

Положение о проведении соревнования UPML CTF 2018 Alpha

1. UPML CTF 2018 Alpha — седьмое региональное соревнование по информационной безопасности.
2. Принимая участие в соревновании, участник выражает полное согласие с настоящим положением.
3. Организатор соревнования — CTF-команда «TL;DR».
 - a. Для связи с организаторами можно использовать электронную почту ctf@upml.tech или Telegram-чат [@ugractf_chat](https://t.me/ugractf_chat).
4. Официальная информация от организаторов публикуется:
 - a. На сайте <https://ctf.upml.tech/2018-alpha/>
 - b. В Telegram-канале [@ugractf](https://t.me/ugractf)
 - c. В группе ВКонтакте <https://vk.com/ugractf>
5. В UPML CTF 2018 Alpha принимают участие команды, приглашенные организаторам, размером от четырёх до семи человек, состоящие из школьников и/или студентов образовательных организаций Ханты-Мансийского автономного округа — Югры.
6. Дата проведения соревнования — **21 октября 2018 года**. Соревнование начинается в **10:00** и заканчивается в **18:00**.
7. Для участия необходимо пройти регистрацию по ссылке, которую организаторы передают приглашенным командам за неделю до начала соревнования.
8. Соревнование проводится в очной форме на площадках — партнерах Организатора:
 - a. БОУ ХМАО–Югры «Югорский физико-математический лицей-интернат»
г. Ханты-Мансийск, ул. Мира, д. 151
 - b. БУ ПО ХМАО–Югры «Урайский политехнический колледж»
г. Урай, ул. Ленина, д. 51
 - c. *Площадка уточняется*
г. Сургут

9. UPML CTF 2018 Alpha проводится в формате attack-defense. Участникам предоставляется VPN-доступ в игровую сеть, в которой для каждой команды развернуты идентичные образы виртуальной машины.
10. В сервисах, находящихся на виртуальных машинах, при создании заложены уязвимости безопасности.
11. В течение первого часа соревнования сеть закрыта — участники имеют доступ только к собственным виртуальным машинам, и могут изучить имеющиеся сервисы и проанализировать уязвимости.
12. После окончания первого часа сеть открывается. Всё оставшееся время делится на раунды продолжительностью от 30 до 600 секунд. Длительность раунда определяется жюри.
13. В начале каждого раунда жюри в каждом сервисе каждой команды с помощью заложенного в сервис функционала кладет секретную информацию — «флаги» — строки, удовлетворяющие регулярному выражению $^U[A-Z0-9]\{15\}\$$.
14. Участники должны, используя найденные уязвимости, извлечь флаги с серверов других команд и сдать их жюри в течение пяти раундов с момента появления флага на уязвимом сервере (ниже — время жизни флага).
15. Баллы командам начисляются отдельно по каждому сервису.
 - a. По окончании каждого раунда — баллы за работоспособность сервиса:
 - i. если сервис команды не работает, то команда получает 0 баллов;
 - ii. если сервис команды работает, но не содержит флаги, оставленные жюри за последние пять раундов, то команда получает 50 баллов;
 - iii. иначе команда получает 100 баллов.
 - b. По окончании времени жизни флага — баллы за атаку и защиту:
 - i. если флаг никем не был сдан, то команда – владелец флага получает 100 баллов;
 - ii. иначе 100 баллов делятся поровну между всеми командами, сдавшими флаг.
16. Для формирования таблицы результатов баллы по каждому сервису нормируются:
 - a. если максимальный балл по данному сервису — ноль, то нормированный балл всех команд равен нулю;

- b. иначе нормированный балл команды равен обычному, умноженному на 100 и деленному на максимальный балл по данному сервису среди всех команд.
- 17. Команды ранжируются в порядке убывания суммарного нормированного балла по всем сервисам, при равенстве решение принимается командой организаторов.
- 18. Участникам запрещается делать то, что может испортить качество соревнований, в том числе, но не ограничиваясь:
 - a. DoS-атаки
 - b. взлом проверяющей системы и инфраструктуры
 - c. шаринг флагов
 - d. атака на что-либо, кроме виртуальных машин с сервисами
- 19. За сообщения об уязвимостях инфраструктуры команда организаторов может начислить бонусные баллы.
- 20. После окончания соревнования организатор публикует результаты соревнования, разборы заданий на сайте и в Telegram-канале.
- 21. По итогам соревнования награждается одна команда — победители соревнования и две команды — призеры соревнования.
- 22. Организатор может в одностороннем порядке вносить правки в положение и программу, публикуя их на сайте Соревнования. Вопросы, не урегулированные положением, решаются на усмотрение Организатора. Команды должны с пониманием относиться к решениям Организатора по таким вопросам.

Команда разработчиков

Никита Сычев директор соревнования

Ярослав Бурматов разработчик сервисов

Программа проведения соревнования

Воскресенье, 21 октября 2018 года

10:15	Сбор участников
10:15 – 10:45	Подготовка оборудования, сети, выдача доступа
10:45	Включение игровой сети. Начало соревнования
11:45	Открытие игровой сети между командами
13:00 – 13:30	Обед
17:45	Окончание соревнования
18:00	Подведение итогов