

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.)*