

REGULAMIN KONKURSU CAPTURE THE FLAG "153+1"

organizowanego przez Instytut Wymiaru Sprawiedliwości pod honorowym patronatem Ministra Edukacji Narodowej dla uczniów publicznych i niepublicznych szkół ponadpodstawowych, zwanych dalej „uczniami”.

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa warunki konkursu Capture The Flag "153+1", zwanym dalej „Konkursem”, oraz tryb przeprowadzania Konkursu.
2. Organizatorem Konkursu jest Instytut Wymiaru Sprawiedliwości z siedzibą przy ul. Krakowskie Przedmieście 25, 00-071 Warszawa, zwany dalej „Organizatorem”.
3. Konkurs objęty jest patronatem honorowym Ministra Edukacji Narodowej.
4. Celem Konkursu jest **popularyzacja wiedzy prawnej i obywatelskiej ukierunkowanej na kwestie bezpieczeństwa w Internecie w nowoczesny i atrakcyjny dla młodzieży sposób**.
5. Uczestnikami Konkursu mogą być uczniowie publicznych i niepublicznych szkół ponadpodstawowych, w szczególności uczniowie techników oraz szkół branżowych o profilu Informatycznym.
6. W konkursie biorą udział dwuosobowe zespoły złożone z uczniów, zwane dalej „Zespołami”. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest zgłoszenie Zespołu zgodnie z trybem opisanym w § 5. Zespoły zgłaszane są przez nauczyciela – pełniącego następnie funkcję opiekuna zgłoszonego Zespołu.
7. Konkurs jest przeprowadzany od 21 października 2019 r. (dzień ogłoszenia Konkursu) do 29 listopada 2019 r. (dzień ogłoszenia listy laureatów).
8. Nad przebiegiem Konkursu czuwa komisja konkursowa powołana przez Organizatora.

§ 2. Przebieg Konkursu

1. W ramach Konkursu Zespoły uczestniczą w dwóch etapach konkursowych, zwanych dalej odpowiednio „Pierwszym Etapem” oraz „Drugim Etapem”.
2. Po zakończeniu Pierwszego Etapu piętnaście zespołów z najwyższym wynikiem punktowym jest kwalifikowane do Etapu Drugiego, pod warunkiem spełnienia wymagań formalnych opisanych w § 5 ust. 7.
3. Informacja o zakwalifikowaniu do Etapu Drugiego jest publikowana na stronie Internetowej Konkursu, a także przesyłana do opiekunów Zespołów za pomocą poczty elektronicznej.

4. Jeśli na 7 dni przed rozpoczęciem Etapu Drugiego tj. 21.11.2019r. zdarzy się, że zakwalifikowany Zespół nie spełni wszystkich wymagań formalnych (w szczególności opisanych w § 5 ust. 7.) lub nie potwierdzi chęci wzięcia udziału w Drugim Etapie Organizator zastrzega sobie możliwość zaproszenia na jego miejsce Zespołu z kolejnym najlepszym wynikiem uzyskanym w Pierwszym Etapie.
5. Trzy zespoły, które uzyskały największą liczbę punktów w Drugim Etapie konkursu otrzymują tytuł laureata konkursu oraz nagrody pieniężne (§ 2. Pkt 6).
6. Dla laureatów przewidziane są nagrody pieniężne:
 - a. Członkowie zespołu, który zajmie pierwsze miejsce otrzymują po 2000 zł (słownie: dwa tysiące złotych);
 - b. Członkowie zespołu, który zajmie drugie miejsce otrzymują po 1500 zł (słownie: tysiąc pięćset złotych);
 - c. Członkowie zespołu, który zajmie trzecie miejsce otrzymują po 1000 zł (słownie: tysiąc złotych).

