



COMPFEST 9

Competition

Capture The Flag Rulebook





Deskripsi

Capture The Flag CompFest 9 merupakan kompetisi keamanan jaringan dan informasi berskala nasional yang diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia. Capture The Flag terbuka bagi seluruh warga Indonesia, tanpa batasan usia.

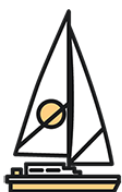
Konsep dari Capture The Flag (CTF) yang diselenggarakan, berupa *Jeopardy*¹ CTF pada babak penyisihan, serta *hybrid Jeopardy* dan *Attack-Defense* pada babak *final*, yang menguji kemampuan dan pengetahuan peserta dalam berbagai kategori, seperti: *web hacking*, *cryptography*, *digital forensic*, *reverse engineering*, dan *binary exploitation*. Salah satu rangkaian dari kompetisi CTF adalah Hacker Class, yang akan diadakan secara *online* sebelum perlombaan dimulai untuk melatih peserta mengenai bidang-bidang yang akan dilombakan.

Tahun ini, Capture The Flag CompFest 9 bekerjasama dengan kompetisi Cyber Jawara dari ID-SIRTII, sehingga juara 1, 2, dan 3 dari CTF CompFest 9 berkesempatan menjadi finalis Cyber Jawara 2017.

Penghargaan

- Champion
- 1st Runner Up
- 2nd Runner Up
- Honorable Mention (2 Tim)

¹ <https://ctftime.org/ctf-wtf>

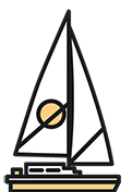




Syarat dan Ketentuan

Ketentuan Umum Kompetisi CompFest 9

1. Peserta adalah pihak yang telah mengikuti mekanisme pendaftaran pada *website* resmi CompFest 9 (<https://compfest.web.id/signup>).
2. Peserta harus melengkapi berkas pendaftaran dengan data yang benar dan legal secara hukum.
3. Peserta yang tidak memenuhi persyaratan pendaftaran sampai waktu yang ditentukan akan dinyatakan gugur.
4. Peserta menyetujui apabila sewaktu-waktu dihubungi oleh panitia CompFest 9 maupun *partner* dari CompFest 9.
5. Setiap peserta hanya boleh terdaftar pada tepat satu tim pada kompetisi yang sama.
6. Setiap peserta hanya dapat menjadi ketua tim pada maksimal 1 (satu) kompetisi.
7. Karya yang dilombakan pada kompetisi CompFest 9 harus merupakan karya orisinal peserta.
8. Hak kekayaan intelektual dari karya peserta pada kompetisi CompFest 9 akan tetap menjadi hak dari peserta.
9. Karya peserta yang diikutsertakan pada kompetisi CompFest 9 berhak untuk dipublikasikan oleh pihak CompFest 9.
10. Peserta yang lolos dari babak penyisihan wajib mengikuti rangkaian acara Final.
11. Peserta yang tidak mengonfirmasi kehadiran acara *Final* hingga 30 Agustus 2017 pukul 23:59 WIB akan didiskualifikasi.
12. Tim yang merupakan finalis kompetisi CompFest 9 wajib menghadiri acara Awarding Night.
13. Pemenang yang tidak menghadiri Awarding Night akan kehilangan hak atas hadiah yang dimenangkan kecuali telah memberikan alasan yang mendesak dengan





menghubungi panitia terlebih dahulu.

14. Panitia CompFest 9 berhak untuk mencabut gelar juara dari pemenang jika ditemukan kecurangan serius atau pelanggaran hukum dalam karya yang dilombakan atau pun dalam proses pelaksanaan perlombaan.
15. Panitia berhak mendiskualifikasi tim yang melakukan tindak kecurangan maupun pelanggaran terhadap aturan kompetisi CompFest 9.
16. Keputusan juri dan panitia CompFest 9 tidak dapat diganggu gugat.
17. Panitia dapat mengubah seluruh aturan dalam *rulebook* sewaktu-waktu. Segala perubahan yang terjadi akan diberitahukan melalui *email* dan/atau *website*.

Ketentuan Kompetisi Capture The Flag

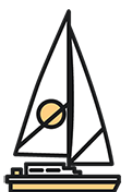
1. Setiap peserta harus mematuhi semua peraturan kompetisi CTF CompFest 9 dan ketentuan umum kompetisi CompFest 9.
2. Peserta adalah warga negara Indonesia, dibuktikan dengan mengunggah hasil pindai kartu identitas (KTP, SIM, paspor, atau kartu pelajar). Kartu identitas yang diunggah harus dipastikan menunjukkan muka peserta secara jelas.
3. Peserta membentuk tim yang minimal terdiri dari 1 (satu) orang dan maksimal 3 (tiga) orang.
4. Peserta yang boleh mengikuti kompetisi adalah peserta yang sudah terdaftar dan tidak boleh digantikan oleh orang lain selama kompetisi berlangsung.
5. Peserta tidak dikenakan biaya pendaftaran.





