

## Правила

### 1. Порядок представления заявок для участия в Соревнованиях

**Допуск к участию в Соревновании.** Заявки на участие в Соревновании могут направлять студенты и аспиранты учебного заведения ФГОБУ ВПО СибГУТИ.

Поступившая на Соревнование заявка может быть отклонена по причине ее неправильного оформления. Это не исключает повторную подачу заявки.

К участию в Соревновании допускаются команды, состоящие **от 3 и не более чем из 7 студентов** (допускается участие не более 2-х аспирантов с сохранением общей численности команды не более 7 человек). Команды с иным числом участников так же имеют возможность участия, но их результат не будет учитываться в общем зачете. Оргкомитет имеет право устанавливать дополнительные требования к участникам Соревнования.

В случае отсутствия организационных или технических возможностей для обеспечения участия в Соревновании всех заявленных команд решением оргкомитета могут быть установлены дополнительные правила отбора участников.

### 2. Порядок организации и проведения Соревнования

Каждой команде предлагается выполнить задания Соревнования. Во время проведения Соревнования участникам необходимо набрать как можно больше баллов;

Все задания Соревнования разделены на следующие категории:

- **Reverse/ppc** – обратная обработка программ, профессиональный коддинг;
- **Web** – разнообразные веб-уязвимости;
- **Crypto** - криптографические задачи;
- **Forensic** – задачи на исследование в области компьютерных преступлений;
- **Joy** – общие интересные задачи.

Каждая категория состоит из 3 заданий, расположенных по увеличению их сложности. В зависимости от уровня сложности за каждое выполненное задание дается различное количество баллов, указанное около названия – от 100 до 300. Изначально будут открыты все задания.

В результате успешного выполнения задания, команда получает символную строку (флаг), которую необходимо отправить через он-лайн форму на проверяющую систему.

Все задания Соревнования, а также систему поддержки сервисов и проверки решений разрабатывает техническая комиссия и до начала Соревнования держит их в тайне.

Соревнования длятся **7 часов**. Из них 6 часов дается командам для решения заданий предварительной части и 1 час на закрытия соревнований.

Проверка результатов выполнения заданий производится во время проведения Соревнования. По результатам проверки техническая комиссия составляет таблицу результатов Соревнования, в которой отражается рейтинг команды и количество набранных баллов.

Во время проведения Соревнования участники могут общаться только с членами своей команды и с представителями технической комиссии.

При выполнении заданий участникам Соревнования **запрещается выполнять следующие действия:**

- проводить атаки на серверы жюри и автоматизированную систему поддержки сервисов и проверки решений;
- проводить фильтрацию команд-противников по IP-адресам или любым другим способом;
- генерировать неоправданно большой объем трафика;
- проводить любые DoS-атаки;
- мешать всевозможными способами получению флага другими командами;
- сообщать условия задач, а также значения флагов, кому-либо, за исключением членов своей команды.

За нарушение требований настоящего Положения или нарушение хода Соревнования другим способом (например, неподобающее поведение, подключение и отключение дополнительного оборудования и проводов) **команда может быть дисквалифицирована по решению жюри.**

### 3. Апелляция

Жюри определяет правильность выполнения заданий. Вердикты жюри окончательны и обжалованию не подлежат.

Если по ходу проведения Соревнования были отмечены нарушения требований настоящего Положения, участники должны обратить на них внимание представителей технической комиссии с целью быстрее устранения причин нарушения.

В случае несогласия с предварительными результатами Соревнования участники Соревнования могут подать апелляцию в жюри до оглашения им результатов Соревнования.

К рассмотрению принимаются апелляции по предварительным результатам Соревнования на решения заданий, проверяемые не автоматизированным способом.

По завершении дня проведения Соревнования жюри публикует официальный набор тестов, который может быть использован при подаче апелляций.

Апелляции, основанные на официальном наборе тестов, могут подаваться только в случае, если тесты не соответствуют условию задачи. В данной ситуации некорректные тесты будут

исправлены или удалены, если не существует очевидного способа их исправления, после чего все решения участников по данной задаче будут перепроверены. Полученные результаты станут официальными результатами Соревнования.

Если по результатам апелляции изменятся результаты Соревнования, список победителей и призеров также может измениться.

Жюри в обязательном порядке оглашает результаты рассмотрения поступивших апелляций до оглашения итоговых результатов Соревнования.

#### **4. Подведение итогов Соревнования**

После анализа результатов Соревнования и утверждения, набранных командами баллов жюри решает, какая из команд, набравшая наибольшее количество баллов по совокупности выполненных заданий, победила в Соревнования. Две команды, следующие за победителем по количеству баллов, занимают, соответственно, второе и третье места.

Решение принимается большинством голосов членов жюри.

Выше классифицируется команда, получившая наибольшее количество баллов.

В случае равенства количества набранных баллов выше классифицируется команда, у которой меньше суммарное время выполнения заданий Соревнования.

Жюри может определить победителей по отдельным номинациям (при необходимости).

Решение жюри заносится в протокол заседания жюри об итогах Соревнования и награждении победителей, который подписывается председателем и членами жюри.

Победителем Соревнования является команда, которая заняла первое место.

Каждому члену команды выдается сертификат участника Соревнования.

Победители Соревнования награждаются дипломами трех степеней и ценными подарками. Команде, занявшей первое место, присваивается звание «**Лучшая команда – SibSUTIS CTF 2015**».