2021년 제38회 「한국정보올림피아드 2차 대회」 응시자 안내사항

■ 주요일정

일자	내용	관련페이지
7월 16일(금)	응시자 안내사항, 시스템 사용 가이드 공지	
7월 16일(금) 18:00 ~ 7월 25일(일) 11:00	대회 시스템 체험	p3
7월 16일(금) ~ 7월 21일(수) 18:00	수험표 사진 등록, 이메일 주소 수정 (※ 이후에는 수정하더라도 반영되지 않음)	p2
7월 21일(수) 14:00 ~ 7월 25일(일) 12:00	수험표 출력	p2
7월 25일(일) - 12:00 ~ 12:30 - 12:30 ~ 12:50 - 12:50 ~ 13:30 - 13:30 ~ 18:00 - 18:00 ~ 18:20	- 대회 응시 정보 관련 이메일 확인(로그인 정보 등) - 온라인 고사장 입실 - 응시자 본인 확인 및 대회 사이트 대기 - 대회 진행 - 대회 종료 및 환경 재확인 후 퇴장	p4~8

■ 목차

Ⅰ. 대회 준비 ····· 1
1. 응시 장소 ····· 1
2. 준비물 ····· 1
3. 감독용 기기 배치 사전 연습 ····· 3
4. 대회 시스템 체험 ····· 3

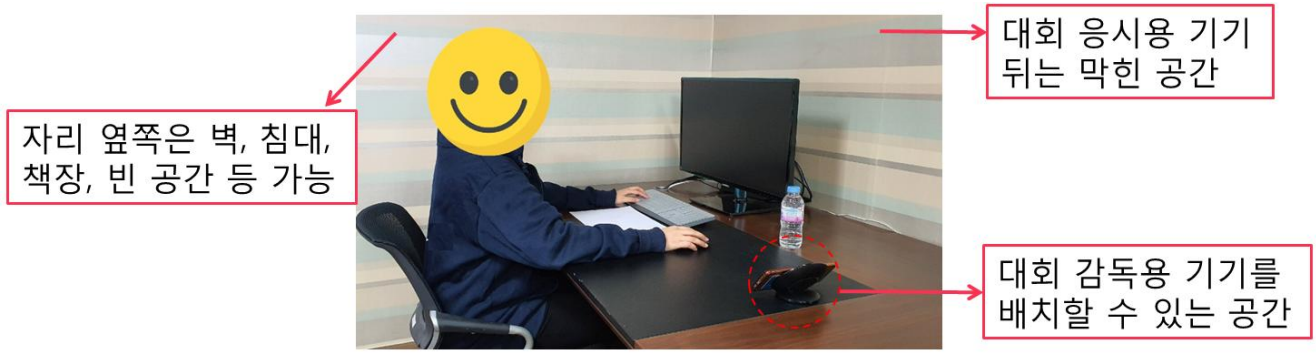
Ⅱ. 대회 참가 ····· 4
1. [12:00~12:30] 대회 응시 정보 관련 이메일 확인 ····· 4
2. [12:30~12:50] 온라인 고사장 입실 ····· 4
3. [12:50~13:30] 응시자 본인 확인 및 대회 사이트 대기 ····· 7
4. [13:30~18:00] 대회 진행 ····· 8
5. [18:00~18:20] 대회 종료 및 환경 재확인 후 퇴장 ····· 8

Ⅲ. 대회 환경 및 규칙 ····· 9
1. 대회 시스템 변경사항 ····· 9
2. 채점 서버 정보 ····· 9
3. 답안 작성 및 제출 ····· 10
4. 프로그램 실행 방식 ····· 10
5. 채점 방식 ····· 11
6. 문제 관련 질문 ····· 12
7. 부정행위 ····· 12
8. 기타 유의사항 ····· 13

Ⅰ. 대회 준비

1. 응시 장소 : 독립된 공간(1인 1실, 자택 권장, 카페/학원 등 다중 이용시설에서 응시 불가)

- 대회 응시용 기기(PC 또는 노트북) 뒤는 막힌 공간이어야 합니다.(벽 권장, 창문도 인정)
- 자리 옆쪽은 벽, 침대, 책장, 빈 공간 등이 가능합니다.
  단, 부정행위의 여지가 있는 물품(전자기기, 관련 서적 등)은 미리 치워두어야 합니다.
- 대회 시간 동안 응시용 기기와 감독용 기기에 전원과 인터넷이 안정적으로 공급 및 유지되어야 합니다.
- 응시자 본인의 얼굴, 두 손, 대회 응시용 기기의 모니터 화면 등이 모두 보이도록 감독용 기기를 배치할 수 있는 공간이 있어야 합니다.
- 가족(형제, 자매 등)이 함께 응시하는 경우 자택 내 각각의 장소에서 응시해야 합니다. 같은 방에서 응시할 수 없으며, 인터넷이 안정적으로 공급되도록 준비가 필요합니다.



<응시 장소 예시>

2. 준비물

(1) 대회 응시용 기기 : PC 또는 노트북(모바일 기기, 태블릿 등은 사용 불가)

- 웹 브라우저(Google Chrome)만 사용 가능하며, 그 외의 프로그램(메모장, 계산기, IDE 포함) 사용은 일체 금지합니다.
- 대회 시간 동안 기기에 전원과 인터넷 접속이 안정적으로 유지되어야 합니다.(유선 권장)
- 모니터는 1개만 사용 가능합니다.(듀얼 모니터 사용 금지)
- 응시하는 동안 시스템 사이트를 통해 화면을 녹화해야 합니다.

