SaferInternet4Kids.gr
ΓΙΑ ΕΝΑ ΑΣΦΑΛΕΣΤΕΡΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Εγχειρίδιο Διαγωνισμού Capture the Flag





SID 2027

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΟΔΗΓΙΕΣ ΔΙΕΞΑΓΩΓΗΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Εισαγωγή

Το παρόν αποτελεί τον οδηγό για την συμμετοχή των σχολείων στον διαγωνισμό **SaferInternet4Kids CTF** και διοργανώνεται με την ευκαιρία της Ημέρας Ασφαλούς Διαδικτύου SID 2027. Τελεί υπό την αιγίδα της **Εθνικής Αρχής Κυβερνοασφάλειας**. Ο οδηγός αυτός περιέχει αναλυτικές οδηγίες για την εγγραφή στην πλατφόρμα του διαγωνισμού και τις περαιτέρω ενέργειες για την συμμετοχή στον διαγωνισμό.

Εγγραφή στην πλατφόρμα

Για τον διαγωνισμό **SaferInternet4Kids CTF** θα χρησιμοποιηθεί η ειδική πλατφόρμα για διαγωνισμούς κυβερνοασφάλειας CTF (Capture the Flag), και συγκεκριμένα η Πλατφόρμα CTFd.

Για να μπείτε στη πλατφόρμα CTFd του διαγωνισμού θα πρέπει να ακολουθήσετε τον παρακάτω σύνδεσμο: https://saferinternet4kids.ctfd.io , https://saferinternet4kids4teens.ctfd.io/

Στη συνέχεια θα πρέπει να κάνετε log in με το username και το password που σας έχει δώσει ο υπεύθυνος εκπαιδευτικός σας. Κάθε ομάδα μαθητών (μέχρι 2 μαθητές/-τριες) θα έχει ένα username και ένα password.

Δοκιμασίες

Καλείστε να απαντήσετε σε κάποιες ερωτήσεις και να λύσετε ένα σύνολο από δοκιμασίες. Κάθε δοκιμασία είναι κατηγοριοποιημένη σύμφωνα με το τίτλο της. Μπορείτε να λύσετε τις δοκιμασίες με όποια σειρά θέλετε. Οι δοκιμασίες είναι ανεξάρτητες μεταξύ τους.

Οι θεματικές ενότητες είναι οι παρακάτω:

Web exploitation
Cryptography
Forensics
Visual cryptography
Steganography
Coding
Encoding
File manipulation
SQL injection
Cookie manipulation,
κ.α.

Σημαία ή Flag

Η σημαία είναι μία συμβολοσειρά η οποία είναι ενσωματωμένη στην κάθε δοκιμασία και αποτελεί τη λύση της. Η σημαία για κάθε δοκιμασία έχει πάντα τη μορφή flag{******}. Η σημαία βρίσκεται κρυμμένη και εσείς καλείστε με διάφορους τρόπους να την ανακαλύψετε.

Αν θεωρείτε ότι έχετε βρει την λύση της δοκιμασίας και η σημαία που ανακαλύψατε δεν έχει την μορφή flag{******}, ίσως τότε θα χρειαστεί να κάνετε ένα βήμα ακόμα και να την αποκωδικοποιήσετε περαιτέρω.

Για παράδειγμα, η σημαία ενδέχεται να είναι κωδικοποιημένη σε περισσότερα από ένα επίπεδα. Ίσως χρειαστεί να εφαρμόσετε διαδοχικά διαφορετικές μεθόδους αποκωδικοποίησης (π.χ. Binary -> Hex -> ASCII) για να αποκαλύψετε το αρχικό μήνυμα, ώστε η τελική μορφή της να είναι flag{******}.

Λύση Δοκιμασίας

Όταν λύσετε τη δοκιμασία και αποκαλύψετε τη σημαία θα πρέπει να την συμπληρώσετε στο πεδίο **“Flag”** της δοκιμασίας και να πατήσετε το κουμπί **“Submit”**. Για όλες τις δοκιμασίες έχετε απεριόριστες λανθασμένες προσπάθειες που μπορείτε να κάνετε, εκτός από τις δοκιμασίες των ερωτήσεων όπου επιτρέπεται μόνο μια προσπάθεια (είναι multiple choice). Μετά η δοκιμασία απενεργοποιείται.

