

2023 국회 솔버톤 대회 규정집

I. 총칙

1.1 통칙

1.1.1 대회 목적

- 본 대회는 청년들의 소통 및 토론 문화의 활성화를 달성하기 위해 시작되었다. 솔루션을 직접 제시하고 이를 토론으로 발전시킴으로써 청년들의 문제 해결력 및 비판적 사고 능력을 기를 수 있도록 유도한다.

1.1.2 대회 명칭

- 본 규정을 따라 개최되는 대회의 명칭은 '국회 솔버톤 대회 : 청년이 한 당(黨), 우리가 한당!' 이다.

1.1.3 대회 소개

- 본 대회는 '솔버톤'의 개념에서 착안하였다.
- 솔버톤이란 솔브(solve)와 마라톤(marathon)의 합성어로, 참여형 솔루션 기반 문제 해결 대회이다.
- 솔버톤 대회는 기존 솔버톤에 평가 방식을 추가하여, 참가자들이 주어진 주제에 대한 솔루션 제시 후 토론 및 전문가의 협업을 통해 이를 발전시키는 대회이다.

1.1.4 대회 구성

- 본 대회는 예선, 본선, 결선으로 구성된다. 예선의 경우 접수 기간 내 제출한 솔루션 제안서를 바탕으로 본선에 진출할 8팀을 선발한다. 위 팀들은 현장에서 진행되는 본선 및 결선을 거쳐 순위가 결정된다.

1.2 진행

1.2.1 대회 진행

- 국회 솔버톤 대회는 다음과 같은 방식으로 진행된다.

예선

- 예선은 솔루션 제안서 및 영상 자료 제출 후 평가로 이뤄진다. 참가자는 반드시 공고된 기한 내 필요 서류 및 파일을 메일로 제출해야 하고, 주최, 주관 측에서는 제출된 솔루션을 평가 후 예정된 날짜에 본선 진출팀을 공지한다.

본선 및 결선

- 대회에서는 총 세 가지의 평가 방식을 활용한다. 본선 8강 본경기과 준결승전에 적용되는 평가 방식 A, 본선 8강의 연장전에 적용되는 평가 방식 B, 결선에 적용되는 평가 방식 C가 있으며, 이중 평가 방식 B는 본선 8강 당일 현장에서 공개된다. 주제는 예선과 동일하게 적용된다.
- 본선 8강은 평가 방식 A를 적용하는 본경기과, 평가 방식 B가 적용되는 연장전으로 진행된다.
- 본선 8강의 점수 산정 방식은 본 경기 70%, 연장전 30%의 비중으로 합산하여, 총점이 더 높은 팀이 승리한다.

평가방식 A. Mission : Debate

- 두 팀이 각 A/B팀을 맡아 토론을 진행한다. 팀 내 각각 한 명씩 입론, 반론, 최종 발언을 맡을 연사를 지정한다. 4명 모두 발언해야 하며, 질의에서는 팀원 모두가 발언 가능하다. 순서는 아래와 같다.

순서	A팀	발언 시간	B팀
1	입론	5분	
2	질의답변	3분	질의
3		5분	입론
4	질의	3분	질의답변
5	반박 1	5분	
6	질의답변	3분	질의
7		5분	반박 1
8	질의	3분	질의답변
9	반박 2	5분	
10	질의답변	3분	질의
11		5분	반박 2
12	질의	3분	질의답변
13		3분	최종 발언
14	최종 발언	3분	
	총 소요 시간	54분	

평가방식 B. Mission : Empathy

- 평가방식 B는 본선 8강의 연장전에만 적용된다. 구체적인 대회 방식과 규정은 현장에서 공개되며, 진행 시간은 다음과 같다.

순서	내용	시간
1	평가방식 B 공개	20분
2	연장전 준비시간	30분
3	A 그룹 토론 진행	30분
4	B 그룹 토론 진행	30분

평가방식 C. Mission : Defense

- 두 팀이 각 A/B팀을 맡아 자신의 솔루션에 대해 PT 설명을 진행한다. 이후 상대 팀 및 심사위원과의 질의를 가진 뒤 최종 발언을 끝으로 마무리한다.

순서	A팀	발언 시간	B팀
1	솔루션 PT	5분	
2	질의답변	3분	질의
3	심사위원 질의	5분	
4		5분	솔루션 PT
5	질의	3분	질의답변
6		5분	심사위원 질의
7	반박	5분	
8	질의답변	3분	질의
9	심사위원 질의	5분	
10		5분	반박
11	질의	3분	질의답변
12		5분	심사위원 질의
13		3분	최종 발언
14	최종 발언	3분	
총 소요 시간		58분	

1.3 참가자 조항

1.3.1 출전 자격

- 국내 대학(원)에 재/휴학 또는 입학 예정자인 4인이 1팀을 이뤄 출전한다.
- 이때, 대학의 동일 여부는 무관하므로, 서로 다른 대학의 학생이 한 팀을 구성하여 출전할 수 있다.