(2) 감독용 기기 : 스마트폰(태블릿 사용 가능)

- 카메라, 마이크, 스피커 기능이 필수로 있어야 합니다.
- 감독관이 얼굴을 식별 가능한 수준의 카메라 화질을 가진 기기여야 합니다.
- 본인 명의의 기기가 아니어도 됩니다.
- Zoom 애플리케이션을 미리 설치해야 합니다.
- 응시 중에는 방해금지모드와 긴급재난문자 알림 끄기 설정을 권장합니다.
- 대회 시간 동안 기기 전원(충전기연결 권장)과 인터넷 접속이 안정적으로 유지되어야 합니다.
- 감독을 위해 기기 배치가 필요하며 삼각대, 책 등을 이용하여 고정시켜야 합니다.

(3) 신분증 : 학생증, 주민등록증, 여권, 청소년증 등

- 본인임을 증명할 수 있는 사진이 부착된 신분증을 준비해야 합니다.
- 신분증이 없는 경우 현재 재학 중인 학교장의 확인서(양식은 KOI홈페이지에서 다운) 또는 청소년증 발급신청 확인서(주민센터 발급)를 준비해주시기 바랍니다.
- 불필요한 개인 정보(주민등록번호 뒷자리, 주소, 여권번호 등)는 사전에 가려두어야 합니다.

(4) 수험표

- 접수시 사진을 미등록한 경우 7/21(수) 18시까지 사진을 등록해야 합니다.

> · **사진 등록 방법** : https://license.kpc.or.kr/kpc/qualfAthrz/index.do → 로그인 → My 자격 → 개인정보관리 → 사진 수정하기 → 비밀번호 입력 → 사진등록 및 수정하기
> ※ 7/21(수) 18시 이후에 수험표 사진을 등록/수정하더라도 반영되지 않습니다.

- 수험표 출력은 7/21(수) 14시~7/25(일) 12시에 가능합니다.(이면지 출력 금지)

> · **수험표 출력 방법** : https://license.kpc.or.kr/kpc/qualfAthrz/index.do → 로그인 → 접수/수험표 확인 → 원서접수확인/발급 → 수험표 확인 발급 → 수험표 출력

(5) 필기구, 연습장(A4용지)

- 연습장은 빈 A4용지로 여유있게 준비합니다.(이면지 불가)

(6) 물

- 대회 중 마실 수 있도록 모자라지 않게 준비합니다.

(7) 로그인 정보, Zoom 회의 ID

- 대회 당일(7/25 12시 이후) 접수시 기재한 이메일로 발송되며, 인쇄 또는 메모하여 준비합니다. (대회 응시 중 이메일 접속시 부정행위 처리함.)
- 이메일 확인은 접수사이트에서 할 수 있으며, 수정은 7/21(수) 18시까지 가능합니다.

> · **이메일 확인/수정 방법** : https://license.kpc.or.kr/kpc/qualfAthrz/index.do → 로그인 → My 자격 → 개인정보관리 → 기본정보 수정하기 → 비밀번호 입력 후 진행
> ※ 7/21(수) 18시 이후에 이메일을 수정하더라도 반영되지 않습니다.

- 대회 로그인 정보는 시스템 테스트용 정보와 같지 않음.

※ 대회 응시용 기기와 감독용 기기는 각각 준비해야 하며, 동일한 기기로 사용할 수 없습니다. 또한 준비물 외의 다른 물품을 소지 불가합니다.

3. 감독용 기기 배치 사전 연습

- Zoom 화면에 응시자 본인의 얼굴, 두 손, 대회 응시용 기기의 모니터 화면, 연습장이 모두 보이도록 기기를 배치해야 합니다.
- 기기가 움직이지 않도록 삼각대, 책 등을 이용하여 고정시켜야 합니다.
  단, 고정시키는 물건이 카메라를 가리지 않도록 해야 합니다.
- 대회를 응시하는 동안 스마트폰(또는 태블릿)의 전면카메라를 사용하여 응시자 본인이 화면을 볼 수 있도록 해야 합니다.
- 조명, 햇빛 등의 반사로 모니터를 가리지 않도록 배치해야 합니다.

4. 대회 시스템 체험 : 7/25 11:00까지 가능, 사전에 대회 시스템 사용 가이드 숙지 필요

- 대회 사이트: https://contest.koi.or.kr
- 로그인 정보는 접수시 기재한 이메일로 7월 16일(금)에 개별 안내 예정입니다.
- 별도의 연습 경시는 없습니다.
- 반드시 대회 전에 접속하여 환경 확인 후 적응하는 시간을 가질 것을 권장합니다.
- 대회 당일에는 감독관이 사이트 이용 및 시스템에 관련된 도움을 줄 수 없습니다.

