

동의사항

가. 대회 규칙 (Ver. 2023.01.10)

아래의 일반 대회 규칙의 조항 외에도, 귀하는 대회 스폰서가 요구하는 이러한 대회별 규칙을 이해하고, 이에 동의합니다.

CAS는 본 행사 및 경진대회에 제공되는 CAS 데이터에 대한 완전한 소유권과 독점적 권리를 보유합니다. 경진대회 기간 중 제공된 데이터는 오직 본 행사 기간에만 사용할 수 있습니다. 대회 기간 동안 사용된 모든 데이터와 이를 기반으로 개발된 모델은 대회 종료 즉시 삭제되어야 합니다.

1. 수상자 라이선스

아래 일반 규칙의 제 '나'조 10항 (수상자 의무)에 따라, 귀하는 이로써 귀하가 대회 수상자인 경우 제출물과 관련하여 대회 스폰서에게 다음 라이선스를 부여합니다.

비독점: 귀하는 경쟁 스폰서와 그 지정인에게 사용, 복제, 배포, 공개 전시, 디지털 공연, 제작, 판매, 판매 제안 및 제출물에 대한 전 세계 비독점적, 하위 라이선스, 양도, 완전 지불, 영구 취소 불가능한 사용, 취소 불가능한 사용 권한을 부여합니다. 귀하의 수상 제출물 및 향후 알려지거나 개발된 모든 매체에서 제출물을 생성하는 데 사용되는 소스 코드는 상업적 또는 다른 어떤 목적으로도 귀하에게 추가 승인 또는 지불 없이 사용됩니다.

2. 자동 기계 학습 도구(Auto Machine Learning Tool)

개별 참가자 및 팀이 대회 규칙을 준수하고, 자동 기계 학습 도구에 대한 정당한 라이선스를 보유하고 있다는 조건하에 자동 기계 학습 도구(예: Auto-Keras, H2O Driverless AI, Google AutoML 등)를 사용하여 제출물을 생성할 수 있습니다.

자동 기계 학습 도구를 사용하여 제출물을 만든 개별 참가자 및 팀은 상금을 받을 수 있습니다. 그러나 명확성을 위해, 잠재적 수상자의 제출물은 제'가'조 1항(수상자 라이선스), 제'나'조 10항(수상자 의무) 및 제'나'조 17항(보증, 면책 및 릴리스)을 포함하되 이에 국한되지 않는 이 규칙의 요구 사항을 충족해야 합니다.

나. 일반 대회 규정

1. 구속력 있는 계약

대회에 참가하려면 대회 웹 사이트의 규정과 내용 및 특정 대회의 규칙(총괄하여 "규칙")을 참조로 포함하는 공식 대회 규정에 동의해야 합니다.

귀하가 이해하고 동의할 수 있도록 본 규칙을 신중하게 확인하세요. 귀하가 대회 참가 신청을 하는 순간, 규칙에 동의함을 의미합니다.

이 규칙에 동의를 하지 않으면 본 규칙에 설명된 상금("상" 또는 "상금", "상품")을 받을 자격이 없습니다. 이 규칙은 대회와 관련하여 귀하와 대회 주최 스폰서 간에 법적 구속력이 있는 계약을 체결함을 의미합니다.

2. 자격

A. 대회에 참가하려면 다음 요건을 갖추어야 합니다.

(i) <https://dacon.io>에 등록된 계정 소유자

(ii) 대한민국에서 수출 통제 또는 제재의 대상이 된 단체 또는 개인의 대리인이 아니어야 합니다.

(iii) 귀하가 회사, 교육 기관 또는 기타 법인의 대표자 또는 귀하의 고용주를 대신하여 참가하는 경우, 이러한 규칙은 귀하와 귀하가 대표하거나 직원인 법인에 대해 개별적으로 구속력을 갖습니다. 귀하가 다른 당사자의 직원, 계약자 또는 대리인으로서 귀하의 고용 범위 내에서 행동하는 경우, 귀하는 해당 당사자가 귀하의 잠재적 상금 수령을 포함하여 귀하의 행동을 완전히 알고 있고 이에 동의했음을 보증합니다. 귀하는 귀하의 행동이 귀하의 고용주 또는 법인의 정책 및 절차를 위반하지 않음을 보증합니다.