1.3.2 참가 제한

다음에 해당 하는 경우, 참가를 제한한다.

- 대회 본부에서 참가 자격을 제한한 경우
- 명확한 신원 확인이 불가능한 경우

1.3.2 금지 사항

- 대회의 참가 신청과 관련한 모든 서류에 거짓된 정보를 기재하여선 안 된다.
- 고의적 사유로 대회 진행에 지장을 주거나, 팀원 중 한 명이라도 불참할 시 참가 자격이 박탈된다.
- 단, 대회 도중 임의의 사고, 질병 등으로 인해 대회 참가, 속행이 불가능한 경우 본 규정집 '3.4.2 현장'에 따라 진행한다.

II. 대회 준비

2.1 대회 참가 신청

2.1.1 참가자 신청

- 대회에 참가하려는 팀은 공고된 접수 기간 내에 대회 공식 홈페이지를 통해 참가 신청을 한다.
- 참가 신청은 각 팀의 대표가 모든 팀원들의 온라인 참가신청서를 홈페이지에서 작성하여 제출한다.
- 참가 신청 시, 양식에 맞게 필요한 제출 자료와 영상 링크를 함께 첨부하여야 하며, 제출 자료의 목록과 양식은 규정집 또는 홈페이지 내 공지된 제출 양식을 따른다.

2.2 제출 자료

2.2.1 파일 제출 방식

- 모든 파일 제출은 국회 슬버튼 공식 홈페이지 내 공지된 제출 방식을 따른다.

2.2.2 파일 양식

- 국회 슬버튼 제출해야 하는 전체 파일의 목록과 양식은 다음과 같다.

번호	파일 항목	파일 형식	제출 방식	파일 명칭
1	입법솔루션 신청서	PDF	파일 첨부	■ 참가팀이름_국회슬버튼대회_솔루션신청서
2	입법솔루션 제안서	PDF	파일 첨부	■ 참가팀이름_국회슬버튼대회_솔루션제안서
3	신분 증빙 서류	PDF	파일 첨부	■ 참가팀이름_국회슬버튼대회_신분증빙서류
4	입법솔루션 소개 영상	제한 없음	링크 첨부	■ 참가팀이름_국회슬버튼대회_소개영상

입법솔루션 신청서

- 입법솔루션 제안 신청서 양식은 국회 슬버튼 대회 공식 홈페이지 내 대회 개요에서 다운로드하여 사용한다.
- 폰트, 글씨 크기, 자간, 행간 등은 홈페이지 내 규정을 따른다.
- 각 항목의 크기는 자유롭게 조정하여 작성하되, 항목을 삭제 또는 추가해서는 안 되며, 전체 내용이 1장을 넘기지 않도록 작성한다.

입법솔루션 제안서

- 입법솔루션 제안서 양식은 자유롭게 작성하되, 다음의 내용을 반드시 포함하도록 한다.

포함 항목	내용
입법솔루션 제목	■ 제안하고자 하는 입법 솔루션의 제목
주요 대상	■ 제안하고자 하는 입법 솔루션의 주요 대상
솔루션 제안 이유	■ 해당 입법 솔루션을 제안하고자 하는 구체적인 이유
솔루션 제안 내용	■ 제안하고자 하는 입법 솔루션의 구체적인 내용
기대효과	■ 입법 솔루션 실행으로 인한 기대효과

- 전체 분량은 파일의 형식과는 무관하게 15장 이내로 한다. 단, 이미지 등이 포함된 근거 자료는 장 수 제한과 무관하게 부록으로 첨부 가능하다.

신분 증빙 서류

- 신분 증빙 서류는 반드시 팀 전원이 제출하여야 한다.
- 신분 증빙 서류로는 재(휴)학증명서, 입학예정증명서가 인정된다.
- 증명서 발급일이 대회 공고일 이후인 증명서만 인정된다.
- 팀 전원의 신분 증빙 서류를 하나의 PDF 파일로 병합하여 제출한다.

입법솔루션 소개 영상

- 솔루션 소개 영상의 형식에는 제한이 없으나, 팀원 1인 이상의 얼굴과 음성이 포함된 5분 이내의 영상이어야 한다.
- 영상 촬영 시, 참고 자료 및 발표 자료의 활용이 가능하다.
- 영상 파일 형식은 제한이 없으며, 해당 영상을 확인 및 다운로드 가능한 **구글 드라이브 링크**를 제출한다.

