

Регламент по спортивному программированию
в дисциплине
**«Программирование систем информационной
безопасности»**

Зачёт: индивидуальный

Настоящий Регламент определяет порядок организации и проведения соревнований по спортивному программированию в дисциплине «программирование систем информационной безопасности» (далее – Соревнования).

1. ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ

Возраст участника: от 18-25 лет.

2. ИНСТРУКТАЖ И ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ:

- Участники должны соблюдать требования настоящего Регламента;
- Участникам необходимо выполнять все указания представителя организатора мероприятия ответственного за проведение дисциплины;
- Участник обязан соблюдать правила эксплуатации оборудования, механизмов и инструментов, не подвергать их механическим ударам, не допускать падений;
- Участник обязан поддерживать порядок и чистоту на площадке проведения дисциплины;
- Участник обязан располагать оборудование, исключая возможность его скатывания и падения.

3. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ В РАМКАХ ДИСЦИПЛИНЫ:

Соревнования проводятся в три этапа в формате CTF-баттлов на вылет:

- «Отборочный», в котором принимают участие все спортсмены. Этап проводится в 4 раунда с количеством не более 16 спортсменов, перечень которых определяется по результатам жеребьевки. Из каждого раунда 4 спортсмена с лучшими результатами переходят в «Полуфинальный» этап;
- «Полуфинальный», в котором принимают участие 16 спортсменов, отобранных на предыдущем «Отборочном» этапе.
- «Финальный», в котором принимают участие 8 спортсменов, отобранных на предыдущем «Полуфинальном» этапе. По итогам «Финального» этапа определяются три призера соревнований.

Для участия в Соревнованиях спортсмены используют техническое оборудование, предоставленное организаторами (ноутбуки или персональные компьютеры). Для доступа к сетевой инфраструктуре организатор предоставляет спортсменам патчкорд RJ45, к которому подключен коммутатор. Спортсменам разрешается использовать количество компьютеров, не превышающее количество членов команды, то есть не более 1 ед.

Для выполнения заданий спортсменам предоставляется доступ к соревновательной платформе. Соревнования начинаются с момента открытия доступа к соревновательной платформе и сетевой инфраструктуре для выполнения задания.

Организатор регистрирует участника на платформе, создает личный кабинет спортсмена с паролем (TeamPassword) заблаговременно до начала Соревнований.

Соревнования проводятся на основе заданий. Спортсмену на каждом этапе и раунде доступны все материалы и задания, размещенные на платформе.

Всего на платформе размещается 5 типов заданий: REVERSE, CRYPTO, STEGANO, FORENSICS, WEB. Общее количество заданий - 30 шт., по 5 типов на 4 раунда отборочного этапа и по 5 типов на полуфинал и финальный раунд и этап. Задачи в раундах не повторяются.

Задания подразумевают поиск флагов. Ответом на задания может быть текстовая строка из символов латинского и кириллического алфавита (как в task-based CTF). Допускается формат ответа в виде динамической текстовой строки, удовлетворяющей проверочному регулярному выражению.

Основные критерии, используемые в алгоритме расчета – количество ответов, которые команда отправила по каждому заданию. Применяется динамическая система начисления баллов за каждое задание (первый решивший получает максимальный балл, за последующее решение количество баллов за задание снижается).

4. СХЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ СОРЕВНОВАНИЙ В РАМКАХ ДИСЦИПЛИНЫ

Проверка результатов выполнения заданий производится автоматически на платформе с отображением обновляющейся таблицы результатов (Scoreboard). Отображаемое количество набранных очков и рейтинг команд являются предварительными результатами Соревнований.

В случае несогласия с предварительными результатами Соревнований участники могут сообщить об этом судье до завершения Соревнований для проверки корректности начисления очков системой проверки ответов платформы.

По итогам Соревнований судья фиксирует результаты спортсменов.

В случае равенства количества набранных очков, выше классифицируется тот спортсмен, который раньше их набрала.

5. ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ:

Спортсменам категорически запрещено распространять пароль от личного кабинета. Спортсменам категорически запрещено распространять любую информацию о заданиях (названия тасков или сервисов, флаги, подробности решения, типы уязвимостей в тасках или сервисах и т.п.) до времени окончания Соревнований.

Спортсменам категорически запрещено наносить вред инфраструктуре организатора Соревнований (удалять флаги из уязвимых сервисов или тасков на сервере организатора, генерировать неоправданно большой объем трафика на сервер организатора и т.п.), изменять информацию, размещенную на платформе (в том числе таски и флаги).

Спортсменам категорически запрещено применять навыки социальной инженерии в отношении других спортсменов или организатора (выпрашивать флаги, задавать наводящие вопросы относительно решения тасков и т.п.).

Спортсменам разрешено задавать вопросы организатору, касающиеся технической части решения тасков, а также сообщать о найденных ошибках.

За нарушение вышеуказанных правил, команда будет дисквалифицирована.

6. РЕШЕНИЕ СПОРНЫХ МОМЕНТОВ

Все спорные моменты на площадке решаются представителями организатора.

7. ПРОГРАММА

турнира спортивного программирования в дисциплине «программирование систем информационной безопасности»

г.Грозный

18 февраля 2024 года

8:30 – 9:30	Регистрация участников на площадке
9:30 – 10:00	Жеребьевка и инструктаж участников
	Проведение 1 этапа, квалификационный. Формат проведения - CTF-батлы (по 16 участников в подгруппе). Из каждой подгруппы выходят по 4 участника, показавших наилучший результат.
10:00 – 10:20	Подгруппа 1
10:40 – 11:00	Подгруппа 2
11:20 – 11:40	Подгруппа 3

12:00 – 12:20 <i>между подгруппами технический перерыв по 20 мин.</i>	Подгруппа 4
12:20 – 14:00	Обед
14:00 – 14:20	Проведение 2-го этапа, полуфинал. Формат полуфинала - СТФ-батлы (16 участников)
14:40 – 15:00	Проведение 3-го этапа, финал. Формат проведения финала - СТФ-батлы (8 участников)
15.00 – 16:00	Завершение финального этапа. Проведение квиза по информационной безопасности Подготовка к церемонии награждения.
16:10 – 16:30	Церемония награждения

** в перерывах между группами и для участников, не вышедших из групп необходимо предусмотреть активности (мастер-классы, викторины и др.)*