

# Технический регламент проведения регионального чемпионата в области информационной безопасности OmCTF-2024

## Порядок организации и проведения Соревнований

1. 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.
2. 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. Время раунда - 60 секунд.
3. Время жизни Флага ограничено (5 игровых раундов); устаревшие Флаги не влияют на начисление очков.
4. Начисление очков за стабильную работу зависит от того, в каком состоянии находится сервис.
5. 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.
6. Проверка результатов выполнения заданий производится в Проверяющей Системе. Таблица набранных баллов (скорбординг) обновляется в режиме реального времени.
7. Схема сети стандартная для соревнований такого типа и приведена в приложении.
8. Командам разрешено:
  - совершать любые действия внутри своего сегмента сети;
  - исправлять уязвимости в своих сервисах;
  - атаковать сервисы других Команд в пределах игровой сети.
9. 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.
10. За нарушение Регламента любыми другими способами по решению Жюри Команда может быть дисквалифицирована или оштрафована снятием определенного количества баллов.
11. Организаторы Соревнований прикладывают все усилия для того, чтобы ивент 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.
12. 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.
13. В случае несогласия с результатами этапа Участники могут сообщить об этом Жюри до его завершения с целью проверки корректности начисления очков Проверяющей Системы.

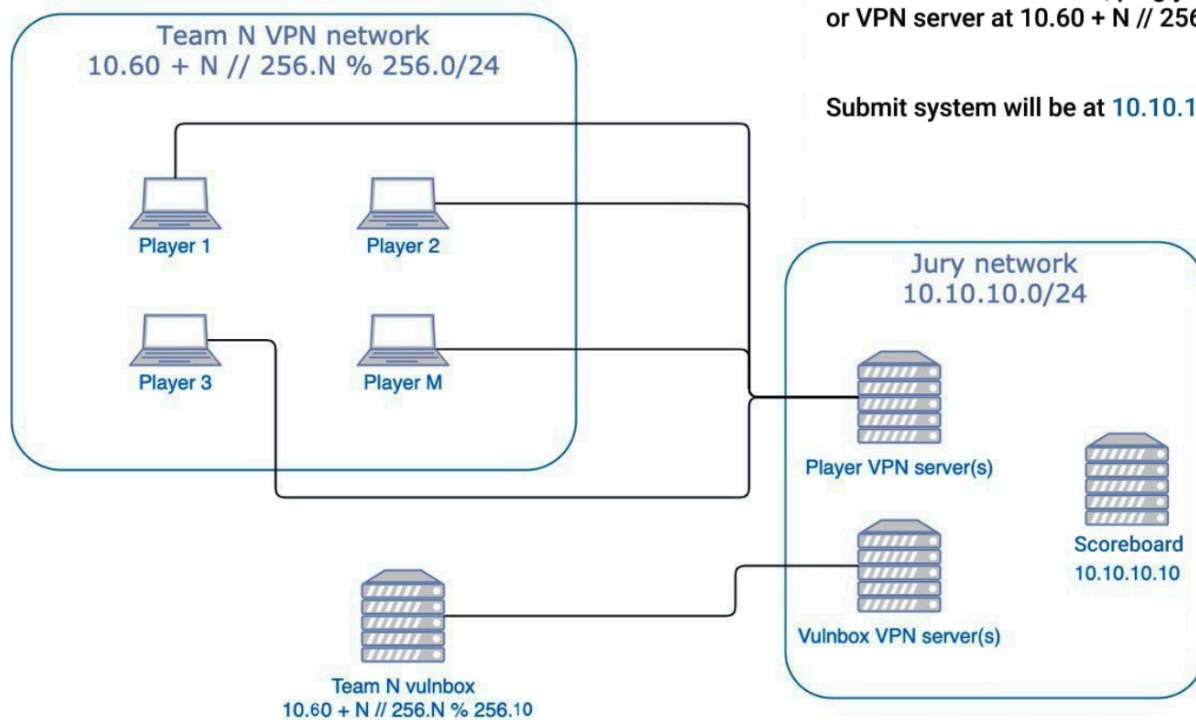
## Подведение итогов

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.

## Приложение

### Схема сети



All connections are through Wireguard.

To check the connection, ping your vulnbox or VPN server at  $10.60 + N // 256.N \% 256.10$

Submit system will be at  $10.10.10.10/flags$