



1. A verseny célja

A verseny legfőbb célja a kiberbiztonsági, technikai képességek gyakorlása, az elektronikus információbiztonsági szakmai orientáció, a szakma és a honvédelmi kiberműveleti szakterület népszerűsítése, új tehetségek felkutatása, toborzás és a kiberbiztonsági tudatosság növelése. A verseny szervezői célul tűzték ki továbbá, hogy a résztvevők a magas szintű technikai feladatok megoldása során kompetitív szellemben és környezetben érezzék magukat, amely hozzájárul szakmai fejlődésükhöz.

A verseny további célja a honvédelmi ágazat támogatásával egy személyek, közösség kerülhessen összeállításra, akik civilként, de célzottan az ágazatot támogatva vagy távlati célként az ágazat, így a Honvédség, a Katonai Nemzetbiztonsági Szolgálat, illetve egyéb ágazati szereplők szervezeti kereteit megcélözva tervezik további fejlődésüket és megmérettetésüket a hasonló tárgykörben szervezett versenyeken.

További cél egy szakmai közösség építése, amely során a résztvevőknek lehetőségük nyílik versenytársaikat megismerni és tapasztalatot cserélni.

2. A verseny szervezője

A verseny szervezője a Magyar Honvédség Kiberműveleti Parancsnokság és a Katonai Nemzetbiztonsági Szolgálat Kibertér Műveleti Központja (a továbbiakban együtt szervezők). A verseny során a szervezők további partnereket is bevonnak a technikai feladatok előkészítése és a verseny szervezése érdekében. Ezen minőségükben a verseny szervezéséhez feltétlenül szükséges adatokat megosztja az együttműködőkkel.

3. Fogalmak

Játékos: a versenyre szabályosan regisztráló természetes személy, aki magyar állampolgár.

Szervező: a verseny lebonyolításáért felelős szervezet.

Feladat: az a kihívás, melyet a játékosnak a verseny során meg kell oldania, egy fordulóban több, eltérő nehézségű feladat is lesz.

Lebonyolító platform: az a nyílt internetről elérhető tér, amelynek segítségével a versenyt lebonyolítják.

Technikai támogató: az a harmadik szereplő, aki a verseny technikai feladatait összeállítja és a lebonyolító platformot üzemeltet.

4. Résztvételi feltételek

A versenyszabályzatot és az adatvédelmi tájékoztatót minden résztvevőnek – a versenyre történő jelentkezés előtt – meg kell ismernie és el kell fogadnia. A versenyre való regisztrációval és jelentkezéssel a résztvevők kijelentik, hogy megismerték és elfogadták a szabályzatot és tájékoztatót. A versenyszabályzat megszegése a verseny bármely szakaszában az első figyelmeztetést követően kizárást von maga után.

A versenyre a toborzó tevékenységre és így a szervezők hosszútávú terveinek megvalósítására figyelemmel 18. életévét betöltött, de 35 évesnél nem idősebb magyar állampolgárságú természetes személy jelentkezhet. Csak egyéni indulásra van lehetőség. A versenyre történő jelentkezésnek előképzettségi feltétele (iskolai végzettség) nincs, de a résztvevők részéről



elvárt, hogy a feladatok megoldásához az informatikai biztonság területén magas fokú elméleti és gyakorlati tudással kell rendelkezniük. Egy személy a versenyre csak egyszer regisztrálhat.

4.1. Regisztráció

A játékosoknak a részvételi szándékukat – regisztráció keretében – egy erre a célra létrehozott email címre történő levélküldéssel kell jelezniük. A jelentkezés ezen fázisában már kötelező az alábbi adatok megadása:

- egy érvényes e-mail cím megadása,
- az online részvételi azonosításhoz szükséges saját név vagy becenév/nicknév.

Ezen regisztráció célja, hogy egy jelentkező csak egy hozzáférést szerezhessen.

