

「2026년 양자내성암호 전환 경진대회·해커톤」 운영 규정

1. 운영 규정

제1조 목적

① 이 규정은 과학기술정보통신부가 주최하고 한국인터넷진흥원이 주관하는 「2026년 양자내성암호 전환 경진대회·해커톤」의 참가신청, 평가, 결과 검증, 시상 등 각 대회 운영에 필요한 기준과 절차를 정함을 목적으로 한다.

제2조 적용범위

① 이 규정은 「2026년 양자내성암호 전환 경진대회·해커톤」에 적용한다.
② 대회별 세부 평가기준, 예선, 본선 운영 등 관련 경진대회의 세부 운영 기준은 별표 1에, 해커톤의 세부 운영기준은 별표 2에 따른다.

제3조 기본원칙

① 대회는 공정한 경쟁, 명확한 정보 제공, 개인정보 보호, 보안 준수, 평가의 독립성을 원칙으로 운영한다.
② 운영사무국은 참가자가 각 대회의 일정, 참가자격, 제출서류, 평가기준 및 유의사항을 확인할 수 있도록 대회 전용 홈페이지 등을 통해 안내한다.

제4조 운영체계

① 운영위원회는 대회의 주요 운영 방향, 일정 변경, 운영 규정, 평가 운영, 결과 검증, 시상 및 기타 중요사항을 검토한다.
② 운영사무국은 대회 공고, 참가신청 접수·관리, 참가자 안내, 대회 운영 지원, 문제 구성 및 검증 지원, 평가 자료 취합, 결과 관리 및 시상식 준비를 담당한다.
③ 운영사무국은 필요한 경우 문제 구성, 난이도 검토, 평가기준 및 검증기준 마련, 문제 관련 질의 대응 등을 위해 관련 전문가 또는 평가위원의 자문을 받을 수 있다.
④ 평가위원은 공고문에 명시된 평가 기준에 따라 평가를 수행하고, 평가점수와 평가의견을 운영사무국에 제출한다.

제5조 참가신청

① 참가자는 접수기간 내에 운영사무국이 지정한 대회 전용 홈페이지 등 온라인 접수창구를 통해 참가신청을 하여야한다.
② 참가신청 시 참가 부문과 참가형태를 선택하고, 참가자 및 팀 정보, 참가자격 증빙서류와 대회별 제출자료를 제출하며, 동의사항을 확인하여야 한다.
③ 팀 참가의 경우 대표자를 지정하여야 하며, 대표자는 팀원 정보와 제출자료의 정확성을 확인하고, 운영사무국의 안내사항을 팀원에게 전달하여야 한다.

제6조 참가부문 및 자격 확인

① 참가부문은 학생부와 일반부로 구분한다. 학생부는 국내 대학(원)에 재학 또는 휴학 중인 자로 하고, 일반부는 국내 기업·기관 재직자, 박사후연구원 및 그 밖에 공고문에서 정한 자로 한다.
② 학생부 참가자는 재학증명서 또는 휴학증명서를 제출하여야 한다. 일반부 참가자는 재직증명서 또는 박사후 연구원 임용·재직 사실을 확인할 수 있는 서류 등 참가자격에

해당하는 증빙서류를 제출하여야 한다.

③ 운영사무국은 증빙서류가 미비하거나 참가자격 확인이 필요한 경우 서류 보완 또는 추가 증빙서류 제출을 요청할 수 있다. 참가자가 지정된 기한 내에 보완하지 않으면 접수를 반려하거나 평가 대상에서 제외할 수 있다.

제7조 개인정보 보호

① 운영사무국은 참가신청, 참가자격, 평가, 결과발표, 시상 및 사후관리 등 대회 운영에 필요한 범위에서 개인정보를 수집·이용한다.

② 운영사무국은 개인정보를 수집할 때 수집·이용목적, 수집항목, 보유기간, 제3자 제공 여부 등을 안내하고, 관련 법령에 따라 동의를 받는다.

③ 운영사무국은 개인정보의 보유기간이 경과하거나 처리목적이 달성된 경우 관련 법령에 따라 이를 파기한다.

제8조 생성형 AI 활용 기준

① 참가자는 대회 수행 과정에서 생성형 AI 도구를 활용할 수 있다.

② 생성형 AI 도구 활용 여부 또는 활용량 자체는 평가상 가점 또는 감점 사유로 보지 않는다.

③ 생성형 AI 활용범위와 활용내역 표기·제출 기준은 별표 및 공고문에 따른다.

④ 생성형 AI 도구를 활용한 경우에도 제출 결과물의 정확성, 보안성, 권리침해 여부 및 최종 설명 책임은 참가자에게 있다.