B. 대회 스폰서는 참가자의 자격 여부를 확인하고 언제든지 분쟁을 판결할 권리가 있습니다.

C. 귀하의 신원, 거주지, 우편 주소, 전화 번호, 이메일 주소, 권리 소유권 또는 대회 참가에 필요한 정보와 관련하여 허위 정보를 제공하면 즉시 대회에서 실격 처리될 수 있습니다.

D. 주최 단체의 직원, 인턴, 계약자, 임원 및 주최 단체의 이사는 대회에 참여할 수는 있지만, 상금을 수상할 수는 없습니다. "주최 단체"란 대회 스폰서, 데이콘 주식회사 및 해당 모회사, 자회사 및 계열사를 의미합니다. 귀하가 주최 단체의 그러한 참가자인 경우, 귀하의 참여와 관련하여 고용주의 모든 적용 가능한 내부 정책의 적용을 받습니다.

3. 대회 스폰서 및 호스팅 플랫폼

대회는 위에 언급된 대회 주최 스폰서가 후원합니다. 대회는 데이콘 주식회사 (이하 "데이콘")가 대회 스폰서를 대신하여 주최합니다. 데이콘은 대회 스폰서의 독립적인 계약자이며, 귀하와 대회 스폰서와의 계약 또는 본 계약의 당사자가 아닙니다. 귀하는 잠재적 대회 수상자를 선정하거나 상을 수여하는 것과 관련하여 데이콘이 어떠한 책임도 없음을 이해하고 이에 동의하는 것으로 간주합니다.

데이콘은 대회 개최와 관련하여 특정 행정 업무를 수행하며, 귀하는 본 규칙에 의거하여 데이콘이 게시한 조항을 준수할 것에 동의합니다. 데이콘 계정 보유자이자 데이콘 대회 플랫폼 사용자인 귀하는 본 규칙 이외에도 데이콘 서비스 약관을 수락하고 따라야 합니다.

대회 스폰서가 오직 데이콘 하나일 경우, 데이콘은 대회 스폰서의 역할을 수행합니다. 데이콘 플랫폼의 dacon.io 계정 보유자 및 사용자로서 귀하가 본 규칙 외에 서비스 이용 약관 (<https://www.dacon.io/more/notice/89>)을 수락했으며 이에 종속됨을 동의합니다.

4. 대회 기간

대회는 대회 웹 사이트에 명시된 대로, 시작 날짜와 시작 시간으로부터 종료 날짜와 종료 시간까지 운영됩니다. 대회 기간과 제출 마감일은 변경될 수 있으며, 대회 스폰서는 대회 기간 동안 추가 마감 시간을 설정할 수 있습니다. 마감 시간의 변경/추가 사항은 대회 웹 사이트에 공지됩니다.

대회 웹 사이트를 정기적으로 점검하여 기한 변경 사항을 지속적으로 확인하는 것은 귀하의 책임입니다. 시간대

는 한국 표준시(UTC + 9)를 기준으로 합니다.

5. 대회 참가 신청

참가 또는 수상에 필요한 구매 지불 사항은 없습니다.

대회에 참가하려면 대회 기간 동안 대회 웹 사이트에 회원 정보를 등록하고, 대회 웹 사이트를 통해 제출물을 작성하여 제출하는 지침을 따라야 합니다. 귀하의 제출물은 대회 웹 사이트(이하 "요구 사항")에 명시된 방식과 형식 및 다른 모든 요구 사항을 준수하여 작성되어야 합니다.

제출물은 대회 웹 사이트에 명시된 제출 마감일 전에 접수되어야 합니다. 제출물은 test dataset이나 validation dataset에 수작업한 데이터나 인간이 예측한 정보를 사용하거나 통합해서는 안 됩니다.

대회가 별도의 교육 자료 및/또는 리더 보드 데이터가 포함된 여러 단계의 대회 인 경우, 각 단계에서 대회 웹 사이트에 기술된 방식으로 하나 이상의 유효한 제출물을 제출해야 온전한 심사 대상이 될 수 있습니다.

