

ПОЛОЖЕНИЕ о молодежном конкурсе киберзащитников «SKILLBIT»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Термины и определения «SKILLBIT» (СКИЛЛБИТ) – соревнование по защите информации. В рамках соревнования участникам предлагаются задания по уязвимостям вебприложений, обратной инженерии, программированию, криптографии и криптоанализу и другим аспектам компьютерной и информационной безопасности. Успешное выполнение задания приносит участникам баллы. В зависимости от условий конкретного этапа соревнований к участию могут допускаться Команды в количестве не более трех человек.

CTF.Code – набор заданий, сформированный из задач классического CTF и программирования.

Jeopardy – формат соревнований, где задачи представлены в виде заданий (тасков).

Жюри Конкурса – группа лиц, утвержденных Организатором, осуществляющая оценку результатов работы Участников и определяющая Победителей Конкурса. В состав Жюри Конкурса могут входить представители Организатора и независимые эксперты.

Заявка – информация, предоставленная Участником при заполнении и отправке электронной регистрационной формы на Официальном сайте Конкурса. Неполная, не соответствующая требованиям Положения информация, представленная потенциальным Участником, Организатором не рассматривается и Заявкой не является.

Капитан – один из Участников Команды по выбору Команды. Выбор Капитана Команды фиксируется в момент регистрации состава Команд Организатором. Капитану Команды в случае признания Команды Победителем Конкурса, вручается приз.

Команда – группа Участников, действующая от своего имени, в количестве до трех человек, объединившихся для участия в Конкурсе. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды.

Менторы, эксперты – группа лиц, имеющих компетенции в проведении экспертизы предоставленных Участникам заданий, оказывающих консультационную помощь Участникам в ходе проведения Конкурса.

Организатор – Самарский государственный технический университет

Генеральный спонсор и технический партнёр - ООО “АйЭсТи”

Технический партнёр - ООО “Перспективный мониторинг”

Платформа – совокупность Сайта заданий и Проверяющей системы ctf.skillbit.pro

Победители Конкурса – Команды, чьи результаты признаны лучшими на основании результатов Проверяющей системы и подтвержденные протоколом Жюри.

Проверяющая система – система управления подсчета результатов и начисления очков Командам.

Спонсор – юридическое или физическое лицо, предоставившее Организатору на безвозмездной основе либо взамен размещения информации о Спонсоре на официальных ресурсах Конкурса, денежные и/или материальные средства, и/или услуги для обеспечения проведения Конкурса, а также награждения Победителей Конкурса.

Официальный сайт Конкурса – skillbit.pro

Официальное сообщество ВКонтакте – vk.com/skillbitpro

Платформа проведения первого этапа (заочно) - ctf.skillbit.pro

1.2 Настоящее Положение о молодежном Конкурсе киберзащитников «SKILLBIT» для учащихся 7-11 классов общеобразовательных учебных заведений (далее - Конкурс) разработано в рамках популяризации направлений обучения, связанных с информационными технологиями и вопросами информационной безопасности, и определяет порядок организации и проведения, организационно-методическое

обеспечение, состав участников и определение победителей, призеров Конкурса.

1.3 Основной целью Конкурса является выявление и развитие у школьников творческих способностей и интереса к научно-исследовательской деятельности, создания необходимых условий для поддержки и развития одаренных детей, распространения и популяризации инженерного образования (в частности направлений, связанных с информационными технологиями и вопросами информационной безопасности), привлечение талантливой молодежи к обучению в образовательных организациях высшего образования Самарской области с последующим трудоустройством в Самаре и Самарской области.

1.4 Вся информация о правилах и сроках проведения Конкурса, о сроках регистрации для участия в Конкурсе, о количестве призов, сроках, месте и порядке их получения размещена на Официальном сайте Конкурса и официальном сообществе в сети «ВКонтакте».