제9조 저작권 및 결과물 활용

① 참가자가 제출한 아이디어, 소스코드, 문서, 발표자료 등 결과물에 관한 권리는 원칙적으로 참가자에게 귀속된다.

② 참가자는 제출 결과물이 제3자의 저작권, 특허권, 영업비밀, 상표권 등을 침해하지 않도록 확인하여야 하며, 권리 침해로 발생하는 책임은 참가자에게 있다.

③ 주최기관 및 주관기관은 심사·검증, 홍보, 성과 확산 및 양자내성암호 시범 전환 및 실제 전환·도입 관련 사업에서 활용을 위한 범위에서 참가자의 제출자료 또는 수상 결과물에 대해 활용할 수 있다.

제10조 부정행위 및 제한행위

① 허위 신청, 대리 참가, 표절, 타인 결과물 무단 사용, 허용된 범위를 벗어난 외부 조력, 운영 시스템에 대한 비인가 접근은 금지한다.

② 부정행위 또는 제한행위가 의심되는 경우 운영사무국은 참가자에게 풀이 과정, 작성 경위, 산출물 생성 과정, 소스코드 또는 제출자료에 대한 설명을 요청할 수 있다.

③ 참가자가 소명 요청에 응하지 않거나 부정행위 또는 제한행위가 확인되는 경우 운영사무국은 운영위원회 검토를 거쳐 평가 제외, 실격, 수상 취소, 상금 환수, 향후 참가 제한 등 필요한 조치를 할 수 있다.

제11조 보안 및 비밀유지

① 참가자는 대회 운영 과정에서 제공받은 비공개 문제, 시스템 접속정보, 계정정보, 서버·데이터·네트워크 정보, 운영환경 정보 등을 외부에 공개·공유하거나 목적 외로 사용하여서는 아니 된다.

② 참가자는 운영사무국이 허용한 범위를 벗어나 운영환경, 계정, 데이터, 서버 또는 네트

워크에 접근하거나 이를 공격, 복제, 반출하여서는 아니 된다.

③ 보안 또는 비밀유지 위반이 의심되는 경우 운영사무국은 참가자의 대회 참여를 일시적으로 제한하고 사실관계를 확인할 수 있으며, 위반이 확인된 경우 제10조제3항에 따라 조치할 수 있다.

제12조 평가 운영

① 경진대회와 해커톤의 예선 및 본선 평가는 각 대회의 특성에 따라 서면평가, 산출물 평가, 발표평가, 질의응답, 시연 또는 검증 등의 방식으로 실시할 수 있다.

② 경진대회의 평가기준은 별표 1에, 해커톤의 평가기준은 별표 2에 따른다. 배점 및 세부 평가방법은 운영위원회의 검토를 거쳐 확정하고 공고문에 명시한다.

③ 평가위원이 참가자와 동일 소속, 지도관계, 친족관계 등 직접적인 이해관계가 있는 경우 해당 참가자에 대한 평가에서 제척하거나, 스스로 회피 하여야 한다.

제13조 평가 결과 산정 및 예비후보

① 평가 결과는 공고문에 명시된 배점에 따라 산출한다.

② 본선 진출 또는 수상후보 선정 이후 참가 포기, 결격, 연락두절, 참가자격 미충족 등의 사유가 발생한 경우에는 평가 결과에 따른 차순위 참가자 예비후보로 선정할 수 있다.

③ 평가위원별 점수 및 평가의견은 비공개를 원칙으로 하되, 운영상 필요한 범위에서 종합 의견을 안내할 수 있다.

제14조 결과 검증

① 운영사무국은 수상후보로 선정된 참가자의 참가자격, 제출서류, 중복 수상 여부 및 제 10조와 제11조에 따른 위반 여부를 확인한다.

② 운영사무국은 결과 검증에 필요한 경우 참가자에 추가 자료 제출, 소명을 요청할 수 있으며, 참가자는 지정된 기한 내에 이에 응하여야 한다.

③ 결과 검증 과정에서 결격사유가 확인된 경우 수상후보에서 제외하거나 순위를 조정할 수 있다.

④ 운영사무국은 중복 수상 여부 확인을 위해 제출작의 제목, 요약내용, 핵심 아이디어, 주요 산출물 등을 기준으로 유사 대회·공모전 운영기관 또는 사무국에 사실 확인 요청을 할 수 있다.

제15조 이의신청

① 참가자는 참가신청, 평가 결과 및 발표 등 대회 운영과 관련하여 이의가 있는 경우 운영사무국이 공고한 기간과 방법에 따라 이의신청을 할 수 있다.

