



ТЕХНИЧЕСКИЙ РЕГЛАМЕНТ
Конкурса профессионального мастерства
«Открытые соревнования по информационной безопасности среди
обучающихся общеобразовательных организаций GoCTF Schools-2019»

I. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:

1.1. Организаторами Конкурса профессионального мастерства «Открытые соревнования по информационной безопасности среди обучающихся общеобразовательных организаций GoCTF Schools-2019» (далее – Конкурс) выступают Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение города Москвы «Колледж современных технологий имени Героя Советского Союза М.Ф. Панова», Межрегиональная общественная организация «Ассоциация руководителей служб информационной безопасности (г. Москва) (Далее – МРОО «АРСИБ») при поддержке Городского проекта «Школа Новых Технологий».

1.2. Конкурс проводится в соответствии с требованиями Положения о Конкурсе профессионального мастерства «Открытые соревнования по информационной безопасности среди обучающихся общеобразовательных организаций GoCTF Schools-2019» (далее - Конкурс).

1.3. Официальная информация о Конкурсе предоставляется на официальном сайте Конкурса <https://www.goctf.ru> в разделе «GoCTF Schools».

II. ПОРЯДОК ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ЗАЯВОК ДЛЯ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

2.1. Заявки на участие в Конкурсе могут направлять команды учащихся общеобразовательных организаций города Москвы.

К участию в Конкурсе допускаются команды, состоящие не более чем из 5 (пяти) участников **в возрасте от 14 до 17 лет**.

2.2. Допускается возможность участия в Конкурсе в формате «гостевой команды». Гостевые команды принимают участие в Конкурсе вне конкурса и не могут претендовать на призовые места.

2.3. Общее количество команд-участниц не ограничено.

2.4. Регистрация участников Конкурса осуществляется на официальном сайте Конкурса по адресу <https://www.goctf.ru> в разделе «GoCTF Schools», либо по адресу <https://aciso.timepad.ru/event/897070/>.

III. ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

3.1. Конкурс проводится в **заочной (дистанционной)** форме в формате Task-based CTF.

Участникам предоставляется набор заданий, ответы на которые необходимо отправить на сервер. Ответом является «флаг» — набор символов или фраза. За выполненное задание команда получает определенное количество очков. Чем сложнее задание, тем больше полагается очков за правильный ответ.

Задания могут относиться к следующим категориям:

- Googling (Конкурентная разведка) — поиск информации в Интернете;
- Web (Веб-уязвимости) — задачи на веб-уязвимости, такие как SQL-инъекция, XSS и другие;
- Stegano (Стеганография) — раскрытие факта передачи сообщения;
- Forensics (Программно-техническая экспертиза) — расследование компьютерных инцидентов;
- Crypto (Криптография) — взлом зашифрованных сообщений;
- RE [Reverse Engineering] — исследование программ без исходного кода;
- PPC [Professional Programming and Coding] — задачи на программирование;
- Joi - развлекательные задачи разнообразной тематики.

3.2. Начало проведения Конкурса: **02.03.2019**, 09:00 (МСК).

Завершение Конкурса: **03.03.2019**, 21.00 (МСК).

3.3. Общая продолжительность Конкурса – 36 часов.

3.4. Перед началом Конкурса на указанную при регистрации электронную почту капитана команды организаторами высылаются условия доступа к удаленному ресурсу (IP-адрес, пароль/логин).

3.5. Баланс всех команд на момент начала Конкурса равен нулю.

3.6. При выполнении заданий участникам Соревнований запрещается выполнять следующие действия:

- проводить атаки на серверы жюри и автоматизированную систему поддержки сервисов и проверки решений;
- проводить фильтрацию команд-противников по IP-адресам или любым другим способом;
- генерировать неоправданно большой объем трафика;
- мешать всевозможными способами получению флага другими командами;
- сообщать условия задач, а также значения флагов, кому-либо, за исключением членов своей команды;

– производить обмен флагами.

3.7. Во время проведения Конкурса участники могут общаться только с членами своей команды и организаторами.

3.8. За нарушение требований настоящего Технического регламента или нарушение хода Конкурса другим способом (например, неподобающее поведение, обмен флагами) команда может быть дисквалифицирована по решению жюри

3.9. Правильность выполнения заданий командами осуществляется с помощью автоматизированной чекерной системы, часть заданий может проверяться с помощью экспертного мнения жюри.

3.10. Жюри поддерживает публичную таблицу результатов, доступную всем участникам Конкурса в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

3.11. Все игровые сервисы и задания, а также систему проверки результатов выполнения заданий до начала Конкурса держит их в тайне.

3.12. После анализа результатов жюри решает, какая из команд, набравшая наибольшее количество баллов по совокупности выполненных заданий, победила в Конкурсе.

3.13. Две команды, следующие за победителем по количеству баллов, занимают, соответственно, второе и третье места. Решение принимается большинством голосов членов жюри.

3.14. В случае равенства количества набранных баллов выше классифицируется команда, завершившая Конкурс с наименьшим затраченным на выполнение заданий временем.

IV. АПЕЛЛЯЦИЯ

4.1. В случае несогласия с предварительными результатами Конкурса до оглашения окончательных результатов Конкурса команды-участницы могут подать заявление на апелляцию в письменной форме на имя председателя жюри.

4.2. Апелляции, основанные на официальном наборе тасков, могут подаваться только в том случае, если таски не соответствуют условию задачи.

4.3. По результатам, поданных для рассмотрения апелляций могут быть изменены итоговые результаты участников Конкурса, в этом случае список победителей и призеров также может измениться.

4.4. Жюри в обязательном порядке оглашает результаты рассмотрения поступивших апелляций до оглашения итоговых результатов Конкурса.

4.5. Всем участникам Конкурса выдаются сертификаты участника (в электронном виде). Победители и призеры Конкурса награждаются дипломами (в электронном виде).