

Положение
о соревнованиях по информационной безопасности
Capture The Flag «ARCTF 5» для студентов и школьников

1. Общие положения

1.1. Положение об организации и проведении соревнований по информационной безопасности (далее – Положение) устанавливает правила, порядок, условия и сроки проведения соревнований CTF «ARCTF 5» (далее – Соревнования) в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «Адыгейский государственный университет» (далее – АГУ).

1.2. Настоящее Положение является обязательным для исполнения всеми участниками Соревнований.

1.3. Целью Соревнований является привлечение обучающихся, специалистов, профильных экспертов к решению передовых задач по обеспечению информационной безопасности, а также популяризация востребованных в рамках цифровой экономики профессий.

1.4. Соревнования являются ежегодными и проводятся на основании приказа лица, уполномоченного ректором. Приказом устанавливаются сроки, назначается ответственный, создаются организационный и программный комитеты, утверждаются программа и смета расходов.

2. Порядок участия

2.1. Участие в Соревнованиях бесплатное.

2.2. К участию допускаются студенты очной формы обучения, школьники 6-11 классов учебных заведений Республики Адыгея и Краснодарского края. По решению организаторов к участию в Соревнованиях могут быть допущены иные категории лиц.

2.3. Состав команды – не более 3 человек.

2.4. Участники команды могут представлять разные учебные заведения.

2.5. Соревнования проводятся в очном формате.

2.6. Для участия в Соревнованиях команды используют личные ноутбуки/персональные компьютеры, по согласованию с организаторами возможно предоставление на время соревнований персонального компьютера организаторами.

3. Формат проведения соревнований

3.1. Соревнования проводятся в формате task-based (Jeopardy), где участникам представляется набор заданий, в которых требуется найти флаг (ответ на задание) и отправить его на проверку.

3.2. Для получения заданий и отправки решений (флагов) используется Интернет-платформа с регистрацией, доступ к которой участники получают в день соревнований. Капитан команды регистрирует команду с названием, указанным в предварительной регистрации, на Интернет-платформе. После регистрации, каждый участник команды должен зарегистрироваться самостоятельно и присоединиться к команде.

3.3. Флаг представляет собой строку вида `arctf{ последовательность, состоящая из букв латинского алфавита и символов !@#$%^&*()_+=\/?><.,№:- и заканчивается закрывающей фигурной скобкой }`, символы пробела могут быть заменены на `_` (нижнее подчеркивание). Формат флага определяется перед началом Соревнований и указывается в правилах на Интернет-платформе. Также для определенных заданий может быть установлен иной формат флага (о чем будет упомянуто в тексте задания).

3.4. Задания подразделяются на следующие категории:

3.4.1. Reverse – задания по тематике реверс инжиниринга, требующие от участников разбора логики работы программного обеспечения (далее – ПО) и дальнейшего его изменения согласно условиям задачи.

3.4.2. Infra – задания на взлом сетевой инфраструктуры через имеющиеся уязвимости конфигураций, эксплойты и иные уязвимости.

3.4.3. Web – задание на эксплуатацию уязвимостей веб-серверов.

3.4.4. OSINT – задания на социальную инженерию, поиск данных в открытых источниках информации, особенности работы тех или иных популярных онлайн-сервисов.

3.4.5. Misc – смешанные задания, включающие в себя несколько направлений одновременно, которые не были отнесены ни к одной из категорий.

3.5. У каждого задания имеется определенная стоимость в баллах. Команда, отправившая верный флаг, получает указанные за задание баллы. Количество баллов, начисляемое за выполненное задание, уменьшается с количеством команд, верно решивших его.

3.6. Цель команды заключается в получении максимального количества баллов за правильно выполненные задания в отведенное соревновательное время.

3.7. Сумма баллов после завершения Соревнований является итоговым результатом команды.

3.8. В течении Соревнований команды могут просматривать свой прогресс, а также прогресс в баллах других команд.

3.9. Флаг считает корректным только при совпадении с флагом организаторов в точности до регистра (например, флаг AAAA и AAAa являются разными).

4. Правила и ограничения

4.1. Участникам запрещается:

4.1.1 Проводить атаки на любые устройства в сети, сервера жюри, систему принятия флагов, других игроков, если иное не предусмотрено заданием.

4.1.2 Генерировать неоправданно большое количество трафика.

4.1.3 Сообщать решение, флаги или подсказки, передавать файлы кому-либо, за исключением членов своей команды.

4.1.4 Привлекать сторонних людей к решению задач, не зарегистрированных в списке команды.

4.1.5 Использовать уязвимости в системе приема флагов.

4.1.6 Регистрировать несколько аккаунтов на один состав команды.

4.1.7 Пытаться перебором подбирать флаги.

4.1.8 Перехватывать трафик других команд и модифицировать его.

4.1.9 Блокировать доступ к заданиям другим командам путем модификации, патча, изменения флага системы, а также иного воздействия на инфраструктуру задания.

4.2. В случае обнаружения уязвимостей в системе принятия флагов, команда обязана незамедлительно уведомить жюри. Жюри вправе наградить за это команду. При этом запрещается целенаправленный поиск уязвимостей на платформе.

4.3. Команда обязана сообщать о возможных технических неполадках и(или) ошибках в заданиях и системе приема флагов.

4.4. Команда вправе подать апелляцию в случае верного решения задания, но по технической причине получившая флаг, отличающийся на несколько символов.

4.5. Жюри вправе дисквалифицировать команду или снять баллы за нарушение правил Соревнований.

4.6. Команда вправе использовать любые программные и технические средства для решения задач не противоречащие правилам данного Положения и законодательству Российской Федерации.

4.7. Жюри может публиковать подсказки в системе принятия флагов, которые одновременно становятся доступны всем командам. Подсказки публикуются только на те задания, которые не смогла решить ни одна команда по истечении определенного времени.

4.8. Команды вправе требовать пояснения по заданиям, если их формулировка не понятна.

4.9. Команды вправе просить задания у организаторов, если их получение из платформы невозможно по техническим причинам.

4.10. Жюри вправе дисквалифицировать команду за нарушение общественного порядка, угроз другим командам, членам жюри.

5. Подведение итогов соревнований

5.1. Окончание Соревнований строго оговаривается перед их началом и может быть продлено только по решению жюри. Время проведения соревнований: для школьных команд 3 ч. 55 минут, студенческие команды – 6 ч.

5.2. После завершения Соревнований доступ к системе принятия флагов закрывается и команды могут видеть только результаты рейтинговой таблицы.

5.3. Рейтинговая таблица сортируется в порядке убывания полученных баллов.

5.4. В случае одинакового количества баллов, приоритет дается команде, которая первая набрала необходимое количество баллов.

5.5. После анализа результатов Соревнований и подтверждения набранных баллов командами, жюри решает, кто из команд, набравших наибольшее количество баллов побеждает в соревнованиях.

5.6. Победителями соревнований являются 3 команды, набравшие наибольшее суммарное количество баллов (первое, второе и третье место).

5.7. Победители соревнований получают дипломы первой, второй и третьей степени в соответствии с занятым местом.

5.8. Жюри, а также партнеры Соревнований вправе наградить команду или отдельного участника в рамках отдельной номинации.