Ⅱ. 대회 참가

1. [12:00~12:30] 대회 응시 정보 관련 이메일 확인

- 대회 참가를 위해 필요한 정보를 접수 시 작성한 이메일 주소로 대회 당일 12시~12시 30분 사이에 발송 예정입니다. 해당 메일에는 아래와 같은 정보가 표기되어 있습니다.
  · 대회 사이트 아이디 및 비밀번호
  · 감독용 사이트(Zoom) 번호 및 접속 방법
- 대회 중에는 대회 사이트를 제외한 인터넷 사용이 금지되므로 발송된 이메일 내용을 인쇄 등의 방법으로 기록해두어야 합니다.
- 이메일 주소 수정은 7월 21일(수) 18시까지 접수 사이트에서 가능하며, 해당 시간 이후에는 수정하더라도 반영되지 않습니다.(이메일 수정 방법은 2페이지 참고)

2. [12:30~12:50] 온라인 고사장 입실

(1) 대회 사이트 접속(https://contest.koi.or.kr)

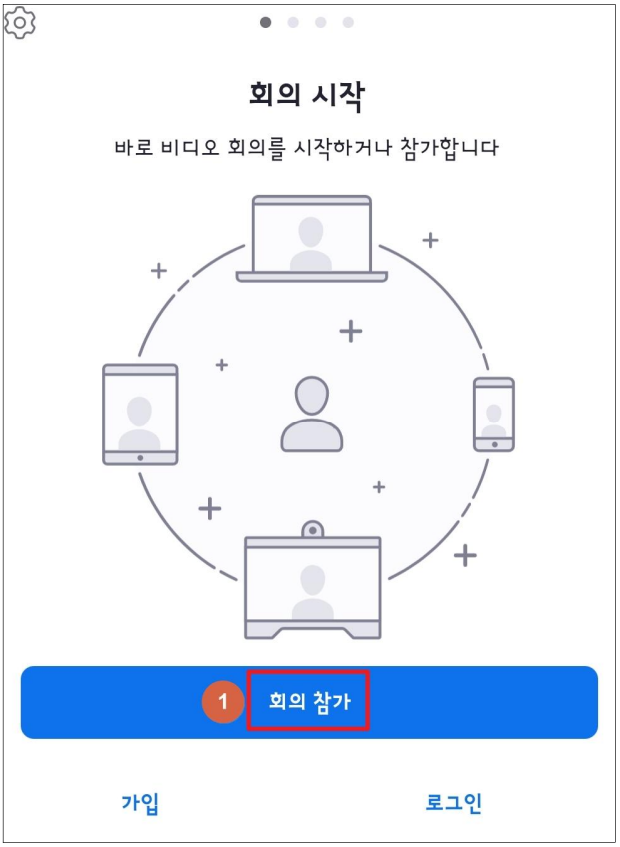
- 12시 30분에 대회 사이트에 접속하여 충분한 시간을 가지고 진행하는 것을 권장합니다.
- 대회 응시용 기기(PC 또는 노트북)로 Chrome 브라우저를 연 후 대회사이트에 접속하여 로그인합니다.
- 대회 시작 전 체크리스트 작성 및 화면 녹화 설정을 완료합니다.
- 대회 시스템에 대한 자세한 내용은 시스템 사용 가이드 파일을 참고하시기 바랍니다.
- Zoom에 접속하지 않고 대회 사이트만 접속하여 참가한 경우 결시자로 처리합니다.

(2) 감독용 사이트(Zoom) 접속

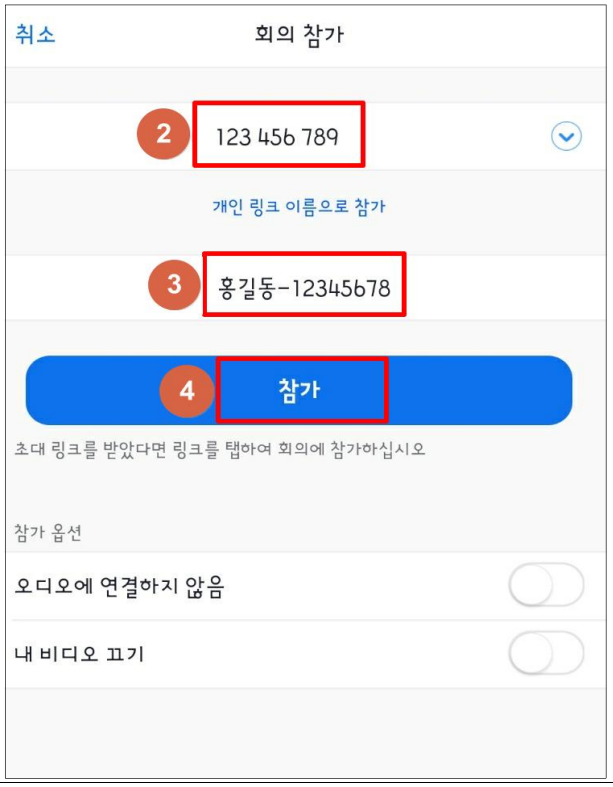
- 감독용 기기로 Zoom에 접속합니다.
- Zoom 회의 ID는 개별 이메일에 안내된 내용을 참고합니다.
- 전화나 메시지, 알림 등이 오지 않도록 방해금지 모드를 설정해야 합니다.
- 마이크와 오디오, 비디오는 모두 켜도록 함.(볼륨은 울리지 않도록 본인만 들리게 조절)
- Zoom 접속시 이름을 **'성명-수험번호'**로 설정합니다. (ex. 홍길동-12345678)
  이름을 제대로 설정하지 않은 경우(ex. 부모님 이름, 휴대폰 기종, 수험번호 미기입 등)에는 온라인 고사장 입실이 불가합니다.
- 12시 50분까지 감독용 사이트(Zoom)에 접속하지 않은 경우 결시자로 처리될 수 있습니다.
- 자세한 접속 방법은 다음페이지를 참고바랍니다.