§ 3. Pierwszy Etap Konkursu

1. Pierwszy Etap odbywa się od 4 listopada 2019 r. do 17. listopada 2019 r.
2. Pierwszy Etap organizowany jest w formie on-line, tzn. za pośrednictwem strony Internetowej, do której możliwość dostępu mają przez cały czas trwania etapu wszystkie Zespoły uczestniczące w konkursie.
3. Dostęp do zasadniczych zadań Pierwszego Etapu przyznawany jest po rozwiązaniu Testu Wiedzy Bezpieczeństwa Internetowego i uzyskaniu wyniku min. 70% poprawnych odpowiedzi. Test jest testem zamkniętym, pojedynczego wyboru. W przypadku nie przekroczenia wymaganego progu test można powtórzyć. Liczba powtórzeń testu nie jest limitowana.
4. Pierwszy Etap polega na rozwiązaniu udostępnianych Zespołom logiczno-informatycznych zadań konkursowych podzielonych na następujące kategorie:
 - a. Crypto – zagadki kryptograficzne
 - b. Web – zadania dotyczące bezpośrednio tematyki związanej z aplikacjami www
 - c. Pwn – zadania związane bezpośrednio z przejmowaniem kontroli nad usługami
 - d. Reverse Engineering – inżynieria wsteczna oprogramowania

5. Rozwiązaniem każdego z zadań Pierwszego Etapu jest tekstowy ciąg znaków w postaci „KBI{sekreć}”, gdzie pomiędzy nawiasami umieszcza się ciąg znaków odpowiadający sekretnemu rozwiązaniu konkretnego zadania – przykładowo „KBI{7h1s_1s_s3cr37}”. Rozwiązanie zadania przedstawione w opisanej powyżej postaci zwane jest dalej „Flagą”.
6. Pozyskanie poprawnej Flagi - bez względu na metodę - oraz wprowadzenie jej w formularzu odpowiedzi na stronie odpowiedniego zadania skutkuje uznaniem rozwiązania zadania i przyznaniem punktów danemu Zespołowi.
7. Punkty w pierwszym etapie przyznawane są według następujących zależności:
 - a. Za każde rozwiązane zadanie przyznawana jest określona liczba punktów.
 - b. Liczba punktów przyznawana za konkretne zadanie określona jest z góry i zależy od poziomu trudności zadania. Liczba punktów do zdobycia za konkretne zadanie jest jawna.
 - c. Liczba punktów do zdobycia za dane zadanie jest stała i nie zmienia się w czasie.
 - d. W przypadku remisu punktowego pod uwagę brany jest czas w jakim dany zespół przesłał rozwiązanie.

§ 4. Drugi Etap Konkursu

1. Drugi Etap odbywa się w dniach od 28 listopada 2019 r. do 29 listopada 2019 r. i stanowi etap finałowy Konkursu.
2. Drugi Etap jest etapem stacjonarnym – Zespoły wraz z opiekunami gromadzą się we wskazanym przez Organizatora miejscu w Warszawie i tam biorą dalszy udział w Konkursie.
3. Koszty zakwaterowania i wyżywienia dla uczestników i ich opiekunów w czasie trwania drugiego etapu pokrywa Organizator.
4. Organizator nie pokrywa kosztów transportu uczestników i ich opiekunów na miejsce organizacji finału.
5. 28 listopada 2019 r. następuje przyjazd uczestników, zakwaterowanie, a następnie o godzinie 10:30 udostępnienie Zespołom zadań konkursowych. Zespoły pracują nad nimi w bloku czterogodzinnym do przerwy obiadowej. Podczas przerwy obiadowej, dostęp do infrastruktury konkursowej zostaje wstrzymany. O godzinie 15:30 rozpoczyna się drugi blok pracy z zadaniami konkursowymi. Po jego zakończeniu o godzinie 19:30 dostęp do infrastruktury jest ponownie blokowany. Uczestnicy wracają na miejsce zakwaterowania

i aż do następnego dnia nie mają możliwości wprowadzania rozwiązań do zadań konkursowych.