전부 또는 일부의 제출물이 읽을 수 없거나 불완전한 상태, 손상, 변경, 복사, 부적절하게 얻은 결과인 경우, 그리고 늦게 제출한 경우엔 제출이 무효화됩니다. 데이콘과 대회 스폰서는 요구 사항을 충족시키지 못한 제출물을 제출한 참가자를 실격 처리할 권리가 있습니다.

6. 개인 및 팀

A. 개인 계정

참가자는 단 하나의 dacon.io 계정으로만 제출물을 제출할 수 있습니다. 둘 이상의 데이콘 계정을 통해 제출물을 만들거나, 계정을 위조하여 대리 (proxy위변조) 계정으로 사용하는 경우 실격 처리됩니다.

B. 팀

대회 규칙에 따라 허용되는 경우, 여러 개인은 팀(이하 "팀")으로 협업할 수 있습니다. 단, 오직 하나의 팀만 가입하거나 구성할 수 있습니다. 각 팀 구성원은 별도의 데이콘 계정을 가진 단일 개인이어야 합니다.

팀에 합류하기 전에 개인 자격으로 먼저 대회에 개별적으로 등록해야 합니다. 이후 데이콘 계정으로 전송된 팀 알림 메시지를 확인하고, 팀 멤버 구성을 확인한 뒤, 이를 공식적으로 수락해야 합니다. 팀 멤버는 대회 웹 사이트에 명시된 최대 팀 규모를 초과할 수 없습니다.

C. 팀 병합

팀은 대회 웹 사이트를 통해 병합을 요청할 수 있습니다. 팀 병합은 아래의 모든 요건을 충족하는 경우 허용됩니다.

(i) 결합된 팀이 최대 팀 규모를 초과하지 않는 경우

(ii) 병합 팀이 제출한 제출 건수가 병합 요청 날짜에 한 팀에 허용되는 제출 횟수를 초과하지 않는 경우

또한, 팀 병합과 관련한 유의 사항은 다음과 같습니다.

(iii) 병합을 병합 마감일 또는 대회 마감일 이전에 완료해야 합니다.

(iv) 제안된 병합 팀은 본 규칙의 모든 요구 사항을 충족해야 합니다.

7. 대회 데이터

"대회 데이터"란 대회 사용을 목적으로 대회 웹 사이트에서 제공되는 프로토 타입 또는 실행 코드를 포함하여, 대회 웹 사이트에서 사용할 수 있는 데이터 또는 데이터 집합을 의미합니다.

A. 데이터 액세스 및 사용

규정에 따라 달리 제한되지 않는 한, 대회 자료는 대회 및 dacon.io 데이콘 커뮤니티 참여, 학술 연구 및 교육 참여를 포함한 비영리 목적으로만 액세스하고 사용할 수 있습니다.

B. 데이터 보안

귀하는 본 규칙에 정식으로 동의하지 않은 사람이 대회 자료에 액세스하지 못하도록 합당하고 적절한 조치를 취하는 것에 동의합니다. 귀하는 대회에 참가하지 않은 자에게 대회 데이터를 전송, 복제, 출판, 재배포 또는 제공하지 않을 것에 동의합니다.

귀하는 대회 데이터에 대한 승인되지 않은 전송 또는 무단 액세스의 가능성을 알게 된 즉시 데이콘에 통지하고, 승인되지 않은 전송이나 액세스를 수정하기 위해 데이콘과 협력하기로 동의합니다.

귀하는 어떠한 경우에도 대회 참가 자체를 데이터, 또는 대회 데이터의 소유권에 대해 라이선스를 부여하거나 부여받은 것으로 해석하지 않는 것에 동의합니다.

C. 외부 데이터

귀하는 대회 데이터 이외의 데이터("외부 데이터")를 사용하여 제출물을 개발하고 테스트할 수 있습니다. 그러나 귀하는 외부 데이터를 공개적으로 사용해야 하며, 다른 참가자에게 무료로 데이터를 동등하게 액세스할 수 있도록 해야 합니다.

