

**Положение
о проведении соревнований в области информационной безопасности
«DUCKERZ CTF»**

Санкт-Петербург
2026



1. Общие положения

- 1.1. Положение об организации и проведении соревнований по информационной безопасности (далее – Положение) устанавливает правила, порядок, цели, условия и сроки проведения соревнований CTF «DUCKERZ CTF» (далее – Соревнования).
- 1.2. Организаторами Соревнований (далее - Организаторы) выступают:
 - команда “DUCKERZ”.
- 1.3. Настоящее Положение является обязательным для исполнения всеми участниками Соревнований.
- 1.4. Целью Соревнований является повышение уровня знаний участников в области информационной безопасности, предоставление участникам возможностей для отработки навыков в условиях, приближенных к реальным ситуациям, а также популяризация информационной безопасности среди студентов, профессионалов и энтузиастов.
- 1.5. Информация о проведении Соревнований публикуется в официальном сообществе Организаторов: телеграм-канале DUCKERZ (<https://t.me/duckerz>).
- 1.6. Информация считается доведенной до сведения участников, если она была опубликована в официальных сообществах.



2. Порядок участия

- 2.1. Участие в Соревнованиях бесплатное.
- 2.2. К участию допускаются все желающие, независимо от уровня подготовки, возраста или места проживания, при условии соблюдения требований настоящего Положения.
- 2.3. Для участия в Соревновании необходимо пройти регистрацию на официальной Интернет-платформе Организаторов <https://teams.duckerz.ru> (далее - Платформа) в установленные сроки.
- 2.4. Для участия в Соревнованиях необходимо создать/вступить в команду на Платформе. В состав каждой команды может входить не более 5 участников.
- 2.5. Участник может состоять только в одной команде одновременно, переход между командами после начала Соревнования строго запрещен.
- 2.6. Организаторы имеют право вносить изменения в название и состав команды, если они противоречат законам Российской Федерации.



3. Формат проведения Соревнований

- 3.1. Соревнования проводятся в формате task-based (Jeopardy), где участникам предоставляется набор заданий, в которых требуется найти флаг (ответ на задание) и отправить его на проверку.
- 3.2. Соревнования проводятся с 12:00 7 февраля по 12:00 8 февраля (24 часа) 2026 года (часовой пояс UTC +3).
- 3.3. Организаторы оставляют за собой право изменять продолжительность Соревнований, а также время их начала или окончания в случае необходимости. Все изменения будут заранее доведены до сведения участников через телеграм-канал Организаторов.
- 3.4. Для получения заданий и отправки флагов используется Платформа.
- 3.5. Флаг имеет следующий формат:
DUCKERZ\{[a-zA-Z0-9!@#\$%^&*()\\{}<>?\\|.,;:"~`+=_-]+\}, а также он чувствителен к регистру символов.
- 3.6. У каждого задания имеется определенная стоимость в баллах. Команда, отправившая верный флаг, получает указанные за задание баллы.
- 3.7. Цель команды заключается в получении максимального количества баллов за правильно выполненные задания и введённые флаги.
- 3.8. Сумма баллов после завершения Соревнований является итоговым результатом команды.
- 3.9. В течение Соревнований команды имеют возможность отслеживать свой прогресс, а также прогресс других команд в баллах в виде рейтинговой таблицы, размещенной на Платформе.
- 3.10. Рейтинговая таблица будет обновляться в реальном времени, отображая текущие результаты команд и их позиции в соответствии с начисленными баллами.
- 3.11. Флаг считается корректным только при совпадении с флагом Организаторов в точности до регистра.



4. Правила и ограничения

4.1. Участникам запрещается:

4.1.1 Проводить атаки на любые устройства в сети, серверы Организаторов, систему принятия флагов, других игроков, Платформу Соревнований если иное не предусмотрено заданием.

4.1.2 Генерировать неоправданно большое количество трафика.

4.1.3 Сообщать решение, флаги или подсказки, передавать файлы, содержащие решение заданий кому-либо, за исключением членов своей команды.

4.1.4 Привлекать сторонних людей, не входящих в список участников команды, зарегистрированной на платформе, к решению задач.

4.1.5 Использовать уязвимости в системе приема флагов.

4.1.6 Выступать более чем за одну команду.

4.1.7 Пытаться перебором подбирать флаги.

4.1.8 Перехватывать трафик других команд и модифицировать его.

4.1.9 Блокировать доступ к заданиям другим командам путем модификации, патча, изменения флага задания.

4.2. Целенаправленный поиск уязвимостей на Платформе запрещен.

4.3. Команда обязана сообщать Организаторам о возможных технических неполадках и(или) ошибках в заданиях и системе приема флагов.

4.4. Организаторы вправе дисквалифицировать команду или снять баллы за нарушение правил текущего Положения.

4.5. Команда вправе использовать любые программные и технические средства, не противоречащие правилам данного Положения и законодательству Российской Федерации, для решения задач.

4.6. Организаторы могут публиковать подсказки для заданий, которые одновременно становятся доступны всем командам. Подсказки публикуются только на те задания, которые не смогла решить ни одна команда по истечении определенного времени.



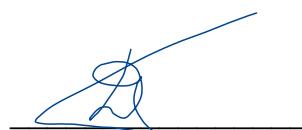
- 4.7. Команды вправе требовать пояснения по заданиям, если их формулировка не понятна.
- 4.8. Команды вправе просить исходные файлы заданий у Организаторов, если их получение посредством платформы невозможно по техническим причинам.
- 4.9. В случае нарушения правил, указанных в данном Положении, команда или отдельные участники могут быть дисквалифицированы Организаторами Соревнования. Решение о дисквалификации принимается на усмотрение Организаторов и может быть осуществлено без объяснения причин.



5. Подведение итогов Соревнований

- 5.1. Окончание Соревнований строго оговаривается перед их началом и может быть продлено только по решению Организаторов в соответствии с пунктом 3.3 настоящего положения.
- 5.2. После завершения Соревнований доступ к системе принятия флагов закрывается и команды могут видеть только результаты рейтинговой таблицы.
- 5.3. Рейтинговая таблица сортируется в порядке убывания полученных баллов.
- 5.4. В случае одинакового количества баллов, приоритет даётся команде, которая первая набрала это количество баллов.
- 5.5. После анализа результатов Соревнований и подтверждения набранных баллов командами Организаторы решают, кто из команд, набравших наибольшее количество баллов, побеждает в Соревнованиях.
- 5.6. Победителями Соревнований являются 3 команды, набравшие наибольшее суммарное количество баллов (первое, второе и третье место).
- 5.7. Победители Соревнований получают дипломы первой, второй и третьей степени в соответствии с занятым местом, а также памятные призы от партнеров Соревнований.
- 5.8. Все участники Соревнований вне зависимости от занятого ими места получат сертификаты об участии.

Зам. директора ИКНК



Дробинцев П. Д.