

2026 사이버 가디언즈

대회 사전 설명회

2026.07.22

목차

I. 대회 개요

1-1. 대회 운영 목적

II. 참가 자격 및 등록

2-1. 참가 자격 및 팀 구성 요건

2-2. 참가 등록 및 승인

III. 예선 진행 방식

3-1. 대회 운영 방식

3-2. 대회 일정 및 시간

3-3. 문제 출제 분야

3-4. 점수 산정 및 동점자 처리 규정

IV. 부정행위 및 금지사항

4-1. 플래그 및 힌트 공유 금지

4-2. 악의적 공격 행위 금지

4-3. 외부 인력 활용 금지

4-4. 기타 금지 행위

V. 제재 조치 및 이의 신청

5-1. 부정행위 적발 및 실격 처리

5-2. 이의 신청 절차

VI. 검증 및 시상

6-1. 풀이 보고서 제출 의무

6-2. 순위 및 본선 진출 안내

VII. 본선 안내

7-1. 본선 일정 및 시간

7-2. 본선 진행 방식

7-3. 시상 방식 안내

1-1. 대회의 운영 목적

2026 사이버 가디언즈 CMX 대회

사업 개요

정보보안 인재 조기 발굴 및 사이버 보안 생태계 강화

사업명	2026 사이버 가디언즈 CMX 대회
주최기관	과학기술정보통신부
주관기관	한국정보보호산업협회
대상	고등학생으로 구성된 참가 팀 (최대 4인)
규모	전국 고등학생 대상, 온라인 예선 및 오프라인 본선



Recognizing data...

2026
사이버
가디언즈
CMX 대회

Loading system
Encryption function running...

참가 대상

전국 고등학생
보안에 관심있는 누구나
(1~4인팀)

시상 계획

최우수상

우수상

장려상

특별상

1팀

2팀

3팀

2팀

코엑스 마곡 4F 르웨스트 B홀

08.18 (화)

QR코드 스캔하고
지원하기



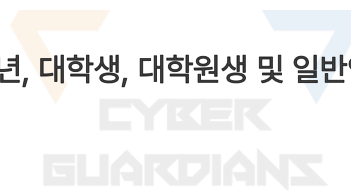
2-1. 참가 자격 및 팀 구성 요건

전국 고등학생 대상, 사이버 보안 흥미 유발 및 체험 기회 제공



참가 자격

- 대한민국 국적 보유자
- 고등학교 재학생 (전국, 국내에 한함)
- 학교에 재학중이지 않은 동 연령대의 청소년, 대학생, 대학원생 및 일반인은 참가할 수 없음
- 참가 자격 확인 : 재학 증빙 서류



팀 구성 요건

- 개인 (1인 팀) 또는 최대 4인 이하의 팀 구성
- 모든 참가자는 반드시 1개의 팀에만 소속 되어야 함
- 다수의 팀에 중복 등록 참가는 불가하며, 해당 내용 확인 시, 해당 참가자가 속한 모든 팀의 성적은 무효
- 팀의 대표자는 팀장으로 지정, 공식 소통을 담당하게 됨