본 제7조 C항(외부 데이터)의 외부 데이터를 사용할 수 있는 능력은 제'나'조 11항(수상자 의무)을 포함하지만, 이에 국한되지 않는 이 대회 규칙의 다른 조항에 대한 귀하의 의무를 제한하지 않습니다.

8. 제출 코드 요구 사항

A. 개인 코드 공유

위의 대회 웹 사이트 또는 대회 규정에 달리 명시되어 있지 않는 한, 대회 기간 동안 대회 자료 또는 기타 출처 또는 대회 관련 실행 코드와 관련하여 개발된 소스 또는 실행 코드를 개인적으로 공유할 수 없습니다.

B. 공개 코드 공유

대회 정보와 관련하여 또는 대회 정보를 기반으로 개발된 소스 코드 또는 실행 가능한 코드를 공개적으로 공유할 수 있습니다. 단, 그러한 공개 공유는 제3자의 지적 재산을 침해하지 않아야 합니다. 또한 데이콘 플랫폼을 통해 공유해야 합니다. 앞선 내용의 방식으로 코드를 공유하면 아래 열거된 적합한 오픈 소스 라이선스에 따라 공유 코드에 대한 라이선스가 부여된 것으로 간주됩니다.

C. R, Python의 사용: 위의 특정 대회 규약에 달리 명시되어 있지 않은 경우, R, Python 코드가 모델에 사용되어 제출물이 일반화되면 R, Python 코드만 사용해야 합니다.

9. 수상자 결정

각 제출물은 대회 웹 사이트에 명시된 평가 기준에 따라 채점되고 순위가 매겨집니다. 대회 기간 동안 현재 순위는 대회 웹 사이트 리더보드에 표시됩니다. 동점일 경우, 대회에 먼저 참가한 제출자가 수상자가 됩니다. 잠재적인 수상자가 어떤 이유로든 실격되는 경우, 다음으로 높은 점수를 받은 제출자가 잠재적 수상자로 선택됩니다.

데이콘은 잠재적 수상자에게 이메일로 통보합니다. 잠재 수상자가 첫 번째 통보 시도로부터 5일 이내에 응답하지 않으면, 해당 잠재적 수상자는 실격 처리되고 대회 수상 기준에 따라 접수된 모든 자격 있는 응모자 중 대체 잠재 수상자가 선정됩니다. 수상자 목록은 데이콘 웹 사이트에 공개됩니다. 수상자 선정에 대하여 대회 주최 스폰서 결정은 최종적이며 구속적입니다.

10. 수상자 의무

상금을 수여받는 조건으로, 수상자는 다음 의무를 이행해야 합니다.

A. 최종 제출물 및 관련 문서를 생성하는 데 사용된 최종 모델의 소프트웨어 코드를 데이콘에게 전달합니다. 데이콘은 대회 스폰서에게 수상자들의 코드를 전달합니다. 전달된 소프트웨어 코드는 성공한 제출물을 생성할 수 있어야 하며, 실행 가능 코드를 성공적으로 구축 및 실행하는 데 필요한 자원에 대한 설명을 포함해야 합니다.

B. 상기 특정 대회 규칙에 명시된 바와 같이, 대회 주최 스폰서에게 선정된 제출물에 대한 라이선스를 부여하고 귀하가 해당 라이선스를 부여할 수 있는 제한 없는 권리가 있음을 표명해야 합니다.

C. 대회 주최 스폰서 또는 데이콘이 요구할 수 있는 모든 수상자 수락 문서에 서명하고 제출하십시오. 여기에는 다음이 포함되며 이에 국한하지 않습니다.

(i) 자격 증명

(ii) 규칙에 따라 요구되는 라이선스 해제 및 기타 계약.

11. 수상자 통보 및 실격

잠재적 수상자는 이메일로 통보됩니다.