1.5 Для проведения Конкурса Организатор самостоятельно или с привлечением третьих лиц разрабатывает комплексные задания, которые содержат практические и теоретические задачи и вопросы соревновательного характера по теме информационных технологий и информационной безопасности.

1.6 В Конкурсе на добровольной основе принимают участие лица, обучающиеся в образовательных (государственных, муниципальных или негосударственных, имеющих государственную аккредитацию) учреждениях, осваивающие общеобразовательные программы среднего (общего) полного образования (7-11 классы) и среднего профессионального образования независимо от гражданства в возрасте не младше 14 лет.

1.7 Проведение Конкурса основывается на следующих принципах:

- а) открытость;
- б) объективность;

в) прозрачность.

1.8 Сроки проведения Конкурса и призы победителям утверждаются организатором, информация о них и публикуется на официальном сайте Конкурса и в официальном сообществе ВКонтакте. Конкурс проводится в течение учебного года в очной и онлайн форме в несколько этапов.

1.9 Призовой фонд конкурса составляет:

- 1 место - 90 000 рублей на команду
- 2 место - 60 000 рублей на команду
- 3 место - 45 000 рублей на команду

Дополнительно для участников команды-победителя (1 место) предусмотрено увеличение суммы конкурсных баллов на 4 единицы при поступлении в Самарский государственный технический университет в соответствии с правилами приема.

1.10 Рабочим языком проведения Конкурса является государственный язык Российской Федерации - русский язык.

1.11 Финансовое обеспечение проведения Конкурса осуществляется за счет спонсорских взносов коммерческих компаний и государственных субсидий.

1.12. Взимание платы за участие в Конкурсе не допускается.

2. ОРГАНИЗАЦИОННОЕ И МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ КОНКУРСА

2.1. Для подготовки и проведения Конкурса Организатор формирует оргкомитет Конкурса, в состав которого могут входить как сотрудники Организатора, так и привлеченные со стороны лица.

2.2 Оргкомитет Конкурса:

- устанавливает регламент Конкурса (определяет сроки и места проведения этапов);
- обеспечивает непосредственное проведение мероприятий Конкурса;
- определяет формы проведения Конкурса;

- формирует состав Жюри Конкурса;
- обеспечивает свободный доступ к информации о регламенте Конкурса, составе участников, победителей и призеров и иным сведениям о проведении Конкурса, размещая информацию на Официальном сайте Конкурса;
- осуществляет иные функции и полномочия, необходимые для организации и проведения Конкурса.

2.3 В состав Оргкомитета входят:

1. Шумкова Нина Васильевна, руководитель отдела маркетинга, ООО "АйЭсТи"
2. Леонтьев Илья Сергеевич, заместитель руководителя отдела маркетинга, ООО "АйЭсТи"
3. Карпова Надежда Евгеньевна, заведующая кафедрой "Электронные системы и информационная безопасность" СамГТУ

2.4 Жюри Конкурса выполняет следующие функции:

- оценивает результаты выполнения заданий Участниками Конкурса;
- принимает решение о дисквалификации Участников, нарушивших правила, предусмотренные Положением, на основании информации, предоставленной Организатором;
- рассматривает обращения Участников Конкурса к Организатору и принимает решение по результатам их рассмотрения;
- анализирует и обобщает итоги Конкурса и определяет Победителей;
- утверждает протокол заседания Жюри об итогах Конкурса.

2.5 В состав Жюри входят:

1. Лихуто Денис Дмитриевич, технический директор ООО "АйЭсТи"
2. Карпова Надежда Евгеньевна, заведующая кафедрой "Электронные системы и информационная безопасность" СамГТУ
3. Франк Евгений Владимирович, проректор СамГТУ по развитию кадрового потенциала и воспитательной работе

2.6 В Жюри не имеют права участвовать: родственники Участника Конкурса, непосредственный руководитель (учитель) Участника Конкурса.