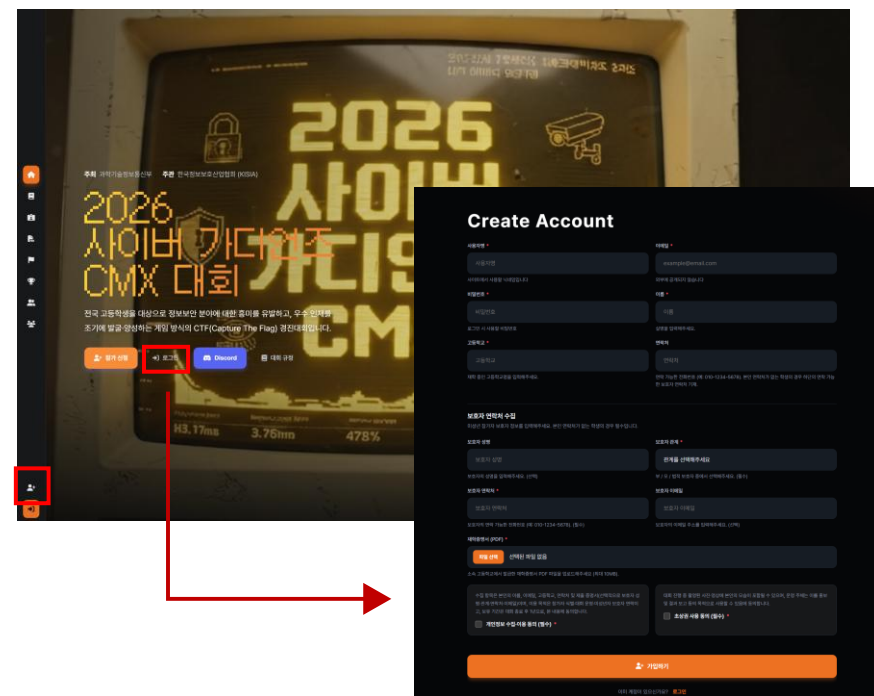
2-2. 참가 등록 및 승인

공식 홈페이지를 통한 참가 등록 신청



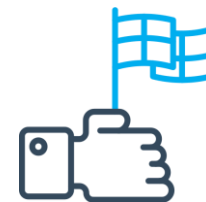
참가 신청 (<https://cyberguardians-cmx.kr>)

- 공식 홈페이지를 통해 2026년 08월 05일 까지 회원 가입 및 팀 구성/ 참가 신청 절차를 완료 해야 함
- 참가자는 참가 신청 접수 마감일 까지 유효한 재학 증명 서류를 제출 해야함 (1개월 이내 발급 분)
- 제출하는 모든 서류는 암호화가 해제된 상태여야 함
- 제출 서류의 허위 기재, 위/변조, 규정 미달 등의 내용이 뒤늦게 확인되는 경우 대회 중에도 참가가 반려될 수 있음



3-1. 대회 운영 방식

문제 풀이(*Jeopardy)방식의 CTF (Capture The Flag)



예선 – Online CTF

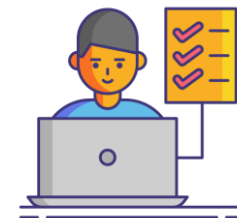
- 문제는 [타이틀], [설명], [문제 자료] 로 제공됨
- [타이틀] 과 [설명] 은 문제에 대한 실마리로 제공되며
- [문제 자료] 로 제공되는 시스템, 데이터, 서버 등 문제 내부에 숨겨진 특정 문자열 '플래그' 를 찾아내어 플랫폼에 제출하면 점수를 획득하는 방식

- Flag 형태 (예시) : `CMX{w3lc0m3_t0_cmX_2026}`

* Jeopardy 방식이란 : 문제들이 퀴즈판처럼 나열되어 있어 자유롭게 문제에 접근할 수 있으며, '동적 점수제' 에 따라 문제 풀이 상황에 따른 별 배점이 차등 적용 됨

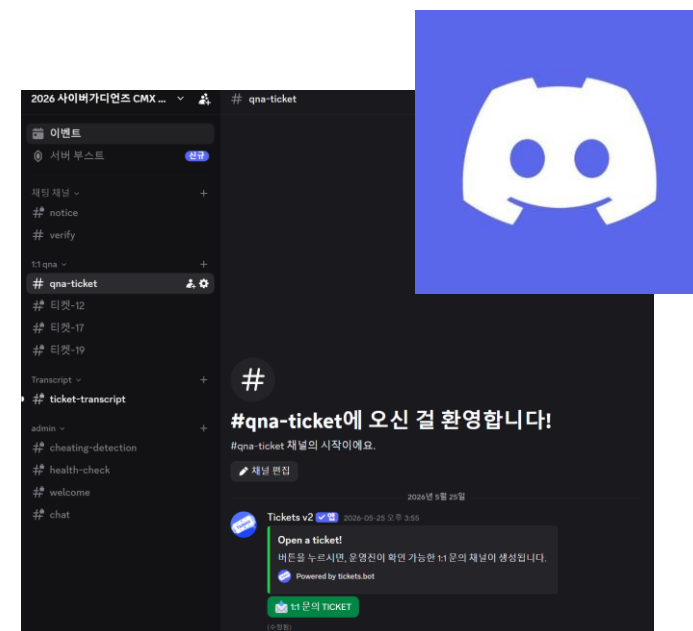
3-2. 대회 일정 및 시간

2026년 8월 8일 (토)



예선 - 11:00 ~ 17:00 (총 6시간)

- 대회 시작 시간에 맞춰, 대회 플랫폼에서 [챌린지] 메뉴 활성화
- 대회 종료 시각 (17:00) 이후에는 FLAG 입력이 차단, 마감 이후 제출된 FLAG 는 점수로 인정되지 않음
- 운영위원회는 시스템 장애 등 거부할 수 없는 사유가 발생할 경우, 대회를 일시 중단하거나 대회 시간을 변동할 수 있음
- 대회 간 질의 대응은 공식 디스코드 채널 (<https://discord.gg/PZ3HVVU3Ac>) 을 활용



