

Regulamin konkursu "Time to Hack"

§ 1. Postanowienia Ogólne

1. Regulamin Konkursu „Time to hack” określa zasady organizacji, przebiegu zawodów oraz przyznawania nagród uczestnikom.
2. Konkurs jest organizowany przez Agencję Wywiadu z siedzibą przy ul. Miłobędzkiej 55, 02-634 Warszawa.
3. Fundatorem nagród jest Organizator.
4. Zawody organizowane są w popularnej formule Capture The Flag (CTF), a dokładniej w jej wariacie Jeopardy. W trakcie trwania Konkursu uczestnicy będą rozwiązywali przygotowane przez organizatora zadania, dowodem na rozwiązanie zadania jest znalezienie i zgłoszenie powiązanej z nim Flagi. Za Flagi otrzymuje się punkty, a zwycięzcą Konkursu zostanie zdobywca największej ich liczby.
5. W przypadku niejasności, błędów w regulaminie lub innych spraw dotyczących Konkursu można wysłać pytania na adres: ctf@aw.gov.pl.

§ 2. Okres trwania Konkursu

1. Konkurs rozpocznie się o godzinie 9:00 CEST, 27.03.2021 i potrwa 24h, tj. do godziny 9:00 CEST, 28.03.2021.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany czasu trwania, rozpoczęcia oraz zakończenia Konkursu, jeżeli względy organizacyjne będą tego wymagały. O wszelkich zmianach uczestnicy Konkursu zostaną poinformowani.

§ 3. Warunki uczestnictwa

1. Konkurs skierowany jest do osób fizycznych, posiadających obywatelstwo polskie, które w dniu rozpoczęcia Konkursu ukończyły 18 lat.
2. Konkurs jest indywidualny.
3. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora.
4. Aby wziąć udział w Konkursie należy się zarejestrować za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego, znajdującego się pod adresem <https://aw.gov.pl/timetohack/>.
5. Komisja konkursowa nie dopuszcza do Konkursu uczestnika, który w formularzu zgłoszeniowym podał nieprawdziwe dane.
6. Przesłanie zgłoszenia jest równoznaczne z zaakceptowaniem treści niniejszego regulaminu.

§ 4. Rejestracja

1. Rejestracji należy dokonywać na stronie: <https://aw.gov.pl/timetohack/>.
2. Rejestracja jest otwarta od 12.03.2021 do 23.03.2021.
3. W czasie rejestracji należy podać:
 - a. Imię oraz Nazwisko,
 - b. Adres email,
 - c. Datę urodzenia,
 - d. Nazwę uczelni wyższej do której się uczęszcza,
 - e. Kierunek studiów,
 - f. Nick/pseudonim, który będzie identyfikatorem w Platformie Konkursowej.
4. W szczególnie uzasadnionych przypadkach Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do odmówienia przyjęcia zgłoszenia bez podania przyczyny.

§ 5. Formuła Konkursu

1. Konkurs polega na rozwiązaniu zadań przedstawionych przez Organizatora Konkursu, na dedykowanej Platformie, zwanej "Platformą Konkursową", która zostanie udostępniona przed startem Konkursu, o którym mowa w § 2 ust. 1, za pomocą poczty elektronicznej przed rozpoczęciem Konkursu.
2. Momentem rozpoczęcia Konkursu jest oficjalne przedstawienie treści pierwszych zadań podczas otwarcia Konkursu. Dopiero od tego momentu możliwe jest zaznajomienie się z ich treścią oraz rozpoczęcie ich rozwiązywania.
3. Wszelkie próby poznania treści zadań przed startem Konkursu grożą automatyczną dyskwalifikacją.
4. Przez pierwsze 12h trwania Konkursu organizator może publikować nowe zadania.
5. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo modyfikacji zadań (w celu doprecyzowania lub naprawienia błędu w zadaniu). Każdy uczestnik Konkursu będzie powiadomiony o wprowadzonej modyfikacji poprzez Platformę Konkursową.
6. Organizator Konkursu nie zapewnia uczestnikom Konkursu żadnych środków technicznych do rozwiązywania zadań.
7. W czasie trwania Konkursu Organizator może publikować podpowiedzi do nierozwiązanych przez nikogo zadań zwane "Hintami", wszystkie podpowiedzi będą publikowane na Platformie Konkursowej i będą dostępne dla uczestników Konkursu.

§ 6. Zadania

1. Zadania będą umieszczone na Platformie Konkursowej.
2. Zadania będą widoczne jedynie dla zarejestrowanych i zalogowanych uczestników.