잠재적 수상자가 (a)첫 번째 통보 시도로부터 1주 이내에 응답하지 않거나, (b)최종 제출 마감일로부터 1주 이내에 데이콘에게 잠재적 수상자가 수상자로 지명되기를 원하지 않거나 상금을 받고 싶지 않다고 통지하는 경우, 각 경우에 그러한 잠재적 수상자는 어떠한 상금도 받지 못합니다. 그리고 대체 잠재적 수상자는 대회의 심사 기

준에 따라 접수된 모든 적격 응모자 중에서 선정됩니다.

위의 (a) 및 (b)의 경우에 해당이 되었을 시, 데이콘은 참가자의 자격을 박탈할 수 있습니다.

참가자가 부정 행위, 기만 또는 기타 불공정한 경기 참여, 허위 참가자, 대회 스폰서 또는 데이콘을 위협하거나 괴롭히는 행위로 인해 대회의 합법적인 운영을 훼손하려고 시도했다고 합리적으로 판단될 경우, 대회 스폰서와 데이콘은 참가자의 자격을 박탈할 권리가 있습니다.

실격한 참가자는 데이콘의 단독 재량에 따라 대회 리더 보드에서 제거될 수 있습니다. 참가자가 대회 순위표에서 제거되는 경우, 데이콘 대회 플랫폼과 관련된 추가 수상 기능(예: 데이콘 포인트 또는 인증서)도 수여되지 않을 수 있습니다.

최종 순위표 목록은 <https://www.dacon.io>에 공개적으로 표시됩니다. 대회 스폰서의 결정은 최종적이며 구속력이 있습니다.

12. 상금

상금은 웹 사이트에 설명된 것과 같습니다. 모든 상금은 응모자의 자격, 본 규칙 준수 여부, 제출된 제출물과 제출 요건 준수 여부에 대한 대회 스폰서의 검토 및 확인의 대상이 됩니다.

제출물이 이 대회 규정을 준수하지 않음이 입증되는 경우, 대회 주최 스폰서는 다음 조치 중 하나를 선택할 수 있습니다.

(a)제출물 실격 처리

(b)잠재적 수상자에게 제출 후 1주 이내에 확인된 모든 문제 해결 요구(라이선스 충돌의 해결, 소프트웨어 라이선스에 의해 요구되는 모든 의무의 이행 및 소프트웨어 제한을 위반하는 모든 소프트웨어 문제)

잠재적 수상자는 대회 기간 종료 후 1주 이내에 이와 관련한 데이콘의 통보에 응하지 않으면 대회 수상자로 지명되지 않을 수 있습니다. 이 경우 잠재적 수상자는 대회 수상과 관련된 모든 상금 또는 기타 보상을 받을 수 없습니다.

데이콘은 수상자를 실격 처리할 권리가 있습니다. 잠재적 수상자는 통지 후 15 일 이내에 필요한 모든 서류를 제출해야 합니다. 그렇지 않으면 잠재적 수상자는 수상 자격을 상실한 것으로 간주되고 다른 잠재적 수상자가 선정됩니다.

시상은 대회 주최 스폰서가 수상자 수락 서류를 수령한 후 약 30일 이내에 진행됩니다. 상품의 판매/양도는 허용되지 않습니다. 상금 또는 기타 보상이 전달된 이후에 수상자의 부적격한 행동이 발견될 시, 수상자의 자격은 박탈되며 상금 및 보상을 모두 반환해야 합니다.

13. 세금

상품에 부과된 모든 세금은 수상자의 책임입니다. 잠재적 수상자에 대한 지불은 국가 및 해외 세금 보고 및 원천 징수 요구 사항 준수를 위해 대회 주최 스폰서 또는 데이콘이 요청한 모든 문서를 제출해야 한다는 명시된 요구 사항의 적용을 받습니다. 지불되는 상금의 액수는 대회 주최 스폰서가 법에 의해 보류를 요구하는 세금을 제외한 금액입니다. 잠재적 수상자는 필요한 서류를 제출하지 않거나 해당 법률을 준수하지 못하면 수상 자격이 박탈되고, 대회 스폰서가 잠재적인 수상자를 선택할 수 있습니다.