2026 사이버가디언즈 CMX 디스코드 채널

3-3. 문제 출제 분야

청소년의 보안 역량 검증을 위한 주요 정보보안 분야 출제

예선 - CTF 출제 분야

- WEB (웹) : 웹 어플리케이션 및 서비스의 취약점을 탐색하고 우회하는 분야
- Pwnable (시스템 해킹) : 바이너리 프로그램의 취약점을 이용하고 분석하는 분야
- Reversing (역공학) : 컴파일된 프로그램의 구조를 분석하고 로직을 파악하는 분야
- Incident Response (사고대응) : 암호학 및 Forensic 과 같은 사고 대응과 관련한 분야
- Misc (기타) : 네트워크 분석, 오픈소스 인텔리전스(OSINT) 등 다양한 보안 기술을 포함하는 분야

WEB

Reversing

Misc

IR

Pwnable

3-4. 점수 산정 및 동점자 처리 규정

점수 산정 및 순위 결정 방식



동적 점수 산정 방식 (Dynamic Scoring)

- 모든 문제는 최초 공개 시 동일한 최고 점수 (ex, 1000점) 으로 시작
- 각 문제별로 문제를 해결한 팀의 수가 증가할 수록 문제의 배점이 실시간으로 감소
- 각 팀의 최종 점수는 '대회 종료 시점' 을 기준으로 '해당 팀이 해결한 모든 문제의 최종 배점' 의 합
- 대회 종료 시점에 동일한 점수의 팀이 존재하는 경우, 아래의 기준을 따름

1. 최종 점수를 더 빠른 시각에 달성한 팀
2. 동점 팀 간, 문제 해결 개수가 더 많은 팀

$$a = \text{max points}$$

$$b = \text{min points}$$

$$s = \text{solve threshold}$$

$$f(x) = \frac{b-a}{s^2}x^2 + a$$

점수 산정 방식

4-1. 플래그 및 힌트 공유 금지

부정 행위 지정 내용



힌트 공유 관련 행위 금지

- 팀 간 독립적인 경쟁을 원칙으로 함
- 다른 팀과 문제의 정답 또는 문제 풀이에 힌트를 공유하는 행위는 엄격히 금지함
- 대회 진행 중 메신저, SNS, 커뮤니티, 블로그 등을 통해 문제 풀이 과정 (Write-up) 이나 정답을 공개 게시하거나 유포하는 행위는 즉시 실격 처리
- 타인의 플래그를 도용, 인증 시도하거나 비정상적인 방법으로 타 팀의 플래그 입력 내역을 탈취하는 행위 역시 부정행위로 간주



4-2. 악의적 공격 행위 금지

부정 행위 지정 내용



시스템, 서버, 타 팀 공격 행위 금지

- 대회 시스템 및 채점 시스템, 문제 배포 서버를 대상으로 하는 해킹 시도 및 취약점 스캔 행위 금지
- 타인의 대회 참가 인프라 및 대회 환경 인프라를 대상으로 하는 해킹 시도 및 취약점 스캔 행위 금지
- 대회의 정상적인 운영을 방해하는 행위 (DoS/DDoS 등), 대량의 자동화 트래픽 유발 행위 금지
- 공격 징후가 포착될 경우, 해당 참가자 IP 차단 및 실격 처리
- 행위 및 사안이 심각할 경우 법적 책임을 물을 수 있음



4-3. 외부 인력 활용 금지

부정 행위 지정 내용



외부 조력, 협력 행위 금지

- 모든 문제는 등록된 팀원들의 자체적인 역량으로만 해결해야 함
- 팀원이 아닌 외부 전문가, 지도 교사, 선배 등 대리 풀이 및 조력 받는 행위 금지
- 팀 간 연합 및 공동 행위 적발 시 해당 팀 전체 실격 처리

* 운영위원회는 사후 검증 (Write-up 심사) 를 통해 타인이 작성한 코드와의 유사성 등을 검토하여 본인의 풀이로 인정하기 어려운 경우 배점을 취소할 수 있음



4-4. 기타 금지 행위

부정 행위 지정 내용



악의적 행위 금지

- 무차별 대입 (Brute-force) 방식으로 FLAG를 연속 입력하여 시스템을 마비 시키는 행위 금지 (문제에서 허용하는 범위는 예외)
- Discord 채널에서 운영진을 사칭하거나 타 참가자에게 모욕적인 언행을 하거나, 대회의 정상적인 진행을 방해하는 허위 사실을 유포하는 경우,
경고 없이 퇴장 및 실격 조치
- 타인의 대회 계정으로 로그인 하거나 공유하는 행위 금지