(3) 감독용 사이트(Zoom) 접속 방법

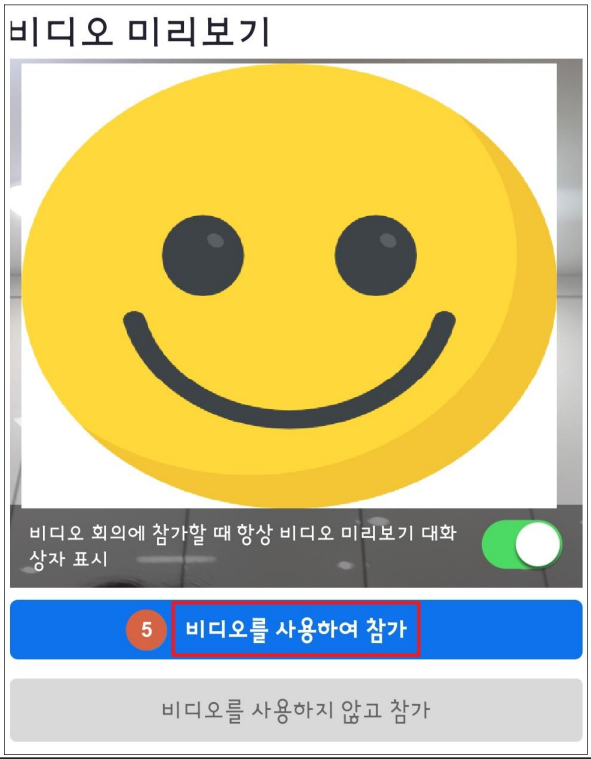
① Zoom 어플 실행 후 회의참가 클릭



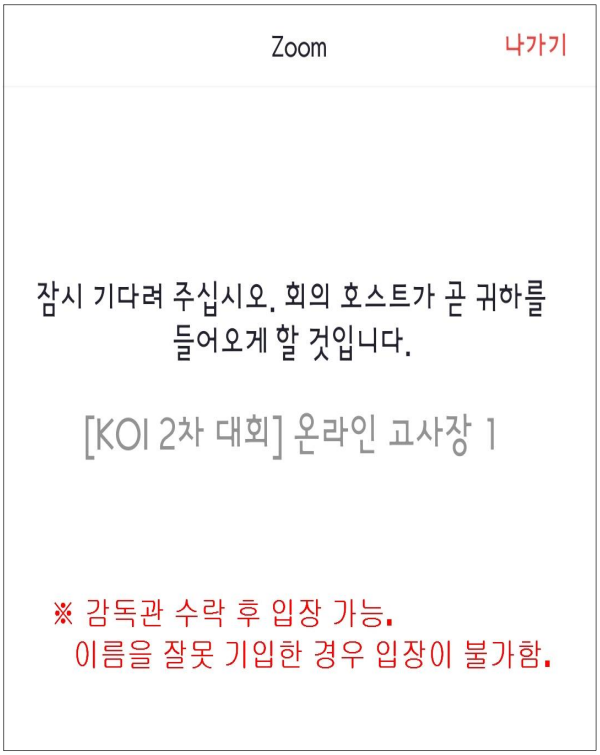
② 회의 ID에 부여된 번호 입력(개별 이메일 참고)
③ 이름은 '이름-수험번호'로 입력
④ 회의 참가 클릭



