

7. Проверяющая система – автоматическая система, которая заносит в сервисы флаги, проверяет работоспособность сервисов и начисляет очки. Начисленные очки наряду с состоянием сервисов отображаются в скорборде.

Сервисы могут быть в одном из следующих состояний:

- UP означает, что сервис доступен по сети, отвечает на запросы и ведет себя так, как того ожидает проверяющая система;
- CORRUPT означает, что сервис доступен по сети, но не может отдать один из предыдущих флагов;
- MUMBLE означает, что частично функционал сервиса не работает. Например, отключена возможность регистрации в сервисе и пользователь не может ею воспользоваться.
- DOWN означает, что сервис недоступен по сети.

От того, в каком состоянии находится сервис, зависит начисление очков за атаку и защиту;

8. Игровой раунд – промежуток времени, за который проверяющая система заносит в сервисы новые флаги, проверяет наличие старых флагов. Все раунды длятся равное количество времени.

9. Игра начинается с выдачи участникам идентичных архивов с заранее подготовленным набором уязвимых сервисов. В течение первого часа после выдачи игрового образа сегменты сети закрыты, и командам следует сконцентрироваться на администрировании своего игрового сервера и анализе уязвимостей. По истечении этого часа сеть открывается, и в течение 8 часов команды могут эксплуатировать уязвимости с целью получения флагов у других команд.

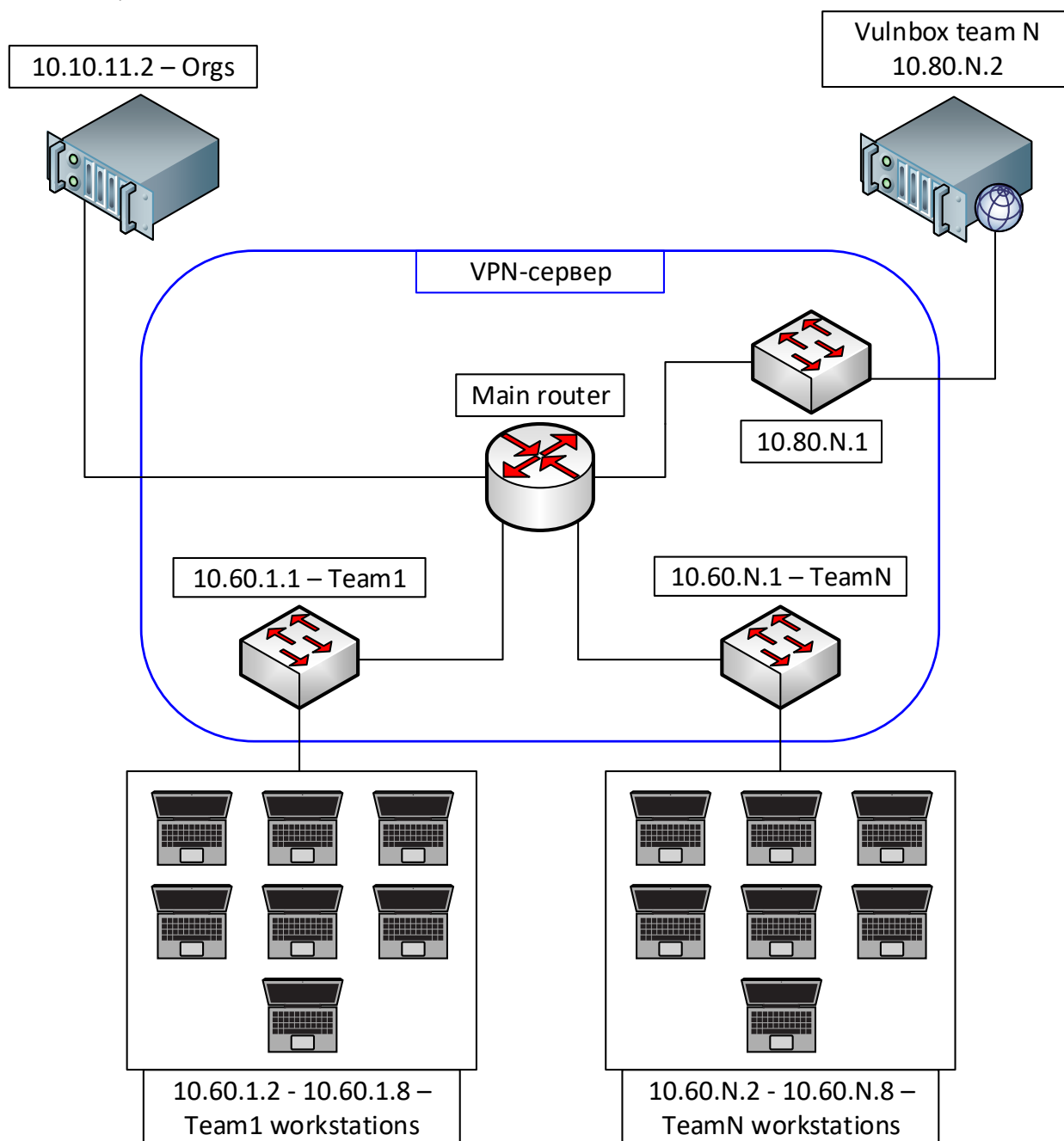
10. Командам разрешено:

- Делать все, что заблагорассудится внутри своего сегмента сети. Скорее всего, команды захотят изменить конфигурацию своего сервера и закрыть уязвимости в своих сервисах;
- Атаковать другие команды в пределах игровой сети;

11. Командам запрещено:

- Атаковать системы организаторов;
- Генерировать большой объем трафика, представляющий угрозу стабильности систем организаторов или других команд;

12. Схема сети



13. За нарушение установленных правил и нарушение хода Соревнований любыми другими способами по решению Жюри команда может быть дисквалифицирована или наказана снятием определенного количества баллов.

14. 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.