2.7 Член Жюри должен заявить Организатору о самоотводе в случае необходимости оценки Участников, с которыми член Жюри связан определенными финансовыми или другими интересами.

3. ПОРЯДОК РЕГИСТРАЦИИ И УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

3.1 Регистрация лиц, желающих участвовать в Конкурсе в качестве Участников, осуществляется в сроки, определенные Оргкомитетом и опубликованные на Официальном сайте Конкурса и в официальном сообществе ВКонтакте.

3.2 Для регистрации на первый, заочный этап Капитану команды необходимо ввести следующие данные:

1. ФИО
2. Учебное заведение
3. Почта (E-mail)
4. Телефон
5. Название команды

3.3 При заполнении электронной формы регистрации Участнику необходимо указать следующие сведения: адрес электронной почты (e-mail); контактный телефон; ФИО; учебное заведение; название Команды

3.4 Заполнив и отправив Заявку, Участник тем самым подтверждает, что ознакомлен с Положением, согласен с условиями Положения и дает свое согласие на обработку Организатором данных, указанных в форме регистрации. В случае указания Участником неверных данных при заполнении электронной формы регистрации на Официальном сайте Конкурса, Организатор имеет право отказать такому Участнику в допуске к участию в Конкурса, и/или в выдаче приза, если он

сам или Команда такого Участника будет признана Победителем.

3.5 Платформа автоматически направляет сообщение на указанную при регистрации электронную почту с запросом на ее (электронной почты) верификацию и подтверждение статуса Участника.

3.6 Повторная регистрация Участника запрещается. В случае обнаружения попытки двойной регистрации Участника на Конкурс Организатор оставляет за собой право на любом этапе подготовки и проведения Конкурса дисквалифицировать Участника и/или Команду.

3.7 Команда, зарегистрированная для участия в Конкурсе, имеет право самостоятельно изменить состав и количество Участников Команды до начала Конкурса в рамках возможностей Платформы. В случае невозможности внесения изменений следует обратиться к Организатору.

3.8 Плата за участие в Конкурсе не взимается. Участник несет ответственность за корректность работы своих технических устройств (в том числе отключения, неисправность/поломки технических средств), которые они используют в ходе Конкурса.

4. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

4. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ КОНКУРСА

4.1 Конкурс проходит в два этапа:

- Первый этап: заочный, проводится на платформе технического партнера ООО "АйЭсТи" в формате jeopardy (task-based)
- Второй этап: очный, проводится на платформе технического партнера "Перспективный мониторинг" `Ampire.team`

4.2 Первый этап (заочный):

Task-based (или jeopardy) – это формат, при котором предоставляется набор задач (заданий), к которым требуется найти ответ и отправить его. Ответ представляет собой Флаг. За

верно выполненное задание Команда получает определенное количество очков. Чем задание сложнее, тем больше очков будет полагаться за правильный ответ.

4.3 Порядок проведения первого, заочного этапа:

- Платформа для выполнения заданий будет работать 16 марта с 09:00 до 21:00, таким образом у участников первого заочного этапа будет 12 часов на выполнение заданий
- Результаты участников будут отображаться на лидерборде в режиме реального времени
- Во второй этап будут допущены 6 команд, имеющих самый высокий балл
- Итоги первого этапа будут объявлены 19 марта на сайте и в группе конкурса
- Капитаны выбранных команд, прошедших во второй этап, должны связаться с оргкомитетом фестиваля ДО 21 марта, чтобы получить инструкции по прохождению во второй этап
- В случае, если капитан команды не связывается с оргкомитетом, жюри пересматривает результаты и пропускает в финал другую команду

4.4 Капитан Команды: – регистрируется на Платформе, создает Команду и пароль Команды (TeamPassword) заблаговременно до начала Конкурса; – передает Участникам Команды пароль для присоединения к Команде; – Участники Команды регистрируются на Платформе, присоединяются к своей Команде, введя пароль, полученный ранее от капитана.