A helyszíni fordulón történő részvétel érdekében az online forduló során az első 10 legmagasabb pontszámot elért indulója és 3 fő tartalék a fenti adatok mellett, illetve ezekre való hivatkozással további, a katonai objektumba történő beléptetéshez szükséges személyes adatok megadása is szükséges.

Amennyiben egy, a helyszíni fordulóra behívott játékos megjelölt adatai 2024. 03. 01-én 8:00ig a szervezők részére nem kerülnek megküldésre, azon játékos eredménye érvénytelenné válik, ebben az esetben a szervezők fenntartják a jogot, hogy az online forduló eredményei alapján a soron következő, tartaléknak jelölt résztvevőt soron kívül értesítsék és a helyszíni részvételre meghívják.

A regisztrációval a játékosok kijelentik, hogy megismerték és elfogadták a verseny Versenyszabályzatát és az Adatvédelmi Tájékoztatóját.

A versenyre 2024. 02. 23. 19:00-ig van lehetőség regisztrálni.

A verseny szervezője ellenőrzi a regisztráció során megadott e-mail címeket. A sikeres regisztrációról a játékosok visszaigazoló e-mailt kapnak a szervezőtől a regisztráció alkalmával megadott e-mail címekre.

A szervezők a regisztrált játékosok fent meghatározott adatai közül az e-mail címeket és a regisztráció során megadott nevet (nick) átadhatja a verseny technikai támogatójának vagy további, a végrehajtási platform használatához szükséges külön regisztrációt követelhet meg.

4.2. Versenyre jelentkezés további feltételei

A versenyen nem vehetnek részt a szervező munkatársai, valamint azok családtagjai, illetve azok a személyek és családtagjaik, akik bármilyen más formában kapcsolatba kerültek a rendezvény szervezésével (pl. lebonyolító platform külsős és belsős munkatársai).



4.3. A helyszíni forduló végrehajtásához szükséges adatok

- születési név,
- anyja neve,
- születési idő, hely,
- személyi azonosításra alkalmas igazolvány száma,
- az online forduló során megadott azonosító,
- a regisztráció során használt e-mail címe,
- telefonszám,
- esetleges ételallergiára vonatkozó adat,

A nyereményjáték győzteseinek további adatai:

- bankszámlaszám,
- adószám

A versenyben való részvétel önkéntes és ingyenes. A szervezők minden személyes adatot, amelyhez a verseny során hozzájut, bizalmasan és a hatályos adatvédelmi jogszabályoknak megfelelően kezelnek, azt harmadik személynek nem adják át – kivéve a szabályzat 2. pontjában leírtak -, azokat harmadik személyek nem ismerhetik meg, az adatokat hozzáférhetővé nem teszi, az adatkezelés szabályainak mindenben eleget tesz.

4.4. Kötelezően kitöltendő nyilatkozatok

A résztvevők a versenyre való regisztrációt megelőzően az alábbiakról kötelesek nyilatkozni:
„Kijelentem, hogy a Versenyszabályzatot és az Adatvédelmi tájékoztatót megismertem és elfogadtam.

Kijelentem, hogy az általam megadott adatok a valóságnak megfelelnek, és kizárólag ezt az egy felhasználói fiókot regisztráltam és használom a verseny során.

Kijelentem, hogy a verseny ideje alatt, azzal összefüggésben a hatályos magyar jogszabályokat betartva járok el.”

Regisztrációra és a versenyen való részvételre csak a fenti nyilatkozatok szervezők részére történő megtételével lesz lehetőség.

4.5. Egyéb szabályok

A rendezvény szervezője jogosult arra, hogy a versenyből kizárja azt a játékost, aki csalást követett el, vagy megszegte a részvételi feltételeket, amely esetben a játékos eredményei törlésre kerülnek a verseny adatbázisából.

A szervező fenntartja magának a jogot, hogy másik nyertest hirdessen, amennyiben okkal feltételezi, hogy az első körben kiválasztott játékos megszegte a részvétel feltételeit. A szervező a részére biztosított (rész)eredmények alapján fenntartja magának a jogot, hogy egyes elért pontszámokat saját hatáskörben felülbíráljon.



