

# **ТЕХНИЧЕСКИЙ РЕГЛАМЕНТ**

## **проведения «тасковых» соревнований**

### **I. Общие положения**

1. Для выполнения конкурсных заданий командам-участникам Соревнований предоставляются наборы «тасков», к которым требуется найти ответы. Ответ представляет собой флаг: это может быть набор символов или произвольная фраза. За выполненное задание команда получает определенное количество очков. Чем сложнее задание, тем больше полагается очков за правильный ответ.

2. Цель участия команд в Соревнованиях – набрать максимальное количество баллов, получаемых за выполнение различных заданий. Оценка каждого выполненного командой задания производится жюри, состоящим из экспертов по основным направлениям информационных технологий. При этом основную роль играет скорость, надежность и элегантность решения.

3. На Соревновании участникам предстоит продемонстрировать:

- навыки в администрировании компьютерной сети и серверов;
- знания операционных систем и сетевого оборудования;
- понимание правовых основ и нормативных документов;
- навыки работы в команде;
- умение справляться с форс-мажорными обстоятельствами;
- умения решать рутинные задачи с постоянно растущей нагрузкой.

4. В течение игры командам выдаются разнообразные задания системного администрирования. Среди них может быть:

- развертывание веб-сервера с необходимым для работы сотрудников программным обеспечением, поддержание его в рабочем состоянии;
- обнаружение и предотвращение утечек информации.

5. Организаторы соревнований прикладывают все усилия для того, чтобы игра была качественной и интересной. Тем не менее, во время игры могут возникнуть исключительные ситуации. Команды должны с пониманием относиться к такой возможности и к решениям, которые будут приняты организаторами в этих ситуациях.

## II. Порядок организации и проведения Соревнований

1. Этап проводится в формате jeopardy (task-based).
2. На выполнения командами заданий, предусмотренных Соревнованиями, отводится количество часов в соответствии с программой мероприятия. Этап может быть продлен по решению жюри в случае непредвиденных обстоятельств. Если продолжительность тура будет изменена, то Оргкомитет приложит все усилия, чтобы известить об этом участников своевременно и одновременно.
3. Этап проходит дистанционно (заочно).
4. Для выполнения заданий участникам предоставляется доступ к специальной системе (система проверки).
5. Результатом правильного решения задания является «флаг» – специально сформированная фраза в формате «[Mm][Cc][Tt][Ff]{[A-Za-z0-9\_-]+}», либо в формате, определенном в задании, которая отправляется в систему проверки. За каждый правильный и своевременный сданный «флаг» команде начисляется определённое количество баллов. Количество начисленных баллов за решеное задание зависит от количества команд, решивших данное задание: чем большее количество команд, решило задание, тем меньше баллов за данное задание будет начислено последующим решившим командам. Изначальное количество баллов для всех заданий одинаковое.
6. Проверка результатов выполнения заданий производится в системе с отображением таблицы результатов, обновляющейся в режиме реального времени. Отображаемое количество набранных баллов и рейтинг команд являются предварительными результатами этапа.
7. В случае несогласия с предварительными результатами этапа, участники могут сообщить об этом жюри до конца соревнований для проверки корректности начисления баллов.

8. В рамках участия в этапе участникам запрещается:
  - а. Проводить атаки на инфраструктуру организаторов;
  - б. Сообщать условия задач, а также значения «флагов» кому-либо, за исключением членов своей команды;
  - с. Получать «флаги» от лиц, которые не зарегистрированы как члены команды.
9. За нарушение требований настоящего Регламента или нарушения хода этапа соревнования команда может быть дисквалифицирована по решению жюри.
10. Если по ходу проведения этапа соревнований были отмечены нарушения требования настоящего Регламента, участники должны обратить на них внимание представителей оргкомитета и жюри, с целью устранения причин нарушения.