더 **넓—게** 경쟁하라!

제**11**회 **경인지역 대학** 연합 프로그래밍 경시대회

본선 대회 참가자 매뉴얼

Particiapant's **Manual**

shake!

단국대학교 SWAG

인하대학교 CTP

한양대학교 ERICA 0&1

경희대학교 학생회

아주대학교 ANSI

한국항공대학교 koala

성균관대학교 NPC

후원 NEXON HYUNDAI MOBIS Samsung Software Membership STARTLINK SOLVED.AC cubic Haru_101 류지성

목차

1 예비소집 안내 (1월 9일 00:00-23:59) 2

2 대회 당일 (1월 10일 12:00-19:00) 2

2.1 장소 및 일정 2
2.2 세부 일정 2
2.3 시상 내역 3

3 대회 공지 3

4 대회 규정 3

4.1 참가 자격 3
4.2 대회 진행 방식 4
4.3 답안 채점 방식 4
4.4 순위 결정 방식 4
4.5 채점 환경 5

5 기타 문의 5

1 예비소집 안내 (1월 9일 00:00-23:59)

1월 9일 00시에서 1월 9일 23시 59분까지 대회 채점 환경을 테스트 해볼 수 있는 예비 소집이 준비되어 있습니다.

1. 백준 온라인 저지에 접속합니다.
2. 이메일로 안내드린 계정을 통해 로그인 합니다. (계정 안내 메일은 예비소집 이전에 발송됩니다.)
3. **[2025 경인지역 대학 연합 프로그래밍 경시대회 shake! 예비 소집]**에서 대회 환경을 미리 확인할 수 있습니다.

2 대회 당일 (1월 10일 12:00-19:00)

2.1 장소 및 일정

- 장소 : **아주대학교 혜강관 209호**
- 일시 : **2026년 1월 10일 (토) 12시 ~ 19시**

2.2 세부 일정

* 세부 일정은 대회 당일 사정에 따라 변경될 수 있음에 양해 부탁드립니다.

시각	내용	비고
12:00~12:30	참가자 등록 및 환복	
12:30~13:00	입장 및 착석	
13:00~13:20	개회 및 내빈 소개	
13:20~13:30	후원 기업 홍보 세션	현대모비스
13:30~13:40	후원 기업 홍보 세션	넥슨
13:40~14:00	주의 사항 안내 및 점검 / 문제지 배부	
14:00~18:00	본 대회	
18:00~19:00	시상 및 풀이	

2.3 시상 내역

* 시상 내역은 대회 사정에 따라 변경될 수 있음에 양해 부탁드립니다.

상명	인원 수	시상품	비고
대상	1명	1,000,000원	-
최우수상	2명	500,0000원	-
우수상	2명	300,000원	-
장려상	4명	100,000원	-
특별상	?명	추후 공개 예정	기업 및 개인 후원

3 대회 공지

필독하여 주시기 바랍니다.

공지 미숙지로 인한 불이익을 책임지지 않습니다. 더불어 하단의 링크에 포함된 공지도 반드시 숙지바랍니다.

- **대회 당일 개인 노트북과 신분증을 지참하셔야 합니다.**
  - 개인 노트북을 이용해 대회를 진행합니다.
  - 시상품 지급 및 본인 확인을 위해 신분증이 필요합니다.
- **소프트카피를 금지합니다.**
  - 노트북에 존재하는 템플릿을 포함한 모든 코드
  - 대회 사이트와 언어별 레퍼런스 사이트(C/C++, Java, Python)를 제외한 모든 사이트 및 생성형 AI의 사용
- **A4크기, 25장의 단면 인쇄된 하드카피를 허용합니다. (ICPC의 기준과 동일)**
- **첫 두문제(A, B번)를 제외한 모든 문제의 난이도는 무작위입니다.**
  A, B번은 출제진이 판단한 가장 쉬운 난이도를 가진 문항입니다.
- 대회 진행 중 문제나 플랫폼에 관한 질문은 대회 사이트의 문의하기 기능을 활용해주시기 바랍니다.

