

Правила SibSUTIS CTF 2016

1. Порядок представления заявок для участия в Соревнованиях

Допуск к участию в Соревновании. Заявки на участие в Соревновании могут направлять студенты и аспиранты учебного заведения ФГБОУ ВО «СибГУТИ». Решением оргкомитета возможен допуск участников из других образовательных учреждений в частном порядке.

Поступившая на Соревнование заявка может быть отклонена по причине ее неправильного оформления. Это не исключает повторную подачу заявки. Оргкомитет оставляет за собой право отказать в заявке без объяснения причин.

К участию в Соревновании допускаются команды составом от 3 до 7 студентов (допускается участие не более 2-х аспирантов с сохранением общей численности команды не более 7 человек). Оргкомитет имеет право устанавливать дополнительные требования к участникам Соревнования.

В случае отсутствия организационных или технических возможностей для обеспечения участия в Соревновании всех заявленных команд решением оргкомитета могут быть установлены дополнительные правила отбора участников.

2. Порядок организации и проведения Соревнования

Каждой команде предлагается выполнить задания Соревнования. Во время проведения Соревнования участникам необходимо набрать как можно больше баллов.

Соревнования разделены на две части – task-based и classic.

2.1 Task-based

Задания Соревнования формата task-based разделены на следующие категории:

- Reverse/ppc – обратная обработка программ, профессиональный коддинг;
- Web – разнообразные веб-уязвимости;
- Crypto - криптографические задачи;
- Admin – задачи на администрирование.
- Stego – задачи на стеганографию
- Joy – общие интересные задачи

- Recon – задачи на поиск в открытых источниках

Допускается отсутствие заданий по одной или нескольким категориям.

Каждая категория содержит от 1 до 3 заданий, расположенных по увеличению их сложности. В зависимости от уровня сложности за каждое выполненное задание дается различное количество баллов, указанное около названия – от 100 до 300. Изначально будут открыты по одному заданию из каждой категории. Следующее задание открывается после успешной сдачи одной из команд предыдущего.

В результате успешного выполнения задания, команда получает символную строку (флаг), которую необходимо отправить через он-лайн форму на проверяющую систему (чекер).

2.2 Attack-defense

В классической части Соревнований (attack-defense) каждая команда получит выделенный сервер и 2 заранее уязвимых сервиса на нем. На момент старта все сервисы идентичны.

Командам дается 1 час для ознакомления с сервисами. Через час сеть открывается, команды могут видеть друг друга и атаковать противников.

Задачей каждой команды является поддержание работоспособности собственных сервисов, закрытие уязвимостей и успешная атака на сервера противника. Каждый раунд (длительность 2 минуты) командой организаторов на сервис записывается новый флаг. Флаг, добытый с прошлого раунда, и отправленный в проверяющую систему, считается не действительным.

Команда получает очки за успешно сданные флаги противников, поддержание работоспособности сервисов и закрытию уязвимостей на собственных сервисах.

2.3 Общие положения

Все задания Соревнования, а также систему поддержки сервисов и проверки решений разрабатывает техническая комиссия и до начала Соревнования держит их в тайне.

Соревнования длятся 9 часов. Из них 4 часа на прохождение заданий первой части, 1 час на перерыв, 4 часа на прохождения второй части. Награждение победителей будет проходить в отдельно назначенное время.

Проверка результатов выполнения заданий производится во время проведения Соревнования. По результатам проверки техническая комиссия составляет таблицу результатов Соревнования, в которой отражается рейтинг команды и количество набранных баллов.

3. Обязанности участников

Во время проведения Соревнования участники могут общаться только с членами своей команды и с представителями технической комиссии.

При выполнении заданий участникам Соревнования **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;
- проводить любые DoS-атаки;
- сообщать условия задач, а также значения флагов, кому-либо, за исключением членов своей команды.

За нарушение требований настоящего Положения или нарушение хода Соревнования другим способом (например, неподобающее поведение, подключение и отключение дополнительного оборудования) команда может быть дисквалифицирована по решению жюри.

4. Апелляция

Жюри определяет правильность выполнения заданий. Вердикты жюри окончательны и обжалованию не подлежат.

Если по ходу проведения Соревнования были отмечены нарушения требований настоящего Положения, участники должны обратить на них внимание представителей технической комиссии с целью быстрее устранения причин нарушения.

В случае несогласия с предварительными результатами Соревнования участники Соревнования могут подать апелляцию в жюри до оглашения им результатов Соревнования.

К рассмотрению принимаются апелляции по предварительным результатам Соревнования на решения заданий, проверяемые не автоматизированным способом.

По завершении дня проведения Соревнования жюри публикует официальный набор тестов, который может быть использован при подаче апелляций.

Апелляции, основанные на официальном наборе тестов, могут подаваться только в случае, если тесты не соответствуют условию задачи. В данной ситуации некорректные тесты будут исправлены или удалены, если не существует очевидного способа их исправления, после чего все решения участников по данной задаче будут перепроверены. Полученные результаты станут официальными результатами Соревнования.

Если по результатам апелляции изменятся результаты Соревнования, список победителей и призеров также может измениться.

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

5. Подведение итогов Соревнования

После анализа результатов Соревнования и утверждения набранных командами баллов жюри решает, какая из команд, набравшая наибольшее количество баллов по совокупности выполненных заданий, победила в Соревнованиях. Две команды, следующие за победителем по количеству баллов, занимают, соответственно, второе и третье места.

Решение принимается большинством голосов членов жюри.

Выше классифицируется команда, получившая наибольшее количество баллов.

В случае равенства количества набранных баллов выше классифицируется команда, у которой меньше суммарное время выполнения заданий Соревнования.

Жюри может определить победителей по отдельным номинациям (при необходимости).

Решение жюри заносится в протокол заседания жюри об итогах Соревнования и награждении победителей, который подписывается председателем и членами жюри.

Победителем Соревнования является команда, которая заняла первое место.

Каждому члену команды выдается сертификат участника Соревнования.

Победители Соревнования награждаются дипломами трех степеней и ценными подарками. Команде, занявшей первое место, присваивается звание **«Лучшая команда Соревнований – SibSUTIS CTF 2016 III»**.