

**УТВЕРЖДЕНО**  
Оргкомитетом межрегиональных  
соревнований в области  
информационной безопасности  
«CenterCTF 2024»  
«1» апреля 2024 г.

**РЕГЛАМЕНТ  
ПРОВЕДЕНИЯ  
CENTERCTF 2024  
(В ФОРМАТЕ ATTACK-DEFENSE)**

**I. Порядок организации и проведения Соревнований**

1 Соревнование проходит 29 апреля 2024 г. с 10:00 до 18:00 (время московское GMT+3). Задания будут доступны с 10:00 до 18:00. Время с 10:00 до 11:00 отводится на ознакомление с сервисами.

2. Этап проходит очно.

3. К участию допускаются Команды, отобранные оргкомитетом соревнований на основании данных, полученных при Регистрации.

4. Все игровые сервисы, а также Проверяющую Систему разрабатывает Техническая группа; информация о них не публикуется до начала Соревнований.

5. Игра начинается с выдачи Участникам идентичных серверов с предустановленным 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 7 (семи) часов Команды могут эксплуатировать уязвимости у других Команд с целью получения Флагов. В обеденное время игра останавливаться не будет.

6. Игровой раунд – промежуток времени, за который проверяющая система заносит в сервисы новые флаги, проверяет наличие старых флагов и начисляет очки за стабильную работу сервиса. Все раунды длятся равное количество времени.

7. Время жизни Флага ограничено; устаревшие Флаги не влияют на начисление очков.

8. Начисление очков за стабильную работу зависит от того, в каком состоянии находится сервис.

9. Сервисы могут быть в одном из следующих состояний:

- UP – сервис доступен по сети, отвечает на запросы и ведет себя так, как того ожидает проверяющая Система;

- CORRUPT – сервис доступен по сети, но не может отдать один из предыдущих Флагов;

- MUMBLE – сервис доступен по сети, но ведет себя не так, как того ожидает Проверяющая Система. Например, если HTTP сервер не реализует протокол HTTP;

- DOWN – сервис недоступен по сети или не отвечает на запросы.

10. Проверка результатов выполнения заданий производится в Проверяющей Системе. Таблица набранных баллов (скорборд) обновляется в режиме реального времени.

11. Схема сети стандартная для соревнований такого типа. Схему сети, а также детализированную техническую информацию организаторы опубликуют в Telegram-чате Соревнования не позднее 24 часов до начала мероприятия.

12. Командам разрешено:

- совершать любые действия внутри своего сегмента сети;
- исправлять уязвимости в своих сервисах;
- атаковать сервисы других Команд в пределах игровой сети.

13. Командам запрещено:

- атаковать инфраструктуру Организаторов;
- фильтровать трафик от других Команд;
- генерировать большой объем трафика, представляющий угрозу стабильности систем Организаторов или других Команд;
- обмениваться информацией об уязвимостях с участниками других Команд.

14. За нарушение Регламента и нарушение хода второго этапа любыми другими способами по решению Жюри Команда может быть дисквалифицирована или оштрафована снятием определенного количества баллов.

15. Организаторы Соревнований прикладывают все усилия для того, чтобы этап был качественным. Тем не менее во время игры могут возникнуть исключительные ситуации. Командам следует с пониманием относиться к такой возможности и к решениям, которые будут приняты Оргкомитетом в подобных ситуациях.

16. Если по ходу проведения этапа Соревнований были отмечены нарушения настоящего Регламента, Участники должны обратить на них внимание представителей Оргкомитета и Жюри с целью устранения причин нарушения.

17. В случае несогласия с результатами этапа Участники могут сообщить об этом Жюри до его завершения с целью проверки корректности начисления очков Проверяющей Системы.

## **II. Подведение итогов этапа Соревнований и объявление победителя**

1. Жюри оценивает Команды по количеству набранных очков за отправленные Флаги в Проверяющую Систему и стабильную работу сервисов.

2. Решение Жюри заносится в протокол заседания Жюри об итогах этапа Соревнований и доводится до Участников путем публикации на Сайте.

3. Победителем назначается команда, имеющая наибольшее количество победных очков на момент окончания соревнований