청담(청년들의 대담) 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.
- 혼란스러운 국정 속 청년들이 국가의 미래 비전 전략을 수립함으로써, 직접적인 정치 참여 활성화 및 사회 문제 해결의 기회를 제공한다.

1.1.2 대회 명칭

- 본 규정을 따라 개최되는 대회의 명칭은 '청담(청년들의 대담)'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 팀별 접수 기간 내 제출한 정책 솔루션 제안서와 발표 영상 자료를 바탕으로 본선 진출 8팀을 선발한다. 위 팀들은 현장에서 본선 및 결선을 거쳐 순위를 결정한다.

1.2 진행

1.2.1 대회 진행

- 청담(청년들의 대담)은 다음과 같은 방식으로 진행된다.

예선

- 예선은 각 팀이 제출한 정책 솔루션 제안서 및 발표 영상 자료에 대한 심사단의 평가로 이뤄진다. 참가자는 반드시 공고된 기한 내 필요 서류 및 파일을 첨부한 지원서를 접수해야 하며, 주최/주관 측에서는 제출된 지원서를 평가 후 예정된 날짜에 본선 진출팀을 공지한다.

8강, 준결승 및 결승

- 대회에서는 총 두 가지의 평가 방식을 활용한다. 본선 8강 본경기와 준결승에 적용되는 평가 방식 A, 결승에 적용되는 평가 방식 B가 있으며, 주제는 예선과 동일하게 적용된다.

평가 방식 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 모두 발언이 가능하다. 순서는 다음과 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	

평가 방식 B. 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 19~29세(1996년생~2006년생) 청년으로 구성된 4인이 1팀을 이뤄 출전한다.

1.3.2 참가 제한

다음에 해당할 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 팀원의 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 노무현시민센터 공식 홈페이지 내 공지된 제출 방식을 따른다.

2.2.2 파일 양식

- 대회에 제출해야 하는 전체 파일의 목록과 양식은 다음과 같다.

번호	파일 항목	파일 형식	제출 방식	파일 명칭
1	정책 솔루션 신청서	PDF	파일 첨부	▪ 참가팀이름_청담_솔루션신청서
2	정책 솔루션 제안서	PDF	파일 첨부	▪ 참가팀이름_청담_솔루션제안서
3	신분 증빙 서류	PDF	파일 첨부	▪ 참가팀이름_청담_신분증빙서류
4	정책 솔루션 소개 영상	제한 없음	링크 첨부	▪ 참가팀이름_청담_소개영상

정책솔루션 신청서

- 정책솔루션 제안 신청서 양식은 노무현시민센터 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 1장 분량으로 작성한다.
- 개인정보 수집 및 이용 동의와 참가자서약서에 참가자 전원의 서명을 첨부하여 제출한다.

정책솔루션 제안서

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

포함 항목	내용
정책솔루션 제목	▪ 제안하고자 하는 정책 솔루션의 제목
주요 대상	▪ 제안하고자 하는 정책 솔루션의 주요 대상
솔루션 제안 이유	▪ 해당 정책 솔루션을 제안하고자 하는 구체적인 이유
솔루션 제안 내용	▪ 제안하고자 하는 정책 솔루션의 구체적인 내용
기대효과	▪ 정책 솔루션 실행으로 인한 기대효과

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

신분 증빙 서류

- 신분 증빙 서류는 반드시 팀 전원이 제출하여야 한다.
- 신분 증빙 서류로는 신분증, 여권사본, 운전면허증이 인정된다.
- 증명서 발급일이 대회 공고일 이후인 증명서만 인정된다.
- 팀 전원의 신분 증빙 서류를 하나의 PDF 파일로 병합하여 제출한다.

정책솔루션 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

- 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 평가방식으로 이뤄진다.
- 입론 시 자료 화면 사용이 가능하며, 라운드 시작 이전 사회자 또는 운영진에게 관련 자료를 전달해야한다.
- 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.
- 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.

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 : 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 등이 확인될 수 있다.