Prosedur Pendaftaran

1. Periode Registrasi: **6 Mei 2017 - 11 Juni 2017**
2. Setiap anggota tim membuat akun pada situs CompFest 9 (<https://compfest.web.id/signup>) dan mengisi data diri dengan lengkap.
3. Untuk anggota yang dipilih menjadi ketua tim, *login* ke *dashboard* akun CompFest 9 (<https://compfest.web.id/login>) dan daftarkan tim (*Create Team*) pada menu kompetisi Capture The Flag di *dashboard* kemudian isi data yang dibutuhkan. Perlu diperhatikan bahwa setiap akun pada situs CompFest 9 hanya dapat digunakan untuk membentuk tim pada satu kompetisi. Untuk mendaftar pada kompetisi lainnya hanya dapat dilakukan dengan *Join Team*.
4. Untuk anggota lain, *login* ke *dashboard* akun CompFest 9 dan bergabung dengan tim yang telah dibentuk (*Join Team*) pada menu kompetisi Capture The Flag di *dashboard* menggunakan kode yang telah diberikan kepada ketua tim saat mendaftarkan tim.
5. Lengkapi data yang dibutuhkan pada *dashboard* tim sebelum masa pendaftaran berakhir dengan mengisi data tim dan mengunggah berkas-berkas pendaftaran berikut:
 - a. Kartu Tanda Penduduk atau Kartu Pelajar bagi yang belum memiliki KTP ataupun berkas lain yang dapat mengidentifikasi identitas sebagai warga negara yang sah.
 - b. Foto setiap anggota yang memperlihatkan muka anggota tim secara jelas.
6. Tim yang telah melengkapi berkas pendaftaran akan diverifikasi oleh panitia dalam rentang waktu 24 (dua puluh empat) jam. Apabila tim belum diverifikasi dalam rentang waktu tersebut, peserta dapat menghubungi panitia melalui narahubung yang tertera di akhir *rulebook*.
7. Tim telah diverifikasi secara resmi menjadi peserta Capture The Flag CompFest 9. Konfirmasi verifikasi akan dikirimkan kepada peserta melalui alamat *email* yang digunakan saat pendaftaran juga ditandai dengan perubahan status tim menjadi *Verified*. Setelah tim diverifikasi, tidak diperbolehkan mengubah data yang digunakan saat mendaftar maupun mengganti susunan tim.

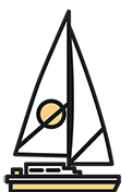






Jadwal dan Alur Kompetisi

Kegiatan	Tanggal
Pendaftaran	Pendaftaran berlangsung dari tanggal 6 Mei 2017 hingga tanggal 11 Juni 2017
Hacker Class	Kelas akan diadakan secara <i>online</i> mulai tanggal 17 Juli 2017 hingga tanggal 12 Agustus 2017
Babak Penyisihan	Babak penyisihan akan dilaksanakan secara <i>online</i> pada tanggal 13 Agustus 2017
Pengumuman Finalis	Pengumuman finalis akan diadakan pada tanggal 27 Agustus 2017
Babak Final	Babak final akan diadakan secara <i>onsite</i> pada tanggal 17 September 2017 di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia
Awarding Night	Pemenang kompetisi akan diumumkan pada acara Awarding Night CompFest 9 tanggal 17 September 2017





Hacker Class

- Hacker Class merupakan sesi pelatihan untuk melatih kemampuan peserta dan memperkenalkan sistem yang akan digunakan selama kompetisi. Situs dan informasi akun yang akan digunakan selama kelas berlangsung akan diberikan hanya kepada peserta yang telah diverifikasi dan telah memenuhi prosedur pendaftaran.
- Hacker Class menggunakan format perlombaan *jeopardy*, dengan banyak soal tiap minggunya berkisar 5-7 soal.
- Hasil Hacker Class tidak mempengaruhi hasil babak penyisihan dan babak *final*.
- Hacker Class akan diadakan selama empat minggu dengan materi berbeda tiap minggunya.
- Tingkat kesulitan soal pada Hacker Class belum tentu mencerminkan tingkat kesulitan soal yang akan diujikan pada babak penyisihan maupun babak *final*.

Babak Penyisihan

- Babak penyisihan akan dilaksanakan secara online pada URL yang akan diumumkan.
- Babak penyisihan akan dilaksanakan selama 6 jam. Format perlombaan di babak penyisihan adalah *jeopardy* dengan banyak soal 12-15 soal.
- *Scoreboard* akan dibekukan pada 1 (satu) jam sebelum kontes berakhir.
- Tiap tim mengumpulkan *write-up* yang berisi deskripsi singkat soal, *flag*, dan langkah penyelesaian singkat selambat-lambatnya 3 jam setelah kontes selesai (*platform* dan soal penyisihan tetap dibuka hingga penutupan penerimaan *write-up*).
- Sepuluh tim terbaik yang menyelesaikan sekurang-kurangnya 1 (satu) soal dan mengumpulkan *write-up* yang valid berhak mengikuti babak *final*.
- Selama kompetisi berlangsung, setiap tim dilarang:
 - Bekerjasama dalam bentuk apapun dengan yang bukan termasuk peserta dalam



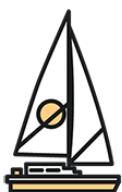


tim yang bersangkutan (seperti dengan tim lain).