② 이의신청은 구체적인 사유와 근거자료를 포함하여야 한다. 다만, 평가위원별 점수 공개 요구나 평가위원의 전문적 판단만을 이유로 한 이의신청은 제한할 수 있다.

③ 운영사무국은 이의신청 내용을 검토하고 필요한 경우 관련 자료 확인, 평가위원 의견 조회 또는 운영위원회 검토를 거쳐 운영사무국이 공지한 기한 내 답변하는 것을 원칙으로 한다. 다만 추가 확인이 필요한 경우 답변 기한을 연장할 수 있다.

제16조 수상자 확정 및 시상

① 수상자는 평가 결과와 결과 검증을 종합하여 확정한다.

② 시상 규모, 상격, 상금 등 공고문에 명시한다.

③ 동일한 참가자가 경진대회와 해커톤 중 하나의 대회에서만 수상할 수 있다.

④ 평가 결과 수상 기준에 부합하는 참가자가 없는 경우 시상 규모, 상격 또는 수상팀

수를 축소하거나 변경할 수 있다.

⑤ 수상자는 특별한 사유가 없는 한 시상식에 참석하여야 하며, 상금 지급을 위해 필요한 개인정보, 세금 관련 자료 또는 계좌정보 등을 제출하여야 한다.

⑥ 팀 단위 수상 시 상장은 팀명과 팀원 성명 및 소속을 기재하며, 동일한 일련번호 기준으로 발급한다. 상금은 팀 대표자에게 지급한다.

⑦ 팀 내 상금 분배는 팀원 간 협의에 따르며, 주최기관 및 주관기관은 이에 관여하지 않는다. 상금은 관련 법령에 따른 제세공과금을 공제한 후 지급한다.

제17조 수상 취소

① 수상 확정 후 참가자격 미충족, 중복 수상, 제10조 및 제11조 위반 등 수상 결격사유가 확인된 경우 수상을 취소할 수 있다.

② 운영사무국은 수상 취소에 앞서 사실관계를 확인하고 운영위원회 검토를 거쳐 조치한다.

③ 수상이 취소된 경우 이미 지급된 상금, 부상 또는 그 밖의 시상 혜택은 주최기관 및 주관기관이 정한 절차에 따라 환수할 수 있다.

제18조 일정 및 운영방식 변경

① 천재지변, 보안 이슈, 시스템 장애, 참가자 규모 변동, 행사장 사정, 기타 불가피한 사유가 있는 경우 대회 일정, 운영방식, 평가방식 또는 제출기준을 변경할 수 있다.

② 주요 변경 사항은 운영위원회 검토를 거쳐 확정하는 것을 원칙으로 하며, 긴급한 경우 운영사무국이 우선 조치한 후 운영위원회에 보고할 수 있다.

③ 운영사무국은 변경 사항을 대회 전용 홈페이지 등을 통해 안내한다.

별표 1. 경진대회 세부 운영기준

1. 적용 범위

① 이 별표는 경진대회 세부 운영기준에 적용한다.

구분	내용	참고 사항
참가 부문	• 개인 또는 팀 참가를 허용하되, 세부 인원 기준은 공고문에 따른다.	팀 참가 시 대표자 지정
참가 형태	• 학생부와 일반부로 구분한다.	참가자격 증빙서류 확인
제출자료	• 참가신청 정보, 참가자격 증빙자료, 아이디어 제안서 등	-
팀 변경	• 참가신청 접수 마감 후 팀 구성 변경은 원칙적으로 제한한다.	부득이한 경우 운영사무국 사전 승인

2. 아이디어 제안서

① 경진대회 참가자는 운영사무국이 대회 전용 홈페이지에 안내한 서식에 따라 아이디어 제안서를 제출하여야 한다.

② 아이디어 제안서에는 제안 요약 문제 및 현황 분석, 제안 방안, 세부 적용방안, 기대효과, 참고 자료 등을 포함한다. 구체적인 작성 항목은 제안서 서식에 명시한다.

③ 제출기한, 분량, 파일형식, 제출방법 등 제안서 서식에 명시한다.

④ 아이디어 제안서 작성에 생성형 AI 도구를 활용한 경우에는 활용 부분과 목적을 제안서에 기재하여야 한다.