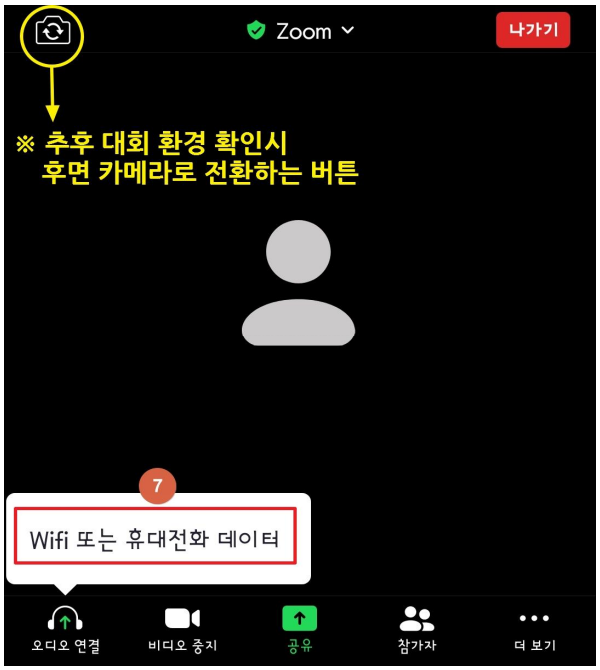
⑤ 카메라 확인 후 비디오를 사용하여 참가 클릭



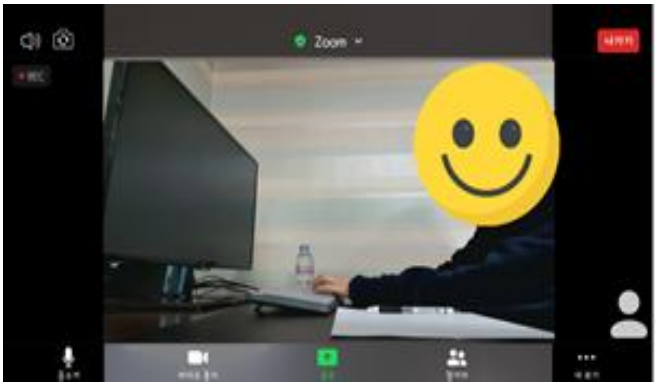
⑥ 입장 대기



⑦ 오디오 연결에서 Wifi 또는 휴대전화 데이터 클릭



⑧ 오디오, 비디오가 켜졌는지 확인 후
아래 '감독용 기기 배치' 안내에 따라 세팅



(4) 감독용 기기 배치

- Zoom 화면에 응시자 본인의 얼굴, 두 손, 대회 응시용 기기의 모니터 화면, 연습장이 모두 보이도록 기기를 배치합니다.
- 기기가 움직이지 않도록 삼각대, 책 등을 이용하여 고정시켜야 합니다.
- 대회를 응시하는 동안 스마트폰(또는 태블릿)의 전면카메라를 사용하여 응시자 본인이 화면을 볼 수 있도록 해야 합니다.
- 조명, 햇빛 등의 반사로 모니터를 가리지 않도록 배치해야 합니다.
- 상황에 따라 감독관이 감독용 기기 배치를 조정 요청할 수 있습니다.
- 12:30~12:50에는 대회사이트, 감독용 사이트 접속 및 감독용 기기 배치를 위해 응시자 본인 외의 다른 사람(학부모)이 응시 장소에 참석할 수 있으며, 화장실 이용도 가능합니다.

(5) 준비물 최종 확인

- 대회 로그인 정보, Zoom 회의 ID : 발송된 메일 확인 후 인쇄 또는 메모하여 준비
- 대회 응시용 기기 : 개별 메일로 안내된 정보로 대회 사이트 접속 및 로그인하여 체크리스트 및 화면 녹화 설정까지 완료한 상태
- 감독용 기기 : 개별 메일로 안내된 Zoom 회의 ID를 확인하여 접속 후 이름을 '성명-수험번호'로 수정한 상태
- 신분증 : 불필요한 개인정보(주민등록번호 뒷자리, 주소 등)를 가려둔 상태
- 수험표 : 출력하여 준비(이면지로 출력 금지)
- 필기구, 연습장(A4용지) : 빈 용지로 준비
- 물 : 대회 중 마실 수 있도록 모자라지 않게 준비

3. [12:50~13:30] 응시자 본인 확인 및 대회 사이트 대기

※ 이 시간부터 응시 장소에 응시자 본인만 있어야 하며, 다른 사람이 있는 경우 부정행위로 처리함.

(1) 응시자 본인 및 대회 환경 확인(Zoom)

a. 참가자 신분증 확인

- 고정된 감독용 기기 카메라에 신분증과 응시자 얼굴을 비추어야 합니다.
- 신분증에 성명, 생년월일, 사진을 제외한 개인정보를 가린 후 카메라에 비추어야 합니다.
- 감독관이 잘 확인하고 Zoom에 녹화될 수 있도록 신분증과 응시자 얼굴을 최대한 가까이 보여주어야 하며, 조명, 햇빛, 초점 맞지 않음 등의 사유로 재차 확인할 수 있습니다.
- 본인 확인 중에는 정숙하며, 자리를 이탈하지 않아야 합니다.
- 이유를 불문하고 감독관 화면에 본인 확인 정보(신분증 등)가 녹화되지 않을 경우 결시자로 처리합니다.

b. 연습장 상태 확인

- 대회 중 사용할 연습장 상태를 감독관의 지시에 따라 카메라에 비추어 확인합니다.

c. 양쪽 귀/손목 확인

- 전자기기 미착용 확인을 위해 양쪽 귀/손목을 카메라에 비추어야 합니다.

d. 대회 참가 환경 확인(장소 주변 360˚)

- 응시 장소 및 참가 환경 확인을 위해 감독용 기기 카메라를 후면으로 전환(카메라 전환 방법은 p.6 그림 참고)하여 주변을 360˚로 천천히 비추어야 합니다.
- 응시 환경이 적합하고 준비물(p.1~2 참고) 외의 물건이 없는지 확인합니다.

e. 대회 시스템 로그인 정보 확인

- 모니터의 대회 사이트 우측상단을 비추어 응시자 본인의 로그인 정보가 맞는지 확인합니다.

f. 감독용 기기 배치 및 고정

- 모든 확인이 완료되면 다시 카메라를 전면으로 전환 후 감독용 기기(스마트폰)를 배치 및 고정합니다.
- 얼굴, 두 손, 모니터 화면, 연습장이 모두 보이도록 기기를 배치해야 합니다. (p.6 참고)

(2) 대회 사이트 대기

- 대회 시작 전 체크리스트 작성 및 화면 녹화 설정을 완료해야 합니다.
- 두 설정을 모두 완료 후 대회 시작 전까지 응시용 기기(PC 또는 노트북)를 만지지 않고 대기합니다.
- 대회 시작 시간이 되면 자동으로 문제가 나타납니다.