5-1. 부정행위 적발 및 실격 처리

부정 행위 지정 내용



부정행위 적발 시 경고/실격 처리

- 대회 기간 및 종료 후 검증 과정에서 부정행위가 적발되는 경우 제재 조치를 취함
- 실격 처리된 팀은 본 대회의 모든 시상 및 수상 대상에서 제외
- 향후 주최측과 연관된 보안 관련 대회 및 행사에 참가 제한될 수 있음
- 행위의 심각성에 따라 추가적인 불이익을 받을 수 있음



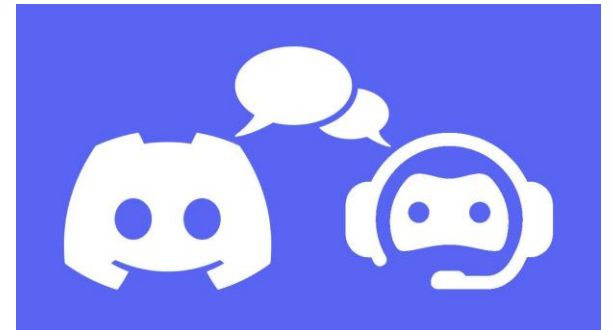
5-2. 이의 신청 절차

공식적인 이의 신청을 통한 문제 처리



Discord 를 통한 이의신청 접수

- 부정 및 금지 행위 적발에 대한 팀/개인의 이의신청이 가능
- 대회 진행 중 문제의 오류, 채점 시스템의 오작동, 타 참가자의 부정행위 정황 발견 등 공식적으로 이의신청 할 수 있음
- 이의신청은 Discord 내 1:1 문의 채널을 통해서만 접수 가능 (공개적인 항의나 논란 조장은 제한될 수 있음)
- 대회 종료 후 순위 및 FLAG 인증에 대한 이의신청 가능
- 이의신청 시에는 구체적인 자료를 함께 제출해야 함



문의는 디스코드 채널을 이용해주세요

6-1. 풀이 보고서 제출 의무

풀이 보고서 (WRITE-UP) 필수 제출



모든 팀, 대회 종료 시간 내에 필수 제출

- 대회 종료 시점 까지 모든 팀은 대회 기간 중 해결한 모든 문제의 풀이 보고서를 제출 해야 함
- 정해진 기한 내에 제출하지 않거나, 제출을 거부할 경우 획득한 점수가 무효 처리됨
- WRITE UP 에는 각 문제를 해결하기 위해 접근한 논리적 과정, 사용한 도구, 직접 작성한 익스플로잇 ,소스코드, 성공 화면 스크린샷 등 이 포함되어야 함
- WRITE UP 내용은 다른 사람이 재현할 수 있을 정도로 명확하게 기재되어야 함



6-2. 순위 및 본선 진출 안내

최종 25개 팀 본선 진출



모든 팀, 대회 종료 시간 내에 필수 제출

- 대회 종료 후, WRITE UP 및 시스템 로그 등을 종합하여 최종 검증을 거쳐 순위를 확정함
- 검증 과정 중 부정행위 정황이 포착되거나 풀이 과정이 불분명할 경우 해당 팀에게 소명을 요구할 수 있음
- 검증 결과에 따라 문제의 점수가 무효화 되거나 실격처리될 수 있으며, 순위가 변동될 수 있음
- 최종 상위 25개 팀은 8/18(화) 오프라인 대회를 진행함
- 본선 진출 대상팀에게 개별 연락하여 본선 참가 확인 절차를 거치며, 참가가 어려운 팀이나 개인이 있을 경우 후순위 팀이 진출, 참가함



7-1. 본선 일정 및 시간

8/18(화) 09:30 ~ 17:00 오프라인 본선 대회 진행

코엑스 마곡



르웨스트 B홀



7-2. 본선 진행 방식

오프라인 게임형 / 미션형 본선 대회

참여와 체험, 흥미 유발 목적의 본선 대회

- “정보보안” 과 관련한 다양한 체험형 미션, 게임
- King of the hill / Live match / Real-World Operating / CTF 등
- 극악 난이도의 “ Hidden Mission ” 존재



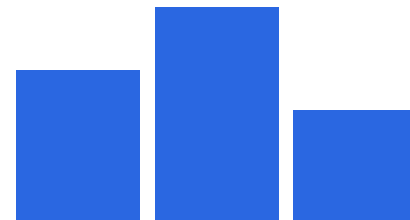
7-3. 시상 방식 안내

시상식



시상 방식

- 최우수상 1팀, 우수상 2팀, 장려상 3팀, 특별상 2팀
- Hidden Mission 및 전체 참여 내용에 대한 순위 반영하여 시상
- 한국정보보호산업협회장상 및 부상 수여 예정





공식 홈페이지



공식 디스코드