

Регламент студенческих межвузовских соревнований в области информационной безопасности М*СТФ 2021

Финальный этап состоится 28.11.2021.

Приглашение на участие получают 7 лидирующих команд отборочного этапа из г. Москва. Со списком команд, прошедших отборочный этап можно ознакомиться на официальном сайте соревнований mctf.aciso.ru. В финальный этап допускается не более 1-й команды от одного ВУЗа.

Данные правила могут измениться в любой момент до начала финального этапа. Не забудьте прочитать их еще раз непосредственно перед началом игры.

1. Соревнования – региональные студенческие межвузовские командные соревнования в области информационной безопасности.

2. В Соревнованиях имеет право участвовать только команда, в составе которой не более 7 человек. Состав команды – студенты, обучающиеся в одном ВУЗе. Допустимо участие одного человека, который закончил учебное заведение (по программам СПО, бакалавриата, магистратуры и специалитета) не более года назад. Верхняя граница по возрасту – 25 лет включительно. Главой команды и ответственным лицом является капитан.

3. Финальный этап соревнований проходит в очном формате.

4. Жюри – группа людей, ответственная за проведение Соревнований.

Жюри обязуется:

- честно и беспристрастно определять победителей Соревнований;
- сообщать командам заранее о каких-либо изменениях в ходе Соревнований;
- помогать командам в решении каких-либо вопросов, не связанных с заданиями Соревнований.

Жюри имеет право:

- принимать решения в критических ситуациях;
- требовать от команд выполнения требований данного регламента;
- дисквалифицировать и наказывать команды за нарушение установленных правил;

5. Все игровые сервисы, а также систему проверки результатов выполнения заданий разрабатывает техническая комиссия и держит в тайне до начала Соревнований.

6. Формат флага: [A-Za-z0-9]{31} =

Время жизни флага ограничено, и устаревшие флаги не влияют на начисление очков.

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 индивидуальных доступов к инфраструктуре, позволяющей администрировать сервисы. В течение первого часа сегменты сети закрыты, и командам следует сконцентрироваться на анализе уязвимостей сервисов. По истечении этого часа сеть открывается, и в течение 7 часов команды могут эксплуатировать уязвимости с целью получения флагов у других команд.

10. Командам разрешено:

- Менять код сервисов как им заблагорассудится. Скорее всего, команды захотят закрыть уязвимости в своих сервисах;
- Атаковать другие команды в пределах игровой сети;

11. Командам запрещено:

- Атаковать системы организаторов;
- Любыми способами различать и фильтровать трафик со стороны игроков и проверяющей системы
- Генерировать большой объем трафика, представляющий угрозу стабильности систем организаторов или других команд;

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

13. 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.