3. 평가기준

단계	평가 항목	주요 내용
예선	적정성	• 제안내용의 문제 요구사항 부합성 및 주어진 상황·제약조건에 대한 이해도
	구체성	• 제안한 전환·해결방안의 적용 대상·방법·절차의 구체성
	실행 가능성	• 주어진 기술적·운영적 제약조건을 고려한 제안방안의 실행 가능성
	전문성	• PQC 및 관련 기술에 대한 이해도와 제안방안의 기술적 타당성
	효과성	• 제안방안의 문제해결 효과 및 이를 뒷받침하는 근거의 타당성
본선	구체성	• 제안한 전환·해결방안의 적용 대상·방법·절차의 구체성
	실행가능성	• 주어진 기술적·운영적 제약조건을 고려한 제안방안의 실행 가능성
	전문성	• PQC 및 관련 기술에 대한 이해도와 제안방안의 기술적 타당성
	효과성	• 제안방안의 문제해결 효과 및 이를 뒷받침하는 근거의 타당성
	전달력	• 발표 내용의 논리적 구성 및 제안내용의 명확한 전달 정도

4. 예선 운영

① 예선평가는 제출된 제안서를 기준으로 서면평가 방식으로 실시한다.

② 본선 진출팀은 평가점수순으로 선정하되, 결격 또는 참가 포기 발생 시 예비후보팀을 차순위로 선정할 수 있다.

5. 본선 운영

- ① 본선평가는 발표 및 질의응답 방식으로 진행한다.
- ② 예선에서 선정된 본선 진출팀은 운영사무국이 안내하는 본선 일정에 필수로 참석하여야 하며, 참가자 사정에 따른 일정 조정 또는 비대면 발표 전환은 원칙적으로 허용하지 않는다.
- ③ 발표자료는 예선에서 제출한 제안서의 주요 내용을 기반으로 하되, 본선 준비 과정에서 구체화된 사항을 반영할 수 있다.

6. 경진대회 수상 제한

- ① 경진대회 제출자료가 타 대회 수상작, 논문, 과제 결과물 등과 동일하거나 실질적으로 유사한 경우 제14조 및 제17조에 따라 검증 및 조치할 수 있다.

7. 수상작 활용

- ① 경진대회 수상작의 권리 귀속 및 활용은 제9조에 따르며, 수상자는 운영사무국이 요청하는 경우 대회 성과 확산을 위한 발표, 인터뷰, 자료 보완 등에 협조할 수 있다.

별표 2. 해커톤 세부 운영기준

1. 적용 대상

① 이 별표는 양자내성암호 전환 해커톤에 적용한다.

구분	내용	참고 사항
참가 부문	• 개인 또는 팀 참가를 허용하되, 세부 인원 기준은 공고문에 따른다.	팀 참가 시 대표자 지정
참가 형태	• 학생부와 일반부로 구분한다.	참가자격 증빙서류 확인
제출자료	• 참가신청 정보, 참가자격 증빙자료 등	-
팀 변경	• 참가신청 접수 마감 후 팀 구성 변경은 원칙적으로 제한한다.	부득이한 경우 운영사무국 사전 승인

2. 환경구축 및 검증

① 참가자는 해커톤 수행에 필요한 장비, 네트워크, 개발도구, 계정 접근환경 등을 사전에 확인하여야 한다.

② 운영사무국이 별도 운영환경, 서버, 계정, 데이터 또는 검증도구를 제공하는 경우 참가자는 지정된 목적과 범위 내에서만 사용하여야 한다.

③ 환경검증 기간 중 발생한 접속 장애, 계정 오류, 제출 시스템 오류 등은 운영사무국에 즉시 신고하여야 하며, 운영사무국은 필요 시 보완 안내 또는 운영상 조치를 할 수 있다.

3. 평가기준

단계	구분	평가 항목	주요 내용
예선	시스템 검증	서비스 정상 작동 여부	• 식별된 전환대상 암호의 PQC 전환 완료 정도
		PQC 전환 여부	• PQC 전환 이후 서비스의 정상적인 기능 수행 여부
		보고서 완성도	• 기술 보고서 작성의 완성도 여부
	기술 보고서	현행 구조 및 문제 분석	• 기존 암호기술 및 시스템 구조 분석의 정확성
		전환방안 적정성	• 전환대상 선정 및 PQC 적용방안의 적정성
		전환 과정 및 검증내용	• 전환·문제해결 과정의 적절성 및 검증 결과의 충실성
		보고서 완성도	• 수행내용의 명확성 및 재현 정보의 충실성
본선	시스템 검증	전환 완성도	• 가상환경 내 전환대상 암호의 식별·탐지 정도
		정상 작동	• 식별된 전환대상 암호의 PQC 전환 완료 정도
		성능	• PQC 전환 이후 서비스의 정상적인 기능 수행 여부
	수행 결과 / 발표 평가	전환방안 적정성	• 시스템 구조·환경을 고려한 PQC 전환·적용의 적정성
		제약조건 대응	• 제시된 제약조건에 대한 대응방안의 적절성
		전문성	• PQC 기술 이해도 및 구현·문제해결 근거의 타당성

3. 사전교육

① 사전교육에서는 대회 일정, 문제 유형, 운영환경, 제출방식, 보안 유의사항, 질의응답 방식 등을 안내한다.

