우 주요 일자의 변경
 - ③ 기타 조직위원회가 판단하여 그렇게 해야 할 필요성이 있는 사안에 대한 변경
- 바. 대회 규정 외 논란이 발생하는 경우, 조직위원회의 논의를 통해 결정한다.

2. 참가팀(원) 구성

대회는 공개소프트웨어에 관심 있는 국민 누구나 참여할 수 있고 다음의 사항은 준수해야 한다.

- 가. 대회 부문별 참가 자격을 반드시 준수하며, 그 자격은 다음과 같다.
 - ① 학생 부문 : 초·중·고교생 및 대학(원)생
 - ② 일반 부문 : 일반인 및 IT 또는 SW 관련 개발 종사자
- 나. 개인이 단독으로 팀(1인)을 구성하여 참가 가능하나, 동일인이 팀 소속을 달리하여 다른 팀으로 중복 참가 또는 다른 팀에 소속되는 경우 중복 수상은 허용하지 아니한다.
- 다. 팀 구성원은 동일한 지역과 소속(교육기관, 기업, 연구소 등)으로 구성하지 않아도 된다.
- 라. 학생과 일반인이 함께 팀을 구성 할 경우, 일반 부문으로 참가한다.
- 마. 팀 구성 시, 인원 수 제한은 없다. 단, 평가 시 조직위원회의 심사위가 팀 업무 분장이 미흡하고, 특정 팀원의 기여도가 현저히 낮다고 평가하는 경우 심사를 제한한다.
- 바. 대회 참가 중 동일한 작품으로 당해연도의 정부부처 및 유관기관이 시행하는 타 지원 사업(대회·공모전 등)에 수혜 사실이 있는 경우 대회 참가를 제한하며 이를 준수하지 않고 수상작으로 선정 될 경우 적발 시 수상을 제한한다.

3. 참가접수

대회 참가접수 시, 다음의 사항을 준수해야 한다.

- 가. 대회 참가자는 참가접수 기간 및 제출 서류에 대한 제반사항을 준수해야 한다.
- 나. 참가팀은 대회 참가 부문을 선정해 접수 기간 내 지정 경로를 통해 관련 서류 일체를 제출한다.

- 다. 대회 서류 제출 기간 중 서류 제출이 제한되는 경우, 운영사무국이 제시하는 방법으로 제출 시 제출로 인정된다. 단, 제출된 서류에 대한 미확인 및 중도 분실 등으로 인한 책임은 참가자에게 있다.
- 라. 제출기간 내 다수의 서류를 제출하는 경우 마지막으로 제출된 서류만 인정하고, 이전에 제출된 서류는 모두 기각한다.
- 마. 제출 서류 중 △첨부 서류 미흡 △서류 분실 및 누락 △가독 불가 △파일 오류 등으로 인한 책임은 참가자에게 있으며, 기한 내 미제출 시 참가 포기로 간주한다.
- 바. 만 14세 미만 아동의 경우, 개인정보처리를 위한 법정대리인 동의서를 반드시 제출한다.

4. 출품작 개발 및 제출

출품작 개발 및 제출 시, 다음의 사항을 준수해야 한다.

- 가. 출품작의 저작권은 참가자에게 있으며 저작권 관련 책임 또한 참가자에게 있다.
- 나. 수상 시, 수상작의 저작권은 참가자에게 있다.
- 다. 출품작은 순수 창작물이거나 기존 공개소프트웨어를 개선하여 출품한 작품이어야 한다. 여기서 기존 공개소프트웨어란 소스코드가 공개되어 사용되는 소프트웨어를 의미한다.
- 라. 기존 공개소프트웨어를 개선한 출품작은 △기존 공개소프트웨어의 문제점 및 개선사항 도출 △기존 공개소프트웨어 개선 및 추가를 위해 적용한 개발방법론 △ 데이터 및 성능 그래프에 의한 출품작의 개선 결과 등 구체적인 사항을 결과보고서로 작성하여 조직위원회의 심사위에 제출해야 한다.
- 마. 출품작 심사에서 출품작이 타 대회 입상작, 저작권 침해, 모방, 허위, 실행 불가, 보안 취약점 발생, 타 대회 입상작의 단순 버전 업그레이드 사실 등이 발각 되는 경우 즉시 심사 대상에서 제외된다. 또한, 수상하더라도 추후 해당 사실이 적발 될 경우 수상을 취소한다.
- 바. 제출된 출품작에 대한 서류 및 소스코드는 일체 반환하지 않으며, 참가자는 출품작 제출 이후 시상 전까지 해당 출품작을 목적에 맞게 유지·관리 하여야 한다.

5. 수상팀(자) 선정

수상팀(자)는 다음의 사항을 준수해야 한다.

- 가. 조직위원회의 심사위는 심사를 통해 수상 예정 팀을 선정하고, 운영사무국은 수상 타당성을 검증한다. 이때, 타 개발 관련 대회의 입상 여부에 대한 내용을 중심으로 사실 여부를 확인한다.
- 나. 수상 예정 팀은 다음 사항이 발견되는 경우 즉시 수상 예정 사실이 취소 될 수 있으며 이때 심사위는 차 순위 수상 예정 팀을 선정한다.
 - ① 동일한 출품작으로 타 대회의 입상 대상으로 선정된 사실이 확인되는 경우
 - ② 수상 예정자의 개인 사정 또는 수상 거부 등으로 수상이 불가능한 경우
 - ③ 타 대회 수상 선정작, 저작권 침해, 모방, 보안 취약점 발생 등 적발될 경우
- 다. 최종 수상팀(자)으로 선정될 경우 다음 사항을 준수해야 한다.
 - ① 수상팀(자)은 수여된 상금의 제세공과금을 지불해야 한다.
 - ② 수상팀(자)은 타 수상자를 지정하거나 평가할 수 없다.
 - ③ 수상팀(자)은 대회규정에 의거하여 공개SW 포털(oss.kr)에 수상작의 소스코드 및 자료를 공개 해야한다.
 - ④ 수상팀(자)은 시상식 등 차후 진행되는 대회 부대행사에 적극적으로 임해야 한다.