4. [13:30~18:00] 대회 진행

- 대회 중에는 화장실 이용을 제외하고는 자리를 이탈할 수 없습니다.
- 화장실 이용은 대회 시작 1시간 후(14:30)부터 총 1회, 5분 이내로 가능하며, 화장실을 이용하고자 할 경우 조용히 손을 든 후 감독관의 지시에 따라야 합니다.
  감독관의 지시 없이 화장실을 이용할 경우 부정행위로 간주됩니다.
- 중도 퇴실할 경우 대회 사이트에서 중도 퇴실 처리(방법은 대회 시스템 사용가이드 9페이지 "❻ 대회 참가 종료" 참고) 후 감독관에게 의사를 전달하며, 감독관의 지시에 따라 대회 참가 환경(주변 360˚) 및 대회 사이트 화면을 카메라로 비추어 확인 받은 후 퇴장해야 합니다.
- 대회와 관련하여 부정행위 또는 문제를 유출하거나 유출된 문제로 이득을 본 경우 대회 참가를 무효처리합니다(전형료 환불 불가). 또한 향후 대회 참가 제한이 있을 수 있으며, 사안이 심각한 경우 민/형사상의 조치를 취할 수 있습니다.

5. [18:00~18:20] 대회 종료 및 환경 재확인 후 퇴장

- 대회 종료 후 감독관의 지시에 따라 대회 참가 환경(주변 360˚) 재확인 후 퇴장합니다.

Ⅲ. 대회 환경 및 규칙

1. 대회 시스템 변경사항 :

(1) 1차 대회 시스템에서 아래와 같은 기능이 추가되었습니다.

- 체크리스트 작성 : 대회당일 체크리스트 표기 후 대회에 참가할 수 있습니다.
  (대회 시스템 사용 가이드 6페이지를 참고)
- 공식 언어 문서 열람 기능 : 대회 시스템 사용 가이드 9페이지의 "❸ 공식 언어 문서 보기"를 참고

(2) 개발용 프로그램을 사용하지 못하는 것을 고려하여, 답안 제출 제한 시간 및 제출 횟수를 일시적으로 조정하였습니다.

- 문제별 제출은 10초에 한 번씩 가능합니다. (작년은 60초)
- 문제당 최대 100회까지 제출 가능합니다. (작년은 50회)

2. 채점 서버 정보

(1) 사양

- OS : Ubuntu 20.04
- Amazon EC2 c5.24xlarge, c5d.24xlarge 머신에서 채점을 진행하며, 각 프로그램이 실행될 때에는 2개의 CPU 코어를 독점적으로 사용합니다.

(2) 컴파일러/인터프리터 버전

a. C (C11)

- 컴파일러 : gcc (Ubuntu 10.3.0-1ubuntu1~20.04) 10.3.0
- 컴파일 명령어 : `gcc -DEVAL -std=gnu11 -O2 -pipe -static -s -o Main Main.c -lm`
- 실행 명령어 : `./Main`

b. C++ (C++17)

- 컴파일러 : gcc (Ubuntu 10.2.0-5ubuntu1~20.04) 10.3.0
- 컴파일 명령어 : `g++ -DEVAL -std=gnu++17 -O2 -pipe -static -s -o Main Main.cpp`
- 실행 명령어 : `./Main`

c. Java (Java 11)

- 컴파일러 : openjdk 11.0.11 2021-04-20
- 컴파일 명령어 : `javac Main.java , /bin/sh -c jar cf Main *.class`
- 실행 명령어 : `java -Deval=true -Xms512M -Xmx1024M -Xss1024M -cp Main Main`

d. Python (Pypy3)

- 인터프리터 : Python 3.7.10 (7.3.5+dfsg-1~ppa1~ubuntu20.04, May 23 2021, 14:57:07)
  [PyPy 7.3.5 with GCC 9.3.0]
- 컴파일 명령어 : `pypy3 -m compileall –b .` , `mv Main.pyc __main__.pyc` ,
  `zip -r Main.zip __main__.pyc` , `mv Main.zip Main`
- 실행 명령어 : `pypy3 Main`

3. 답안 작성 및 제출

(1) 문제를 해결하는 프로그램은 한 개의 언어로 된 한 개의 소스 코드 파일에 작성하고, 실행 파일(바이너리)이 아니라 **소스 코드 파일을 제출해야 합니다**.

- 시험 내내 한 개의 언어만 사용할 필요는 없습니다.

(2) 답안을 제출하면 채점 결과를 실시간으로 확인할 수 있습니다.

- 피드백이 전달되는 시간은 일정하지 않을 수 있으므로, 제출한 코드에 대한 피드백이 진행되는 동안 참가자들은 해당 문제 혹은 다른 문제에 대한 풀이를 계속 진행하여야 합니다.
- 컴파일 에러가 발생했을 경우, 에러 메시지를 보여줍니다.
- 피드백은 각각의 부분문제를 올바르게 풀었는지, 총점이 얼마인지, 최대 실행 시간 및 사용 메모리가 얼마인지를 알려줍니다.
- 실제 입/출력 데이터, 제출한 프로그램의 출력 데이터와 같은 실행에 관련된 세부 사항들은 보여주지 않습니다.

(3) 대회 시스템의 과부하를 방지하기 위해, 아래와 같은 제한이 있습니다.