이외의 대회와 관련된 정보는 공식 홈페이지를 확인해주세요.

4 대회 규정

4.1 참가 자격

shake! 연합 소속 대학 학부생 중 아래 조건을 모두 만족하도록 주관처에 의해 선정된 각 학교 대표 10인

- 각 학교 선발전을 통해 정당하게 선출된 자
- 2025년 2학기 기준 해당 학교에 재학 중인 자

- 역대 한국 프로그래밍 경시대회 수상자가 아닌 자
- 역대 shake! 3위 이내 수상자가 아닌 자
  + 자체 선발전을 진행하는 학교에 한하여 자체 선발전 출제진 중 최대 1명의 추가대표

4.2 대회 진행 방식

- shake!는 1인 1팀의 개인전 형태로 치러진다.
- 대회에 사용할 컴퓨터는 개인 지참해야 하며, 1인당 1대의 컴퓨터만 허용된다.
- 레퍼런스 사이트 이외의 모든 소프트카피를 금지한다.
- A4크기, 25장의 단면 인쇄된 하드카피를 허용한다.
- 참가자는 각 문제에 대한 해답을 작성하는 소스코드를 제출한다.
- 사용가능한 프로그래밍 언어는 C/C++, Java, Python3로 제한한다.
- 제출된 소스코드는 시스템에 의해 실시간으로 채점된다.
- 채점이 완료되면 참가자는 채점 결과를 확인할 수 있다.
- 대회 중 문제 및 채점에 관한 질문은 대회 진행 페이지의 문의하기 기능 을 통한다.
- 문제와 채점에 관련되지 않은 사항은 대회장에 있는 감독관에게 직접 문의한다.
- 대회 중 심각한 오류가 발견된 경우 문제의 수정 및 재채점이 가능하며, 이는 모든 참가자에게 공지된다.

4.3 답안 채점 방식

- 제출된 소스코드는 시스템을 통하여 자동으로 채점된다.
- 모든 테스트케이스에 대해 올바른 정답을 출력하는 코드만을 정답으로 인정한다.
- 참가자는 자신이 제출한 소스코드에 대한 채점 결과를 실시간으로 확인 할 수 있다.
- 모든 소스코드는 시스템과 채점관을 통해 부정행위 여부가 검사된다.
- 컴파일 과정이나 실행 도중에 에러가 발생하는 경우 오답처리한다.
- 제출한 소스코드가 고의적인 공격성을 띄는 경우 부정행위로 판단한다.
- 제출한 소스코드는 표준 입출력만을 사용해야하며, 파일을 생성하거나 읽을 시 오답으로 간주한다.

4.4 순위 결정 방식

- 각 참가자는 정답 판정을 받은 문제 개수와 패널티를 가진다.
- 참가자가 각 문제에 대해 최초 정답 판정을 받을 때 패널티에
  $20 \times \{(\text{정답 제출 시각}–\text{대회 시작 시각}) + (\text{해당 문제 제출 횟수}–1)\}$의 시간이 가산된다.
- 순위는 아래 조건을 순차적으로 적용했을 때, 상위에 있는 조건을 먼저 만족한 참가자가 더 높은 순위를 가진다.
  - 해결한 문제의 수가 더 많은 참가자
  - 패널티의 총합이 더 작은 참가자
  - 마지막으로 점수를 얻은 시각이 더 빠른 참가자

4.5 채점 환경

모든 채점은 Startlink의 백준 온라인 저지 플랫폼에서 이루어지며, 참가자들은 미리 플랫폼을 이용해볼 수 있습니다. 링크를 클릭하여 상세한 정보를 확인할 수 있습니다.

5 기타 문의

어떠한 이유의 불참도 아래의 연락처를 통해 연락을 주셔야하며, 불참 시 개최되는 shake!에서 소속 학교의 불이익이 있을 수 있습니다. 이외의 문의는 아래의 메일과 전화번호를 이용해주시기 바랍니다.

- 공식 메일
- 010-9962-0019(김현빈)