14. 인증

데이콘의 인증서는 수상 인증서, 업적 인증서, 참가 인증서가 있습니다. 모든 인증서는 대회가 종료되어야 신청할 수 있습니다. 인증서는 각 개인이 코드를 제출하고 이를 검증하는 절차가 완료되어야 발급이 됩니다. 인증서는 대회 종료 후 최대 21일 이내에 발급합니다.

수상 인증서는 데이콘이 직접 발급하며, 업적/참가 인증서는 개별 신청하여야 합니다. 각 인증서는 중복으로 발급되지 않으며, 수상, 업적, 참가 인증서의 순으로 우선 사항이 결정됩니다. 인증을 위해 개인 정보를 요구할 수 있으며, 제출된 개인 정보가 참가 정보와 상이한 경우, 데이콘은 인증서 발급을 거부할 수 있습니다.

15. 일반 조건

대한민국의 법률 및 규정이 적용됩니다.

대회 주최 스폰서는 응모자가 속임수 또는 기타 불공정한 관행이나 남용, 타인을 위협하거나 괴롭힘으로써 대회의 합법적인 운영을 훼손하려 시도했다고 합리적으로 판단하는 경우, 대회 참가자를 실격시킬 권리를 가지고 있습니다.

16. 공개

상금을 수락함으로써 귀하는 법으로 금지되어 있지 않는 한 대회 주최 스폰서, 데이콘 및 그 계열사가 추가 보상 없이 귀하의 이름과 초상을 광고 및 판촉 목적으로 사용할 수 있음에 동의합니다.

17. 개인 정보 보호

귀하는 대회 주최 스폰서 및 데이콘이 참가자의 이름, 우편 주소, 전화 번호 및 전자 메일 주소를 포함하여 이에 국한되지 않는 등록 프로세스 및 대회 기간 동안 제공된 개인 식별 정보를 수집, 저장, 공유할 수 있음을 인정하고 이에 동의합니다. 데이콘은 대회 운영을 포함한 제반 과정에서 개인 정보 보호 정책에 따라 이 정보를 사용합니다. 한국 국적 이외의 이용자에 대한 개인 정보는 한국으로 이전될 수 있습니다. 데이콘 계정 보유자는 귀하의 계정에 로그인하여 데이콘이 보유한 개인 데이터의 액세스, 검토, 수정 또는 삭제를 요청할 권리가 있습니다.

18. 보증, 면책 및 해제

귀하는 제출물이 귀하의 고유 저작물임을 보증하며, 이로써 귀하는 제출물의 독점적 소유자이자 권리 보유자이며, 제출 후 필요한 모든 라이선스를 부여할 권리가 있습니다.

귀하는 (A)제3자의 재산권, 지적 재산권, 산업 재산권, 개인적 또는 윤리적 권리 또는 저작권, 상표, 특허, 영업 비밀, 사생활을 포함하여 이에 국한되지 않는 기타 권리를 침해하는 것, 홍보 또는 기밀 사항에 관한 제출물을 만들지 않는 데 동의하며, (B)해당 국가의 법률을 위반해서는 안 됩니다.

법이 허용하는 최대한의 범위 내에서 귀하는 귀하의 행위, 불이행 또는 누락으로 인해 발생한 책임, 클레임, 요구, 손실, 손해, 비용 및 경비 등으로부터 항상 주최 측에게 책임을 묻지 않을 것을 보증하고 동의합니다.

- a. 저작권 또는 상표, 영업 비밀, 트레이드 마크, 특허 또는 기타 지적 재산권을 침해하는 귀하의 제출물 또는 어떤 사람의 명예를 훼손하거나 광고 또는 개인 정보 보호의 권리를 침해하는 행위
- b. 대회와 관련하여 귀하가 허위 진술한 내용
- c. 본 규칙에 대한 귀하의 불이행
- d. 대회 참가와 관련하여 발생하는, 본 규정 이외의 개인이나 단체가 제기한 클레임

또한, 법이 허용하는 최대한의 범위 내에서 귀하는 위와 같은 행위로 인해 발생한 모든 청구, 소송 또는 소송뿐만 아니라 모든 손실, 책임, 손해, 비용 및 경비에 대해 주최 측이 손해를 입지 않도록 방어할 것을 보증하고 동의합니다.

