



Regulamin konkursu „CyberŚląskie CTF”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady uczestnictwa w konkursie „CyberŚląskie CTF”, zwanym dalej „Konkuresem”.
2. Konkurs organizowany jest przez Koło Naukowe "secfault" działające przy Wydziale Informatyki, Automatyki i Elektroniki Politechniki Śląskiej zwanym dalej „Organizatorem”.
3. Konkurs odbywa się od godziny 00:00:00 21.10.2024 roku do godziny 23:59:59 23.10.2024 roku.
4. Celem Konkursu jest popularyzacja wiedzy informatycznej z dziedziny cyberbezpieczeństwa oraz promocja Politechniki Śląskiej.
5. Konkurs polega na rozwiązywaniu zagadek związanych z informatyką i cyberbezpieczeństwem, które umieszczone są na platformie internetowej dostępnej pod adresem <https://ctf.polsl.pl/cyberslaskie> (zwanej dalej „Platformą”).
6. O zwycięstwach decyduje w pierwszej kolejności liczba rozwiązanych zagadek, a następnie czas rozwiązania ostatniej zagadki.
7. Wszelkie informacje związane z Konkursem udostępniane będą przez Organizatora w portalu <https://ctf.polsl.pl/cyberslaskie>
8. Wszelka komunikacja z Organizatorem odbywa się za pomocą adresu e-mail ctf@polsl.pl.

§ 2. Warunki uczestnictwa w Konkursie

1. Uczestnikiem Konkursu, zwanym dalej „Uczestnikiem”, może być wyłącznie osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która zgłosi chęć uczestnictwa w Konkursie poprzez rejestrację na Platformie.
2. Uczestnikami Konkursu nie mogą być osoby zaangażowane w organizację Konkursu oraz osoby zaangażowane w organizację wydarzenia "CyberŚląskie".
3. Udział w Konkursie jest bezpłatny i całkowicie dobrowolny.
4. Wszystkie koszty związane z uczestnictwem w Konkursie Uczestnik ponosi we własnym zakresie.

§ 3. Rejestracja Uczestników

1. Rejestracja Uczestników prowadzona jest za pośrednictwem Platformy.
2. Uczestnikiem może być osoba lub zespół złożony maksymalnie z 3 osób.
3. Każdy Uczestnik może posiadać tylko jedno konto na Platformie.
4. Poprawna rejestracja wymaga podania następujących danych:
 1. imienia i nazwiska osoby reprezentującej Uczestnika;
 2. pseudonimu;
 3. w przypadku ucznia gliwickiej szkoły średniej należy podać nazwę szkoły;
 4. adresu e-mail do kontaktu;
 5. oświadczenia o akceptacji postanowień Regulaminu;
 6. oświadczenia o zapoznaniu się z klauzulą RODO.
5. Organizator dokonuje weryfikacji, czy przesłane zgłoszenie spełnia wymogi określone w ust. 4.
6. Rejestracja trwa do końca trwania konkursu.



7. Uczestnicy będą należeć do jednej z dwóch grup rankingowych:
 1. Uczniowie – Uczestnik będący uczniem szkoły z terenu Gliwic, który wskazał podczas rejestracji nazwę szkoły oraz dyrekcja tej szkoły potwierdziła Organizatorom autentyczność zgłoszenia,
 2. Pozostali - Uczestnik nie będący uczniem szkoły z terenu Gliwic.

§ 4. Zasady przebiegu Konkursu

1. Zadania konkursowe są publikowane na Platformie z chwilą rozpoczęcia Konkursu.
2. Uczestnicy przesyłają rozwiązania zadań za pośrednictwem Platformy, która dokonuje weryfikacji ich poprawności.
3. Zadania należy rozwiązywać samodzielnie, z pomocą dowolnych narzędzi, w tym Internetu.
4. Za każde rozwiązane zadanie Uczestnik otrzymuje odpowiednią liczbę punktów - liczba punktów zależy od liczby poprawnych rozwiązań danego zadania przez innych uczestników (im większa liczba rozwiązań danego zadania, tym mniejsza liczba punktów).
5. Ranking Uczestników jest ustalany na podstawie liczby punktów, które zdobyli. Uczestnicy są sortowani malejąco według liczby punktów. W przypadku równej liczby punktów, wyższe miejsce w rankingu ma Uczestnik, który przesłał ostatnie rozwiązanie szybciej.
6. Zwycięzcami Konkursu jest 3 Uczestników znajdujących się najwyżej w każdej grupie rankingowej, tj. Uczniowie oraz Pozostali.
7. Organizator ogłosi pseudonimy Zwycięzców Konkursu poprzez Platformę najpóźniej w dniu 24 października 2024 r.
8. Zabronione jest przekazywanie odpowiedzi i sposobów rozwiązywania zadań innym uczestnikom Konkursu.
9. Zabronione są wszelkie próby ingerencji bądź ataki skierowane w stronę systemu informatycznego obsługującego Konkurs. Organizator nie udziela prawa do atakowania lub innego obchodzenia zabezpieczeń systemów informatycznych Organizatora w tym samej Platformy.
10. Zabronione są wszelkie próby oszukania zasad Konkursu.

§ 5. Zasady przyznawania nagród

1. Za zdobycie 1. miejsca w każdej grupie rankingowej zostaną przyznane nagrody w postaci voucherów na szkolenia.
2. Za zdobycie 2. i 3. miejsca w każdej grupie rankingowej zostaną przyznane nagrody w formie wejściówek.
3. W konkursie przewidziano łącznie nagrody dla 6 zespołów składających się z maksymalnie 3 osób.
4. Warunkiem otrzymania nagrody jest fizyczna obecność wszystkich członków zwycięskiego zespołu, w tym osoby wskazanej w Platformie w polu „imię i nazwisko”, na ceremonii wręczenia nagród podczas wydarzenia "CyberŚląskie" organizowanego w Politechnice Śląskiej w Gliwicach dnia 25.10.2024 r. Osoba wskazana w Platformie powinna okazać Organizatorowi odpowiadający dokument potwierdzający tożsamość.



§ 6. Odpowiedzialność Uczestników i Organizatora

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez Uczestników w związku z udziałem w Konkursie.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do odmówienia dalszego uczestnictwa w Konkursie osobom naruszającym niniejszy Regulamin.

§ 7. Obowiązki i stosowanie przepisów Regulaminu

1. Osoba rejestrująca się na Platformie oświadcza, że zapoznała się z niniejszym Regulaminem i Klauzulą RODO i akceptuje ich postanowienia.
2. Niniejszy Regulamin dostępny jest przez cały czas trwania Konkursu pod adresem, o którym mowa w **§ 1 ust. 5**.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy powszechnie obowiązujące.
4. Ostateczna interpretacja Regulaminu przysługuje wyłącznie Organizatorowi.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do aktualizacji Regulaminu w każdym czasie.
6. Organizator może unieważnić Konkurs w przypadku wykrycia niezgodnego z Regulaminem wpływu Uczestników na wyniki Konkursu.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania, unieważnienia lub przesunięcia terminów Konkursu w każdym czasie.

Regulamin wchodzi w życie w dniu ogłoszenia.