- o Mengganggu atau merugikan peserta lain maupun panitia.
- Tim yang diindikasikan melakukan pelanggaran atau kecurangan akan didiskualifikasi.

Babak Final

- Babak final dilaksanakan secara onsite di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia, Depok, Jawa Barat.
- Babak final akan dilaksanakan selama 5 jam. Format perlombaan di babak final adalah tipe *Hybrid Jeopardy* dan *Attack & Defense*.
- Setiap tim akan diberikan akses menuju *Virtual Private Server (VPS)* yang identik satu sama lain. Di dalam *VPS* akan terdapat beberapa *container* terisolasi yang masing-masing berisi *service-service* yang dapat dipertahankan oleh peserta ataupun diserang peserta tim lain. Setiap *service* mengandung *flag* dengan poin tertentu sesuai dengan tingkat kesulitan eksploitasinya. Peserta kemudian dapat mencari celah keamanan pada *service* miliknya sendiri, melakukan *patching*, dan menyerang celah keamanan *service* peserta lain (lihat bagian Sistem Penilaian).
- Setiap tim mempersiapkan maksimal 3 (tiga) laptop yang memiliki port *LAN* (atau membawa ekstensinya) untuk digunakan pada babak *final*. Jika tidak dapat menyediakan minimal 1 (satu) laptop, ketua tim dapat mengontak panitia untuk disiapkan laptop dari pihak panitia.
- Setiap tim diperbolehkan mengakses internet selama babak *final* berlangsung
- Setiap tim baru diperbolehkan menyerang *service* tim lainnya setelah 1 (satu) jam kompetisi berjalan.
- *Scoreboard* akan dibekukan pada 1 (satu) jam sebelum kompetisi berakhir.
- Selama kompetisi berlangsung, setiap tim dilarang:
 - o Berkomunikasi dengan peserta tim lain.





- o Mengganggu atau merugikan peserta lain maupun panitia, seperti melakukan DoS, merusak service peserta lain, merusak properti penyelenggara, dan sebagainya.
 - o Mengganggu jalannya kompetisi dalam bentuk apapun.
- Tim yang diindikasikan melakukan pelanggaran atau kecurangan akan didiskualifikasi.

Awarding Night

Awarding Night merupakan acara yang diadakan sebagai bentuk apresiasi kepada seluruh peserta kompetisi CompFest 9. Rangkaian acara Awarding Night akan berisi sambutan dari para tamu undangan, pengumuman pemenang setiap kompetisi, serta hiburan kepada seluruh tamu dan peserta yang hadir.





Teknis Kompetisi

Soal

Kategori soal yang akan diujikan meliputi *web hacking*, *cryptography*, *digital forensic*, *reverse engineering*, dan *binary exploitation*.

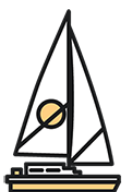
Sistem Penilaian

Penilaian pada babak penyisihan menggunakan mekanisme *scoring Jeopardy*. Peserta akan diurutkan berdasarkan jumlah skor terbanyak (masing-masing soal memiliki skor berdasarkan tingkat kesulitannya), kemudian berdasarkan waktu terakhir melakukan *submission* flag yang benar (tim dengan *submission flag* benar terakhir yang lebih awal akan terurut lebih tinggi). Dari babak penyisihan, akan diambil 10 tim terbaik untuk maju ke babak final.

Penilaian pada babak *final* menggunakan mekanisme *hybrid scoring Jeopardy* dan *Attack & Defense*. Akan ada empat jenis poin, yaitu *Jeopardy Point*, *Attack Point*, *Defense Point*, dan *Patch Point*. Peserta mendapatkan *Jeopardy Point* ketika berhasil mendapatkan *Flag* miliknya sendiri, kemudian mendapatkan *Attack Point* ketika berhasil mendapatkan *Flag* lawan. Sebaliknya, peserta kehilangan *Defense Point* ketika lawan berhasil mendapatkan *Flag* miliknya. Pada akhir babak *final*, panitia akan menyerang *service* milik peserta menggunakan tahap-tahap yang sama (bisa saja menggunakan *automated script*). Jika peserta telah melakukan *patching* dengan benar sehingga panitia tidak bisa mendapatkan *Flag* miliknya, peserta akan mendapatkan *Patch Point*. Peringkat akan diurutkan berdasarkan total poin *Flag* keseluruhan. Apabila ada tim dengan poin yang sama, maka akan diurutkan berdasarkan waktu *Flag Submission* terakhirnya.

Ketentuan Lain

- Apabila terdapat informasi yang kurang jelas, peserta dapat menghubungi narahubung yang tersedia.



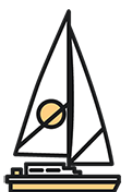


Narahubung

Rakha : +6285779080187

Rania : +6281299083040

Email : ctf@compfest.web.id





For further information:

 @CompFest

 CompFest

 compfest.web.id

 compfest