III. 대회 진행

3.1 대회 개요

3.1.1 예선

- 솔루션의 예선은 솔루션 제안서 및 소개 영상 평가로 진행된다.
- 참가자들은 사전에 공지된 문제 상황에 대하여 솔루션 제안서와 이를 소개하는 영상을 제출한다.

3.1.2 본선 및 결선

- 본선 및 결선은 본 규정집 '1.2 대회 진행'에 따라 다양한 평가 방식이 존재하며, 일부 평가 방식은 현장에서 공개된다.

3.2 토론의 진행방식

3.2.1 토론 진행 세부사항

- 솔루션 대회 중 토론의 진행은 본 규정집 '1.2.1 대회 진행'에 소개된 평가방식 A, B, C 형식으로 이뤄진다.
- 입론 시 자료 화면 사용이 가능하며, 라운드 시작 이전 사회자 또는 운영진에게 관련 자료를 전달해야 한다.
- 연사자는 시간 관리를 위한 개인 스톱워치를 사용할 수 있다.

3.3 토론 중 규칙

3.3.1 참가자

- 참가자들은 본인에게 배정된 시간 외에 발언할 수 없으며, 상대방의 토론 시간을 심각하게 침해하는 경우 퇴장을 당할 수 있다.
- 참가자들은 라운드가 시작한 후 임의로 자리에서 벗어날 수 없다.
- 단, 참가자가 라운드 도중 부득이한 사정으로 자리를 벗어나야 하는 경우, 스태프에게 신속하게 알리고 퇴장 허락을 받을 때까지 기다린다.
- 참가자들은 토론 중 그 어느 형태의 차별적인 발언과 행동, 욕설, 비방을 해서는 아니 된다.
- 차별적 발언과 행동 욕설과 비방이 확인되는 경우 심판진과 운영진의 논의 하에 몰수패로 탈락할 수 있다.
- 토론 진행 과정에 대한 문의나 요청의 경우 라운드 시작 전 스태프와 운영진에게 사전에 고지해야 한다.
- 사전 고지되지 않은 요청과 문의는 라운드 중간에 받아들여질 수 없다.
- 다른 라운드를 방청할 경우, 해당 라운드에 방해되는 그 어떠한 행동도 해서는 안 된다.
- 다른 라운드의 진행을 심각하게 저해하는 행위가 확인될 경우 해당 라운드에서 퇴장당할 수 있다.

3.4 확인 사항

3.4.1 사전

- 사무국은 대회 시작 전 참가자들의 인적 사항을 파악한다.
- 인적 사항 확인 과정에서 참가자의 신분이 증명되지 않는 경우 참가를 허하지 않는다.
- 신분 증명 자료 예시) 주민등록증, 여권, 운전면허증 등
- 이후 접수 과정에서 신분 위조, 허위 사실 기재가 발견될 시 즉시 운영진에게 알리며 참가를 허하지 않는다.
- 참가자들이 사전 제출한 발표 자료를 검수할 수 있으며, 대회와 관련이 없거나 부적절한 콘텐츠가 있는 경우 참가자에게 수정 요청을 할 수 있다.

3.4.2 현장

- 매 라운드 시작 전, 참가자들에게 규칙을 고지해야 하며, 참가자들은 통보된 규칙을 반드시 따라야 한다.
- 대회 구성원들은 대회 장소에서 제공하는 안전 규칙을 따라야 하며, 타 구성원에게 안전에 위협을 가하는 행위를 해서는 안 된다.
- 타 구성원에게 폭력, 폭행, 폭언, 협박 등 안전에 대한 위협을 가한 경우, 확인 즉시 대회 탈락 및 대회 장소에서 퇴장시킨다.
- 임의의 사고나 질병으로 인하여 대회 진행이 불가능할 경우, 즉시 귀가 또는 병원 이송을 한다.

- 해당 팀의 구성원들에게 대회 지속에 대한 의견을 수렴하며, 대회 진행에 대한 의지가 있을 경우 해당 팀은 그대로 라운드를 진행한다.

3.4.3 방역 사항

- 대회에 참석하는 모든 인원은 코로나 감염증을 예방하는 데 최선을 다해야 한다.
- 코로나 감염에 대한 증상이 발생할 경우, 그 즉시 스태프와 운영진에게 알려야 하며, 안내에 따라 귀가 또는 병원으로 이송한다.
- 참가자가 코로나 양성으로 판정되었을 경우, 같은 팀원들에게 신속 항원 검사를 실시한다.
- 같은 팀원 중 양성이 추가로 나오는 경우, 해당 팀은 운영진의 판단에 따라 당락이 결정될 수 있다.
- 같은 팀원 모두 음성이 나온 경우, 대회 진행 의사를 확인한 후 남은 인원이 라운드를 진행한다.