3. Zadania będą należały do 5 klasycznych kategorii spotykanych na konkursach typu CTF:
 - a. Web - ataki na aplikacje webowe,
 - b. Crypto - ataki kryptograficzne,
 - c. RE - inżynieria odwrotna oprogramowania,
 - d. Forensic - informatyka śledcza,
 - e. PWN - eksploatacja błędów niskopoziomowych.
4. W każdym zadaniu jest ukryta dokładnie jedna (jeśli nie sprecyzowano inaczej) Flaga – specjalny ciąg znaków udowadniający rozwiązanie zadania.
5. Za zgłoszenie Flag za pomocą Platformy Konkursowej uczestnicy dostają punkty. Znalazienie i zgłoszenie Flagi jest celem każdego zadania.
6. Jeżeli nie sprecyzowano inaczej, w każdym zadaniu Flaga będzie się zaczynała ciągiem **CTF{**, a kończyła znakiem **}**.

§ 7. Punktacja

1. Punkty za zadania w tym Konkursie będą przyznawane w sposób “dynamiczny”.
2. Za każde zadanie można uzyskać maksymalnie 500, a minimalnie 50 punktów.
3. Punkty za zadania będą się zmieniały w trakcie trwania Konkursu, tj. liczba punktów za zadanie będzie przyznawana w zależności od liczby rozwiązań.
4. Wszystkie zadania na początku Konkursu będą warte maksymalną wagę, następnie wraz ze wzrostem liczby rozwiązań danego zadania, wartość zadania będzie spadać, aż do osiągnięcia minimum.
5. Spadek punktów odnosi się także do uczestników którzy wcześniej rozwiązyli zadanie.

§ 8. Zwycięzcy i przyznanie nagród

1. Klasyfikacja w rankingu Konkursu będzie określana tylko za pomocą sumy uzbieranych punktów, tzn. zwycięzcą zostaje uczestnik z ich największą liczbą.
2. W przypadku remisów, wygrywa szybszy czas zgłoszenia ostatniej Flagi.
3. Nagrodami w Konkursie są nagrody pieniężne oraz nagrody rzeczowe:
 - a) I miejsce – 5000 zł oraz puchar Szefa Agencji Wywiadu,
 - b) II miejsce – 3000 zł oraz gadżety promocyjne,
 - c) III miejsce – 2000 zł oraz gadżety promocyjne.
4. O wygranej i warunkach odbioru Nagrody zwycięzcy Konkursu zostaną powiadomieni indywidualnie za pośrednictwem wiadomości wysłanej za pomocą poczty elektronicznej.

§ 9. Akcje zabronione

1. W czasie trwania Konkursu zabronione są:

- a. Łamanie przepisów prawa powszechnie obowiązującego,
 - b. Ataki na infrastrukturę organizatora, która nie jest częścią zadań, w tym atakowanie Platformy Konkursowej,
 - c. Używanie różnego rodzaju automatycznych skanerów podatności, które generują duży ruch i mogłyby zaszkodzić stabilności infrastruktury,
 - d. Niszczenie zadań i utrudnianie ich rozwiązywania innym uczestnikom,
 - e. Atakowanie innych uczestników,
 - f. Wszystkie ataki typu DoS, DdoS,
 - g. Współpraca między uczestnikami.
2. Aby uprościć rozgraniczenie pomiędzy częścią zadaniową, a organizacyjną infrastrukturą, zadania będą używały wspólnej jasno określonej konwencji adresów opisanej na Platformie Konkursowej.
 3. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji uczestnika, który łamie postanowienia Konkursu oraz postępuje wbrew zasadom fair play, bez podania konkretnego powodu.

§ 10. Wsparcie i chat

1. W trakcie trwania Konkursu zostanie udostępniony chat.
2. Chat będzie publiczny dla uczestników Konkursu, a organizatorzy Konkursu będą na nim specjalnie oznaczeni.
3. Wszelkie problemy techniczne podczas trwania Konkursu należy zgłaszać za pomocą w.w. chatu, do organizatorów.
4. Adres chatu zostanie podany na Platformie Konkursowej, przed rozpoczęciem zawodów.

§ 11. Postanowienia końcowe

1. Prawo do wiążącej i ostatecznej interpretacji zapisów niniejszego Regulaminu i ogłoszenia konkursowego przysługuje Organizatorowi.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu i ogłoszenia konkursowego, która staje się obowiązująca z chwilą opublikowania. Informacja o zmianach będzie zamieszczona na oficjalnych profilach Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do przerwania lub unieważnienia Konkursu bez podania przyczyny.
4. Udział w Konkursie łączy się z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu i wyrażeniem zgody na przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych podanych w formularzu zgłoszeniowym, zgodnie z Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia Dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych osobowych). Administratorem danych osobowych jest Szef Agencji Wywiadu.