- 소스 코드의 크기는 100,000바이트 이하여야 합니다.
- 소스 코드가 채점 머신에서 10초 이내에 컴파일되어야 하며, 그렇지 않을 시 '컴파일 에러' 처리됩니다.
- 참가자들은 각 문제별로 **10초**에 최대 한 번씩만 답안을 제출할 수 있습니다.
  컴파일 에러를 받더라도 같은 제한이 적용됩니다.
  ・대회 시 채점 진행 상황에 따라 제출 간격이 늘어날 수 있습니다.
- 대회 시간 동안 각 문제별로 답안을 최대 **100번**까지 제출할 수 있습니다.

4. 프로그램 실행 방식

(1) 실행 시간 제한 및 메모리 제한은 응시자가 제출한 소스 코드를 채점 머신에서 실행했을 때를 기준으로 합니다.

- 프로그램이 채점 시스템에서 명시된 실행 시간 제한보다 오랫동안 실행되거나, 명시된 메모리 제한보다 더 많은 메모리를 사용하면 오답 처리됩니다.
- 메모리 사용량은 스택 메모리 사용량을 포함하며, 스택 메모리에만 해당하는 제한은 따로 없습니다.
- 같은 코드라도 아래와 같은 이유로 채점할 때마다 채점 결과가 달라질 수 있습니다.
  · 의사 난수를 생성하여 문제를 해결한 경우
  · 실행 시간 혹은 메모리 제한이 문제에 명시된 제한에 매우 근접한 경우

(2) 입출력은 표준 입력(standard input)과 표준 출력(standard output)을 사용합니다.

- 입력은 문제에서 제시한 조건을 모두 만족합니다. 따라서 입력에 대한 오류 검사는 따로 할 필요가 없습니다.
- 출력은 문제에서 제시한 형식대로 해야 하며, 그렇지 않을 시 오답 처리됩니다.

(3) 작성한 프로그램의 return code가 0이 아닐 경우, 해당 테스트 케이스에서 런타임 에러가 발생한 것으로 간주됩니다.

- 예시: C/C++ 언어의 경우 메인 함수는 반드시 `int` 형이어야 하며(즉, `int main()`), 종료 시점에 반드시 0을 반환하여야 합니다(즉, `return 0`)

5. 채점 방식

(1) 모든 문제는 1개 이상의 부분문제로 이루어져 있습니다.

- 부분문제의 구성은 문제마다 다릅니다.
- 하나의 부분문제는 여러 개의 테스트 데이터로 구성되어 있습니다. 각 부분문제의 테스트 데이터는 문제 전체에 해당하는 제약 조건과, 해당 부분문제의 제약 조건을 모두 만족함이 보장됩니다.
- 부분문제의 제약 조건과 점수는 문제지에 명시되어 있습니다.

(2) 참가자의 총점은 아래와 같은 방식으로 계산합니다. 이는 IOI 2017 이후의 채점 방식을 따른 것입니다.

- 답안 A가 부분문제 B를 해결했다는 것은, 답안 A가 부분문제 B에 속하는 모든 테스트 데이터에서 정답 판정을 받았다는 것을 의미합니다. 답안 A가 부분문제 B에 속하는 테스트 데이터 한 개 이상에서 오답 판정을 받았다면, 답안 A는 부분문제 B를 해결하지 못한 것입니다.
- 참가자가 부분문제 B에 책정된 점수를 받으려면, 참가자가 제출한 답안 중 한 개 이상이 부분문제 B를 해결했어야 합니다. 참가자가 제출한 모든 답안이 부분문제 B를 해결하지 못했다면, 참가자가 부분문제 B에서 받은 점수는 0점입니다.
- 참가자가 각 문제에서 받은 점수는, 참가자가 해당 문제의 각 부분문제에서 받은 점수의 합입니다.
- 참가자의 총점은, 참가자가 각 문제에서 받은 점수의 합입니다.

(3) 순위는 아래와 같은 방식으로 계산합니다.

- 1순위: 총점이 높은 사람이 앞선 순위입니다.
- 2순위: 총점이 같을 경우, 마지막 유효 점수를 받은 답안의 제출 시각이 빠른 사람이 앞선 순위입니다.
  - "마지막 유효 점수를 받은 답안의 제출 시각"은 (시각 T 전에 제출한 답안들로 계산한 총점) < (모든 답안들로 계산한 총점)을 만족하는 T 중 가장 늦은 시각으로 계산됩니다. 즉, 총점이 증가하는 가장 늦은 제출 시각입니다.
  - 0점을 받은 학생끼리는 모두 동순위로 처리합니다.
- 제출 횟수는 순위에 반영되지 않습니다.

6. 문제 관련 질문

(1) 참가자들은 대회 처음 두 시간 동안만 대회 시스템의 "질의응답" 기능을 이용해 문제와 관련된 질문을 할 수 있습니다. 해당 기능에 대한 설명은 대회 시스템 사용 가이드 9페이지 "❺ 질의응답"에서 확인 가능합니다.

(2) 심사위원회에서는 이 기간에 도착한 모든 질문에 대해서 답변을 합니다. 하지만 답변이 올 때까지 시간이 걸릴 수 있으므로 응시자들은 계속 문제를 해결하도록 합니다.

(3) 응시자들은 질문을 할 때, "예/아니오"로 답변할 수 있도록 질문해야만 합니다. 답변은 다음 아래의 형태 중 하나로 주어집니다.

- "예"
- "아니오"
- "문제에 해당 내용이 있음" : 문제에 충분한 정보가 제공되어 있으며, 참가자는 문제를 주의 깊게 읽도록 합니다.
- "답할 수 없음" : 답변을 할 수 없는 질문입니다.