IV. 대회 심사

4.1 기본 원칙

4.1.1 심사단

- 심사위원은 객관적인 심사 기준이 기재된 채점표에 따라서 공정히 심사한다.
- 심사단은 공정한 심사를 할 수 있도록 구성한다.
- 심사단에게 높은 득점 및 득표를 얻은 팀이 승리한 것으로 한다.

4.2 심사 기준

4.2.1 예선 심사

- 1차 예선은 솔루션 제안서 및 제출 영상을 바탕으로 진행된다.

평가항목	기준
적절성(30점)	■ 필요성(10): 솔루션이 주어진 문제에 부합한가?
	■ 시기적절성(10): 솔루션이 현재 사회에 적용이 필요한가?
	■ 타당성(10): 솔루션을 뒷받침 할 근거 및 자료를 잘 활용했는가?
창의성(30점)	■ 혁신성(10): 사회에 변화를 일으킬 수 있는 솔루션인가?
	■ 독창성(20): 차별성이 있는 솔루션인가?
실효성(30점)	■ 효과성(10): 해당 솔루션이 문제해결에 있어서 효과적인가?
	■ 실행 가능성(10): 해당 솔루션을 실제로 실행할 수 있는가?
	■ 지속 및 확산 가능성(10) : 해당 솔루션은 지속적으로 추진이 가능한가?
발표 영상(10점)	■ 전달성(10): 솔루션의 내용을 효과적으로 전달하는가?
합 계 : 100점	

4.2.2 Mission : Debate 심사

평가항목	기준	
	적절성(30점)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 필요성(10): 솔루션이 주어진 문제에 부합한가? ■ 시기적절성(10): 솔루션이 현재 사회에 적용이 필요한가? ■ 타당성(10): 솔루션을 뒷받침 할 근거 및 자료를 잘 활용했는가?
창의성(20점)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 혁신성(10): 사회에 변화를 일으킬 수 있는 솔루션인가? ■ 독창성(10): 차별성이 있는 솔루션인가? 	
실효성(30점)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 효과성(10): 해당 솔루션이 문제해결에 있어서 효과적인가? ■ 실행 가능성(10): 해당 솔루션을 실제로 실행할 수 있는가? ■ 지속 및 확산 가능성(10) : 해당 솔루션은 지속적으로 추진이 가능한가? 	
토론 능력(20)	■ 주장의 논리성	
	■ 솔루션의 중요성	
	■ 솔루션의 근거	
	■ 결과의 인과적 설명	
	■ 보편적 도덕 규범	
	■ 상대의 논리적 약점 제시	
	■ 반/비언어적 태도	
■ 경청의 태도		
합 계 : 100점		

4.2.3 Mission : Empathy 심사

- 본선 8강 현장 공개

4.2.4 Mission : Defense 심사

평가항목	기준				
	매우 우수	우수	보통	미흡	매우 미흡
솔루션 적절성(20)					
솔루션 창의성(20)					
솔루션 실효성(20)					
발표 및 전달(20)					
설득 및 경청(20)					
합 계 : 100점					

V. 보칙

5.1 대회 관련 자료의 저작권 및 사용의 제한

- 대회에서 참가자에게 제공 및 제출되는 모든 자료와 저작물의 권한은 주최 측에 있다. 주최 측의 동의 없이 개인이 이를 사용할 시, 법적 책임을 물을 수 있다.

5.2 경연 내용과 영상 및 서면의 귀속, 공개

- 경연의 내용은 촬영될 수 있으며, 해당 영상은 제출 서면과 같이 주최/주관 기관에 귀속된다.
- 주최/주관 기관은 이를 외부에 공개할 수 있으며, 참가자는 이에 동의한 것으로 간주한다.

5.3 주최·주관 측과 참가팀의 의사소통

- 대회 진행을 위한 공고, 통지는 원칙적으로 홈페이지를 통해 이뤄진다.
- 서면 제출 등의 대회 참가는 원칙적으로 메일을 통해 이뤄진다.
- 개인의 사유로 인해 홈페이지 및 메일 미확인 시 참가에 불이익이 발생할 수 있으며, 이는 참가자(팀)가 부담한다.
- 공정하고 원활한 진행을 위해, 주최 측은 대회 전 참가 팀의 신원을 확인한다. 신분증, 재/휴학 증명서 등이 확인될 수 있다.