6. 29 listopada 2019 r., o godzinie 10:00 dostęp do infrastruktury konkursowej odblokowywany jest po raz ostatni. O godzinie 15:00 następuje blokada możliwości wprowadzania rozwiązań i po krótkiej przerwie ogłaszani są laureaci konkursu.
7. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzenia modyfikacji w przedstawionym w punktach 5. i 6. harmonogramie. O wszystkich zmianach będzie informował za pomocą strony Internetowej konkursu.
8. Drugi Etap polega na rozwiązywaniu udostępnianych Zespołom logiczno-informatycznych zadań konkursowych podzielonych na następujące kategorie:
 - a. Crypto – Zagadki kryptograficzne
 - b. Web – Zadania dotyczące bezpośrednio tematyki związanej z aplikacjami www
 - c. Pwn – Zadania związane bezpośrednio z przejmowaniem kontroli nad usługami
 - d. Reverse Engineering – Inżynieria wsteczna oprogramowania
9. Zadania Drugiego Etapu są dostępne jedynie w lokalnej infrastrukturze sieciowej znajdującej się w miejscu organizacji finału – aby wykluczyć możliwość współpracy członków Zespołów z osobami z zewnątrz.
10. Zespoły rozwiązują zadania korzystając z lokalnych stacji roboczych znajdujących się w miejscu organizacji finału, w tym z oprogramowania zainstalowanego na stacjach. Informacje o systemie oraz aplikacjach dostępnych na ww. stacjach zostaną udzielone zespołom z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem za pośrednictwem poczty elektronicznej i adresów mailowych opiekunów, podanych podczas rejestracji
11. Z zastrzeżeniem wyjątku wskazanego w ustępie 5. niniejszego paragrafu uczestnicy nie mogą konsultować się lub korzystać z pomocy osób trzecich przy rozwiązywaniu zadań. W trakcie rozwiązywania zadań Drugiego Etapu, zabrania się korzystania ze środków komunikacji elektronicznej (telefony, tablety itp.) innych niż udostępnione przez Organizatora. W przypadku podejmowania prób komunikacji z osobami z zewnątrz lub próbami publikowania treści zadań konkursowych w sieci Internet – Zespół może zostać zdyskwalifikowany, a dostęp do infrastruktury konkursowej zostanie odebrany.
12. Rozwiązaniem każdego z zadań drugiego etapu jest Flaga, utworzona analogicznie do Flagi opisanej w § 3 ust. 5.

13. Pozyskanie poprawnej Flagi - bez względu na metodę - oraz wprowadzenie jej w formularzu odpowiedzi na podstronie odpowiedniego zadania skutkuje uznaniem rozwiązania zadania i przyznaniem punktów danemu Zespołowi.
8. Punkty w drugim etapie przyznawane są według następujących kryteriów:
- a. Za każde rozwiązane zadanie przyznawana jest określona liczba punktów.
 - b. Liczba punktów przyznawana za konkretne zadanie określona jest z góry i zależy od poziomu trudności zadania. Liczba punktów do zdobycia za konkretne zadanie jest jawna.
 - c. Liczba punktów do zdobycia za dane zadanie jest stała i nie zmienia się w czasie.
 - d. W przypadku remisu punktowego pod uwagę brany jest czas w jakim dany zespół przesłał rozwiązanie.

§ 5. Warunki uczestnictwa

1. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny. Uczestnicy Konkursu i ich opiekunowie nie są uprawnieni do otrzymania z tytułu udziału w Konkursie wynagrodzenia od Organizatora Konkursu.
2. Konkurs ma charakter zamknięty i skierowany jest do osób, o których mowa w § 1 ust. 5.
3. Zgłoszenia zespołów, o których mowa w § 1 ust. 6, dokonuje nauczyciel – opiekun zespołu, korzystając z formularza znajdującego się na stronie Internetowej Konkursu: <https://www.153plus1.pl>.
4. Każdy nauczyciel może zgłosić maksymalnie dziesięć dwuosobowych Zespołów.
5. Zgłoszenia należy dokonać najpóźniej w dniu poprzedzającym rozpoczęcie Etapu Pierwszego, czyli 3 listopada 2019 r.
6. W zgłoszeniu podaje się:
 - a) Imię i nazwisko nauczyciela-opiekuna zespołu;
 - b) Imiona i nazwiska uczniów tworzących zespół;
 - c) Nazwę zespołu;
 - d) Pełną nazwę szkoły;
 - e) Adresy poczty elektronicznej opiekuna zespołu;

7. Po potwierdzeniu adresu e-mail, użytego do rejestracji Zespołu nauczyciel ma obowiązek dostarczyć za pomocą poczty elektronicznej na adres e-mail: zgody@153plus1.pl skan wypełnionych oświadczeń o wyrażeniu zgody na: przetwarzanie danych osobowych, przetwarzanie danych osobowych dziecka oraz zgody na publikację wizerunku dziecka stanowiące załączniki nr 1,2 oraz 3 do niniejszego regulaminu.
8. Wyłonienie laureatów odbywa się na podstawie punktacji uzyskanej przez Zespoły w trakcie trwania konkursu.