② 사전교육 자료와 안내사항은 참가자 간 정보 격차가 발생하지 않도록 대회 전용 홈페이지, 이메일 또는 별도 안내 채널을 통해 제공할 수 있다.

4. 예선 운영

- ① 예선을 실시하는 경우 예선 방식, 평가기준, 본선 진출팀 선정 기준 및 일정은 공고문, 모집요강 또는 운영사무국 안내에 따른다.
- ② 예선을 실시하지 않는 경우 접수 및 참가자격 확인을 거쳐 본선 참가팀을 확정할 수 있다.

5. 본선 운영

- ① 해커톤 본선은 문제풀이, 산출물 제출, 발표 및 질의응답, 결과 검증 등의 방식으로 운영할 수 있다.
- ② 본선 운영방식, 시연 또는 발표 여부, 질의응답 방식 및 제출 마감시각은 공고문 또는 운영사무국 안내에 따른다.

6. 생성형 AI 및 외부 자원 활용

- ① 참가자는 생성형 AI 도구를 활용할 수 있으며, 공개 문서, 공개 저장소 등 외부 자료의 활용 가능 범위는 공고문, 모집요강, 문제별 안내 또는 운영사무국 안내에 따른다.
- ② 참가자는 생성형 AI 도구 또는 외부 자료를 활용한 경우에도 산출물의 작성 경위, 주요 판단 근거 및 결과물에 대한 이해를 설명할 수 있어야 한다.
- ③ 해커톤 운영환경, 네트워크 접속 범위, 외부 사이트 이용 가능 여부 등 세부 제한사항은 문제 운영 방식과 현장 안내에 따른다.

7. 외부조력 제한

- ① 해커톤 산출물은 참가팀이 직접 수행하여야 하며, 팀원 외 제3자가 문제 풀이, 구현, 분석, 검증 또는 발표자료 작성 등에 직접 관여하여서는 아니 된다.
- ② 외부조력 또는 부정행위가 의심되는 경우 운영사무국은 참가자에게 산출물 작성 경위와 수행 과정에 대한 소명을 요청할 수 있으며, 확인 결과에 따라 제11조 및 제17조에 따른 조치를 할 수 있다.

8. 서버 데이터 및 보안 제한

- ① 참가자는 해커톤 운영 서버, 문제 서버, 제공 데이터, 계정 및 네트워크를 운영사무국이 안내한 목적과 범위 내에서만 사용하여야 한다.
- ② 참가자는 문제 풀이 또는 과제 수행에 필요한 범위를 넘어 운영에 장애를 일으키는 스캔, 공격, 과도한 트래픽 발생, 데이터 반출, 타 팀 방해 행위를 하여서는 아니 된다.
- ③ 비공개 데이터, 운영환경 정보 등 해커톤 진행 과정에서 제공되거나 확인한 비공개 정보를 외부에 공개·공유하거나 다른 팀과 부적절하게 공유하여서는 아니 된다.

9. 산출물 제출

- ① 해커톤 산출물은 운영사무국이 정한 제출 시스템, 저장소, 파일형식, 제출항목 및 마감 시각에 따라 제출하여야 한다.
- ② 제출항목에는 소스코드, 실행 또는 검증 결과, 발표자료, 시연자료, 보고서, 생성형 AI 도구 활용 내용, 주요 프롬프트 또는 질의 요약 등이 포함될 수 있다.
- ③ 제출 마감 이후 제출되거나 수정된 자료는 원칙적으로 평가 대상에서 제외하거나 감점할

수 있다.

10. 장애 및 이슈 대응

- ① 해커톤 운영환경 또는 제출 시스템에 장애가 발생하거나 참가자 책임이 아닌 사유가 확인되는 경우 운영사무국은 사실관계를 확인한 후 제출 시간 연장, 재제출 허용, 평가방식 조정 등 필요한 조치를 할 수 있다.
- ② 참가자 개인 장비, 개인 네트워크, 로컬 개발환경 문제는 원칙적으로 참가자 책임으로 하되, 운영사무국은 가능한 범위에서 안내를 제공할 수 있다.

11. 해커톤 수상 제한

- ① 대리 참가, 허용된 범위를 벗어난 외부 조력, 운영 서버 공격, 제출 산출물 허위 작성 등 위반행위가 확인되는 경우 제10조, 제11조, 제14조 및 제17조에 따라 조치할 수 있다.