A szervező megítélése szerint, a verseny adott időpontjaiban mindenki számára nyilvánosan közzé tehet segítséget adott feladatok megoldásához (Hint-ek).

5. A versenyfeladatok, lebonyolítás

A verseny a meghatározott életkori feltételeket (18-35 év) teljesítő természetes személyek megmérettetése.

A lebonyolító platformokhoz való hozzáférést – a versenyjelentkezés után – a szervező biztosítja. A részvétel feltétele a versenyszabályzat és a lebonyolító platform felhasználási szabályzatának, valamint az adatvédelmi politika elfogadása. A lebonyolító platform angol nyelven működik.

A feladatok megoldását a CTF platformra tölti fel a játékos, mely a szervező által biztosított elérési úton keresztül, hitelesítést követően a nyílt internetről elérhető lesz a verseny alatt. A feladatok megoldásához – azok nehézségi szintjétől függően, melyet a feladatért kapható pontszám is jelez – alapszintű vagy mélyebb technikai tudás szükséges. A feladatok célja minden esetben egy „flag” (zászló) elérése (CTF feladatok), amely egyértelműen bizonyítja a feladat elvégzését. A zászlót elérni valamilyen technikai kihívás teljesítésével lehet. A „flag” egy egyedi azonosító (szöveg vagy karaktersorozat), amely minden feladat és felhasználó számára különböző is lehet. Egy feladat akkor minősül elvégzettnek, ha a zászló a megfelelő formában elküldésre került és az helyes értékű. A feladatok leírása és elérhetősége a szervezők által biztosított platformon található, a megoldást is itt kell beküldeni. Egy feladat kiíráshoz egy „flag” tartozik, de a feladatok összefügghetnek egymással.

Minden olyan tevékenység, amely a feladat szándékos tönkretételére, elérhetőségének akadályozására, vagy a többi versenyző játékának szabotálására irányul (pl. eredeti fájlok törlése, flag-ek felülírása) a versenyből való kizárást eredményez. Minden olyan támadó jellegű tevékenység, amely a biztosított, a feladatokban meghatározott hálózaton kívülre irányul, azonnali kizárást és további következményeket eredményez.

Egyes, a leírásban jelzett flag-ek beküldése mellé szükséges még egy leírás (ún. writeup) elkészítése is, melyben röviden megfogalmazásra kerül, hogyan jutott hozzá a játékos a flaghez. Ennek elkészítéséhez egy dokumentumot (template) biztosítunk a versenyzők számára. A Template a regisztrált személyek részére a regisztrációs során megadott email címre kerülnek megküldésre, és a szervezők onnan fogadják el a megoldásokat kizárólag ebben a formában a verseny ideje alatt. Azon flagekhez nem kell writeup-ot készíteni, melyeknél ezt a szervező nem kéri. Azon feladatoknál, amelyekhez tartozik writeup követelmény, ott a feladat pontszámának 50%-át adja a szabályosan beküldött és elfogadható leírás.

A writeupok beküldésére versenyzőnként egyetlen lehetőség van (összesen és nem feladatonként), az első beküldést fogjuk figyelembe venni.

Writeup beküldése érvényes flag feltöltés nélkül érvénytelen feladat megoldásnak minősül. A lebonyolító platformon a használat megkönnyítésére ajánlott referenciák is rendelkezésre állnak.

A feladatok tetszőleges sorrendben oldhatók meg.



A feladatok különböző informatikai biztonsági témákat érintenek, melyek az alábbiak:

A feladatok különböző nehézségűek, így azok teljesítéséért különböző mennyiségű, előre meghatározott és kihirdetett pontszámot kapnak a résztvevők. A feladatok végrehajtására részpontszámot a rendszer nem számol.

A pontok és az idő számítása minden versenyző számára azonos időpontban, a verseny kezdetekor indul. A pontok aktuális állását (scoreboard) a szervezők valós időben NEM teszik hozzáférhetővé teszik a versenyzők számára. Végleges pontszám, és sorrend, a writeupok ellenőrzése után alakul ki és kerül publikálásra. A Rendező vállalja, hogy az online forduló végleges pontszámai és az így kialakult sorrend publikálásra kerül legkésőbb 2024. 02. 28. 12:00-ig.

A verseny szervezői szükség esetén e-mailben kommunikálnak a játékosokkal. Ez a kommunikációs csatorna biztosít lehetőséget a játékosoknak a verseny ideje alatt az esetleges problémák jelzésére és segítség kérésére, ugyanakkor a szervező reagálása az egyéb feladatok miatt korlátozott és nem garantált.

A rendező fenntartja a jogot, hogy adott feladatokhoz kiegészítésekkel éljen, illetve a verseny ideje alatt változásokat eszközöljön a versenyzők világos tájékoztatása mellett.

A szervező a verseny ideje alatt dönthet úgy, hogy egyes feladatok megoldásához segítséget nyújt (hint-ek). Ez minden versenyző részére egységesen elérhető módon valósulhat meg a verseny hivatalos kommunikációs csatornáján (e-mail), vagy magán a platformon (CTF) keresztül ugyanezek a csatornákon meghatározott feltételek mellett.

5.1. A verseny fordulója

A verseny **két fordulóban** kerül lebonyolításra.

A verseny online szakaszának lebonyolítása nyári közép európai idő (CET) szerint 2024. február 26. 08:00 és 2024. február 28. 07:59 között zajlik (48 óra) online. A játékra kizárólag ebben az időablakban nyílik lehetőségük a résztvevőknek. Így, a versenyfeladatok végrehajtására – a jelzett időablakon belül – a résztvevőknek összesen legfeljebb 48 órájuk van.

A verseny résztvevői otthoni környezetben saját eszközökön a lebonyolító platform segítségével, oda kapcsolódva, a platform technikai támogatásával és instrukciói alapján vehetnek részt a feladatok megoldásában.

A verseny ideje alatt a feladatok megoldhatóak maradnak.

A játékosok rangsorolása pontozás alapján történik, melynek alapja a megoldott feladat nehézsége. Egyenlő pontszám esetén az utolsó beküldött feladat megoldásának ideje a döntő.

A verseny pillanatnyi állása a résztvevők számára NEM lesz elérhető (scoreboard).

A helyszíni végrehajtás részleteiről a szervezők a továbbjutott és tartalék személyek részére 2024. március 1-én 8:00-ig, a helyszíni részvételhez szükséges adatok megadási határidejéig fogja tájékoztatást adni. A helyszíni végrehajtás eltérhet az online fordulótól.



5.2. A szervezők toborzási és kapcsolatépítési tevékenysége

A verseny egyik célja a honvédelmi ágazat kiberműveleti területére új jelöltek felkutatása és a kapcsolatépítés.

Távlati cél, hogy a látókörbe került személyek az ágazathoz kapcsolódó munkát végezhesenek, ezen felül a Honvédség támogatásával vegyenek részt más, így pl. a Nemzeti Kibervédelmi Intézet által hasonló céllal és tárgyban jelzett rendezvényeken.

Az ilyen támogatásban részesülő játékosokkal a szervezők a rendezvényt követően veszik fel a kapcsolatot egyeztetés céljából.

A toborzással összefüggő szükséges információkról, lehetőségekről, a támogatás elnyerésének feltételeiről az érintettek külön tájékoztatót kapnak.

6. Díjazás

A verseny 1 kategóriájában rangsorolás és elismerés, illetve díjazás történik.

A díjazás:

Első helyezett 200 000 forint értékű, a második helyezett 100 000 forint értékű, a harmadik helyezett 50 000 forint értékű nyereményben részesül.

A döntő díjazásának vonatkozásában a szervező a változtatás jogát fenntartja