귀하는 대회 스폰서 및 데이콘을 다음과 관련된 모든 책임으로부터 면제합니다.

(i)대회 웹 사이트의 오작동 또는 기타 문제, (ii)제출물의 수집, 처리 또는 보관에 있어서의 오류, (iii)상품 또는 수상자에 관한 인쇄, 제안 또는 발표 시 인쇄상의 문제 또는 기타 오류가 있는 경우

19. 인터넷

대회 스폰서와 데이콘은 대회 웹 사이트의 시스템 오류, 기타 통신 전송 오작동으로 인해 제출물을 전송할 수 없거나, 제출물 또는 자료가 손상된 경우 책임을 지지 않습니다. 케이블 연결, 위성 전송, 서버 또는 제공자 또는 컴퓨터 장비의 기술적인 고장, 소프트웨어 또는 하드웨어의 고장, 네트워크 연결의 유실 또는 사용 불가능 또는 시스템/인적 오류 및 고장, 인터넷 또는 대회 웹 사이트의 트래픽 혼잡 또는 이 모든 원인의 조합으로 인한 경우, 참가자의 참가가 제한될 수 있습니다.

20. 취소, 수정 또는 부적절한 권리

컴퓨터 바이러스, 버그, 변조, 무단 개입, 사기, 기술적인 오류 또는 행정, 보안, 공정성, 무결성 또는 기타 요소에 손상을 주거나 영향을 미치는 기타 원인에 의한 감염을 포함하여 어떤 이유로든 대회가 계획대로 실행될 수 없는 경우, 대회의 적절한 수행을 위하여 대회 스폰서는 경품 행사를 취소, 종료, 수정 또는 중지할 권한이 있습니다. 또한 대회 스폰서는 제출 과정이나 대회 또는 대회 웹 사이트의 다른 부분을 조작한 참가자를 실격 처리할 권리를 보유합니다.

대회 웹 사이트를 포함하여 웹 사이트를 의도적으로 손상시키거나 대회 스폰서와 데이콘의 합법적인 운영을 저해하려는 시도는 형법 및 민법을 위반하는 것이며 그러한 시도가 이루어지면 대회 스폰서 및 데이콘은 해당 법률의 최대 범위 내에서 해당 참가자에게 손해 배상을 청구할 수 있습니다.

21. 고용 제안, 계약이 아님

대회 웹 사이트에 별도로 명시되어 있지 않는 한 어떠한 경우에도 제출물의 제출, 상금 수여나 본 규정의 모든 내용은 대회 스폰서 또는 대회 주체와의 고용 제안 또는 계약으로 해석되지 않습니다. 귀하는 제출물을 자발적

으로 제출했으며 신뢰하에 또는 공개적으로 제출한 것임을 인정합니다. 귀하는 기밀, 신탁, 대행사 또는 기타 관계 또는 묵시적 계약이 귀하와 대회 스폰서 또는 대회 주체 간에 존재하지 않으며 귀하가 제출한 귀하의 진술에 의해 그러한 관계가 성립되지 않는다는 것을 인정합니다.

22. 준거법

상기 대회 규정에 달리 규정되어 있지 않는 한, 본 규칙과 관련하여 발생하는 모든 청구는 법 규정의 충돌을 제외한 한국 법의 적용을 받으며 한국 서울 관할 법원에서만 독점적으로 처리됩니다. 당사자는 해당 법원의 대인 관할권에 동의합니다. 이 규칙의 조항이 유효하지 않거나 집행이 불가능할지라도 나머지 규칙은 그대로 유효합니다.

23. 평가(EVALUATION)

평가는 데이콘과 대회 스폰서, 필요한 경우 외부 기관을 포함하여 진행됩니다. 평가는 대회 규정에 명시된 평가 방식을 따릅니다. 사용자가 제출한 파일이 규정에 부합하지 않을 경우, 데이콘은 평가를 거부할 수 있습니다. 평가 결과에 대한 최종 승인 권한은 대회 스폰서에 있으며, 대회 스폰서의 요청에 따라 평가 지표 및 결과가 변경될 수 있습니다.