(4) 부정형을 사용하여 "예/아니오"로만 답변하기에 모호한 질문을 하면 안됩니다.

- 모호한 질문의 예시 : "입력이 특정 조건을 만족하지 않나요?"

(5) 대회 진행을 명백히 방해하는 질문을 반복할 시 불이익이 있을 수 있습니다.

7. 부정행위 : 아래에 기술된 사항을 어기는 것은 모두 부정행위에 해당하며, 적발 시 응시자 자격이 박탈될 수 있습니다.

(1) 본 응시자 안내문에 부정행위로 처리한다고 기재한 모든 경우

(2) 응시용 기기로 브라우저 외의 다른 창을 여는 경우

(3) 감독용 기기로 다른 창을 여는 경우

(4) 감독관 지시 불이행

(5) 응시자 외에 다른 사람이 보이는 경우

(6) 자리 이탈할 수 없는 시간에 자리이탈 하는 경우

(7) 준비물 외의 물품(각도기, 계산기, 휴대용 무선통신기기, 손목시계, 이어폰, 헤드폰 등)을 소지하거나 착용한 경우

(8) 마스크를 착용하여 본인확인이 어려운 경우

(9) 부정행위로 간주할 만한 소음이 들리는 경우(말소리, 벨소리, 메시지, 카카오톡 알림음 등)

(10) 불필요한 이유로 스마트폰(감독용 기기)에 손을 대는 경우

(11) 화면을 출력하거나 화면을 캡쳐하는 경우(어떤 방식이든 대회 중 문제를 외부에 유출하는 경우 법적 처벌을 받을 수 있음.)

(12) 다른 참가자와 대화하는 경우

(13) 대회 시스템 외에서 대회 시작 이전에 작성된 문서를 열람하는 경우

(14) 테스트 데이터 그 자체의 특징만을 이용하여 문제를 해결하기 위해 대회 시스템을 활용해 테스트 데이터에 대한 정보를 알아내려는 시도를 할 경우

- 예로, 대회 피드백 시스템을 활용해 테스트 데이터를 추출한 뒤, 이 정보를 하드코딩해 대회 주최 측이 마련한 테스트 데이터에서만 올바른 답안을 출력하는 프로그램을 작성할 수 있을 것입니다.
- 참가자의 답안을 주최 측이 준비한 테스트 데이터와는 동등하지만 다른 테스트 데이터(가령, 랜덤 시드만 바꾼 채로 같은 데이터 생성기로 만든 데이터)로 다시 채점하였을 때 훨씬 적은 경우에서만 정답 판정이 나는 경우에만 부정행위로 처리합니다.

(15) 그 외 위원회 판단으로 부정행위에 부합하는 경우

8. 기타 유의사항

(1) 대회 중 문제가 생기거나 당황하지 않도록 본 안내사항과 시스템 사용 가이드를 충분히 숙지해야 합니다. 또한 사전에 대회 사이트를 접속하여 환경 확인 및 체험할 것을 권장합니다.

(2) 감독용 사이트(Zoom)에 입장하면 본인 확인, 대회 응시 등 모든 장면이 촬영 및 녹화됩니다. 녹화된 자료는 증빙자료로 사용될 수 있기 때문에 촬영 및 녹화에 반드시 동의해야 하며, 동의하지 않을 경우 대회에 참가할 수 없습니다.

(3) 대회를 응시하는 동안 감독용 기기(스마트폰)의 카메라, 마이크, 스피커가 켜져 있는 상태로 감독용 사이트(Zoom) 접속을 유지해야 합니다.

(4) 개별로 부여된 Zoom 회의 ID가 아닌 다른 감독용 사이트에 접속한 경우 결시자로 처리합니다.

(5) 감독용 사이트(Zoom)에 접속하지 않고 대회 사이트만 접속하여 대회를 응시한 경우 결시자로 처리합니다.

(6) 감독관은 대회 중 질문을 받지 않으며, 대회 사이트 이용에 관련된 도움을 줄 수 없습니다.

(7) 대회 응시 중 다른 프로그램의 알림창이 뜰 시 부정행위로 간주될 수 있으므로 사전에 종료해 두는 것을 권장합니다. Ex) 카카오톡 등의 메신저 알림, 이메일 수신 알림 등

(8) 대회에 방해가 되는 소리(혼잣말이나 큰 키보드 소리 등)를 유의해주시기 바랍니다. 또한 대회 중에 소란을 피우거나 시끄럽게 하여 다른 응시자들에게 심하게 방해가 될 경우 실격 처리될 수 있습니다.

(9) 대회 응시 중 물 이외의 음식(간식 포함)을 먹을 수 없습니다.

(10) 예기치 못하게 연결이 끊기는 등의 돌발 상황 발생 시 긴급 연락처로 학생이 직접 연락하면 일단 응시를 이어서 진행할 수 있도록 대처 방법을 안내할 예정이며, 대회 종료 후 소명 절차를 거쳐 위원회에서 최종 부정행위 여부를 판단합니다.

※ 긴급 연락처 : 02-978-0012, 7월 25일(일) 12:30~18:00에만 통화 가능함.

(해당 연락처는 대회 당일에만 연락 가능하며, 대회 전후로는 연락을 삼가주시기 바랍니다.)