4.5 Проверка результатов выполнения заданий производится автоматически на Платформе с отображением обновляющейся таблицы результатов (Scoreboard). Отображаемое количество набранных очков и рейтинг одиночных Участников или Команд являются предварительными результатами Конкурса.

4.6 В случае несогласия с предварительными результатами Конкурса Участники могут сообщить об этом Жюри до

завершения Конкурса для проверки корректности начисления очков системой проверки ответов Платформы.

4.7 Участникам категорически запрещено распространять пароль кому либо, кроме как членам своей Команды.

4.8 Участникам категорически запрещено распространять любую информацию о заданиях (названия задач или сервисов, Флаги, подробности решения, типы уязвимостей в задачах или сервисах и т.п.) до времени окончания Конкурса.

4.9 Участникам категорически запрещено наносить вред инфраструктуре Организатора Конкурса (удалять Флаги из уязвимых сервисов или задач на сервере Организатора, генерировать неоправданно большой объем трафика на сервер Организатора и т.п.).

4.10 Участникам категорически запрещено применять навыки социальной инженерии в отношении других Участников, Организатора или официальных Партнеров Конкурса (выпрашивать Флаги, задавать наводящие вопросы относительно решения задач и т.п.).

4.11 Командам разрешено задавать вопросы Организатору, официальным Партнерам, касающиеся технической части решения задач, а также сообщать о найденных ошибках.

4.12 По итогам Конкурса Жюри фиксирует результаты одиночных Участников или Команд.

4.13 В случае равенства количества набранных очков, выше классифицируется тот Участник или та Команда, которая раньше выполнила задание.

4.14 Второй этап (очный):

- Проводится на площадке технического партнера [Ampire.team](https://www.ampire.team) - компании "Перспективный мониторинг"
- К участию допускаются команды, успешно прошедшие первый этап
- Формат и правила проведения второго этапа публикуются на Официальном сайте Конкурса не позднее чем за 14 дней до его начала

5. ПОБЕДИТЕЛИ И ПРИЗЕРЫ

5.1 Победителями признаются все члены команды, занявшей одно из трех призовых мест.

5.2. Победители получают призы в соответствии с протоколом Жюри.

5.2 Вручение призов осуществляется Спонсором на встрече, проводимой Организатором по итогам Конкурса.

5.3 Участники, признанные Победителями, обязаны в течение 3 (трех) календарных дней после объявления Победителей и размещения информации о Победителях на Официальном сайте Конкурса направить Организатору копию паспорта.

5.4 В случае, если победителем является Команда, а призом - денежные средства, их выплата осуществляется Спонсором в рублях Российской Федерации путем перечисления денежных средств на банковские счета Капитанов Команд, признанных Победителями.

5.5 Для получения денежного приза одиночные Участники, признанные Победителями или капитаны Команд, признанных Победителями, обязаны в течение 14 (четырнадцати) календарных дней после объявления Победителей и размещения информации о Победителях на Сайте Конкурса связаться с Организатором для получения приза и предоставить Организатору все необходимые для этого данные, включая следующие:

а) Копию паспорта или иного документа, удостоверяющего личность (все страницы);

б) Копию свидетельства о постановке на учет в налоговом органе физического лица по месту жительства на территории Российской Федерации;

в) Копию страхового свидетельства государственного пенсионного страхования; г) Реквизиты банковского счета, на который должен быть перечислен денежный приз;

д) Согласие на обработку и передачу персональных данных.

5.6 При отказе Участника или Капитана Команды от приза, соответствующий приз остается у Спонсора.

5.7 Уплата налогов в соответствии с Налоговым Кодексом РФ производится Спонсором.

5.8 Организатор не несет ответственности за распределение Капитаном Команды денежного приза между Участниками Команды, признанной Победителем. Приз распределяется между Участниками Команды по договоренности между ними самостоятельно, без участия Организатора, Спонсора.