Για να λύσετε την κάθε δοκιμασία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε εργαλείο που κατά την κρίση σας μπορεί να σας βοηθήσει, είτε αυτό βρίσκεται στο διαδίκτυο είτε εγκατεστημένο στον υπολογιστή σας.

Από το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου σας εφιστούμε την προσοχή να μην κατεβάζετε στον υπολογιστή προγράμματα αγνώστου προελεύσεως, γιατί κινδυνεύει να επιμολυνθεί με κάποιο κακόβουλο λογισμικό. Συστήνεται η χρήση online εργαλείων τα οποία γνωρίζετε.

Μπορείτε να προσπαθείτε να λύνετε τις δοκιμασίες είτε στο σχολείο, είτε εκτός σχολείου. Μόλις επιλυθεί μία δοκιμασία, και καταχωρηθεί η σημαία οι πόντοι προστίθενται στη γενική βαθμολογία της ομάδας.



Βοήθειες - Hints

Σε κάποιες δοκιμασίες υπάρχει μία ή περισσότερες διαθέσιμες βοήθειες **“Hints”**.

Μία βοήθεια δεν σας δίνει τη λύση, απλά σας καθοδηγεί πώς να φτάσετε στη λύση. Προσοχή γιατί η κάθε βοήθεια έχει αρνητική βαθμολογία. Η βαθμοί που θα αφαιρούνται από τους πόντους της δοκιμασίας αναγράφονται στο κουμπί της βοήθειας. Αν πάρετε μια βοήθεια και καταφέρετε να βρείτε τη σημαία, τότε οι πόντοι που θα πάρετε για την δοκιμασία θα είναι μειωμένοι, γιατί θα έχουν αφαιρεθεί οι πόντοι της βοήθειας. Οι βαθμοί αφαιρούνται από τη γενική βαθμολογία.

Όταν οι πόντοι δεν επαρκούν δεν μπορείτε να ανοίξετε άλλες βοήθειες. Σε αυτή την περίπτωση θα πρέπει υποχρεωτικά να λύσετε κάποια δοκιμασία ώστε να κερδίσετε πόντους και να τους χρησιμοποιήσετε για κάποια επόμενη βοήθεια. Η βαθμολογία στην αρχή του παιχνιδιού είναι μηδενική οπότε δεν μπορεί να γίνει χρήση βοήθειας αν δεν έχετε λύσει τουλάχιστον μια δοκιμασία.

Βαθμολογία

Οι μαθητές λαμβάνουν πόντους για κάθε ερώτηση που απαντούν και κάθε δοκιμασία που λύνουν. Όσο πιο δύσκολη είναι μία ερώτηση/δοκιμασία, τόσο περισσότερους πόντους κερδίζετε μετά την επιτυχή ολοκλήρωσή της. Να θυμάστε ότι η χρήση της βοήθειας (Hint) αφαιρεί πόντους, όπως περιγράφεται στην προηγούμενη παράγραφο.

Νικητής

Ο νικητής/νικήτρια θα κριθεί σύμφωνα με την κατάταξη που δημιουργεί η πλατφόρμα CTFd.io, η οποία υπολογίζει την απόδοση κάθε ομάδας. Συγκεκριμένα, η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς από την επίλυση των προκλήσεων θα αναδειχθεί νικήτρια.

Σε περίπτωση ισοβαθμίας μεταξύ δύο ή περισσότερων ομάδων, το κριτήριο που θα ληφθεί υπόψη είναι ο χρόνος επίλυσης των προκλήσεων από την έναρξη του διαγωνισμού, η οποία ορίζεται για τις **24/11/2025 και ώρα 11:00**. Το Ελληνικό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου θα δημοσιοποιήσει την κατάταξη των ομάδων καθώς και το χρόνο που χρειάστηκε κάθε ομάδα ή μαθητής/τρια για την επίλυση των προκλήσεων, χωρίς να αποκαλύπτονται προσωπικά δεδομένα.

Για οποιαδήποτε απορία έχετε σχετικά με τον διαγωνισμό μπορείτε να επικοινωνήσετε μαζί μας στο support@saferinternet4kids.gr.



www

Η ομάδα του Ελληνικού Κέντρου
Ασφαλούς Διαδικτύου του ΙΤΕ
σας εύχεται

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ!

SaferInternet4Kids.gr
ΓΙΑ ΕΝΑ ΑΣΦΑΛΕΣΤΕΡΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ
help line saferinternet
safeline.gr
ΙΤΕ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης