

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБНОУ

«Академия цифровых технологий»

Д. С. Ковалев

202\_\_ г.




**Регламент**  
**об ежегодной региональной**  
**браузерной игре «BREAK-IN»**  
**в 2020/21 учебном году**

Санкт-Петербург

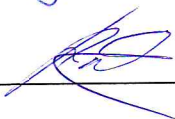
2021

**Согласование:**

Заместитель директора  
по учебно-воспитательной  
работе

  
\_\_\_\_\_ Э.Н. Колесников

Заведующая отделом  
организации воспитательной и массовой работы

  
\_\_\_\_\_ Н. В. Андреева

## **1. Общие положения**

1.1. Настоящий Регламент составлен в соответствии с Положением об ежегодной региональной браузерной игре «BREAK-IN» (далее – Игра).

1.2. Игра проводится в дистанционном формате.

1.3. Учредителем Игры является Комитет по образованию.

1.3. Организатором Игры выступает ГБНОУ «Академия цифровых технологий» (далее – Академия).

## **2. Порядок регистрации участников**

2.1. Для участия в Игре необходима регистрация на сайте <http://188.134.85.107/>. Ссылка на регистрацию публикуется на сайте, в социальных сетях Академии, а также ресурсах, публикующих информацию о Конкурсе. Допускается индивидуальное или командное участие (до 4х человек).

2.2. На сайте Игры каждому участнику (индивидуальному участнику/ команде) необходимо создать личный кабинет для идентификации в ходе Игры.

2.3. Участнику необходимо заполнить регистрационную форму согласно Приложению 1. Законным представителям участников необходимо заполнить согласие на обработку персональных данных согласно Приложению 2. Регистрационную форму и согласие необходимо отправить на почту [savelevada@adtspb.ru](mailto:savelevada@adtspb.ru) в срок до 14 апреля 2021 года.

2.4. Участник, не предоставивший согласие на обработку персональных данных, до Игры не допускается.

## **3. Сроки и место проведения Игры**

3.1. Игра проводится в два этапа:

3.1.1. I этап – основной: 15.04.2021 – 29.04.2021

В рамках основного этапа участники выполняют задания. Задания публикуются согласно плану (Приложение 3).

3.1.2. II этап – заключительный: 30.04.2021 – 07.05.2021

В рамках данного этапа участники выполняют финальное задание. Определяются победители Игры.

3.2. Список победителей будет опубликован 11.05.2021 г.

## **4. Порядок проведения Игры**

4.1. Для участия в Игре участник должен зарегистрироваться и создать личный кабинет на сайте Игры.

4.2. Игра проводится в онлайн-формате.

4.3. В рамках основного этапа участники выполняют задания (согласно Приложению 3). Каждый понедельник и четверг в 11:00 по Московскому времени публикуется новая задача. Длительность решения одной задачи составляет в среднем 120 минут. Участник может работать над задачей в течение трех дней, пока не открывается новая задача. После публикации новых задач можно продолжать работать над предыдущими задачами. Всего предусмотрено семь задач.

4.4. Победителями Игры являются участники, решившие все задачи в ходе Игры.

## **5. Оргкомитет Игры**

Председатель:

Колесников Э.Н. — заместитель директора по учебно-воспитательной работе ГБНОУ «Академия цифровых технологий».

Члены Оргкомитета:

1. Иванов Д.Ю. — педагог дополнительного образования ГБНОУ «Академия цифровых технологий»
2. Живаев Л.В. — лаборант ГБНОУ «Академия цифровых технологий»
3. Иванова А.А. — лаборант ГБНОУ «Академия цифровых технологий»

## **6. Подведение итогов:**

6.1. Победителей определяет Оргкомитет Игры.

6.2. Победителями Игры являются участники, решившие все задачи в ходе Игры.

6.3. Список победителей будет опубликован 11.05.2021 г.

6.4. Информация об итогах Игры публикуется на сайте и в социальных сетях Академии в срок до 15.05.2021 г.

6.5. Победители получают дипломы победителя, участники получают сертификаты участника. Дипломы и сертификаты отправляются участникам и победителям в электронном виде адресно на электронную почту, указанную при регистрации.

*Приложение №1  
к Регламенту об ежегодной региональной  
браузерной игре «BREAK-IN»  
в 2020/21 учебном году*

**Форма для регистрации в браузерной игре «BREAK-IN»**

Название учреждения	
Фамилия, имя участника (полностью)	
Возраст участника (полных лет)	
Название команды	
Электронный адрес заявителя и номер мобильного телефона	

### **Согласие на обработку персональных данных**

Я, \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ серия \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_, выдан \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

проживающий (ая) по адресу: \_\_\_\_\_

**Являясь законным представителем субъекта персональных данных,**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ серия \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_, выдан \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

проживающий (ая) по адресу: \_\_\_\_\_

подтверждаю своё ознакомление с нормативными документами, определяющими порядок проведения конкурсного мероприятия регионального значения, направленного на выявление, развитие и поддержку одарённых детей в Санкт-Петербурге, а именно – с Положением о браузерной игре «BREAK-IN», а также с информацией о способе, месте и сроках получения результатов, размещённой на официальной странице образовательного учреждения – организатора мероприятия в сети Интернет.

В соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» настоящим даю согласие Государственному бюджетному негосударственному образовательному учреждению «Академия цифровых технологий» Санкт-Петербурга на обработку моих персональных данных/персональных данных представляемого лица, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, уточнение (обновление, изменение), извлечение, использование, передачу (распространение, предоставление, доступ), обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение персональных данных. Согласие даётся свободно, своей волей и в своём интересе/интересе представляемого лица.

Согласие распространяется на следующие персональные данные: фамилия, имя и отчество субъекта персональных данных, год, дата и место рождения субъекта персональных данных, наименование образовательной организации, осуществляющей обучение субъекта персональных данных, а также иная информация, относящаяся к личности субъекта персональных данных, доступная либо известная ГБНОУ «Академия цифровых технологий».

Содержание действий по обработке персональных данных, необходимость их выполнения, а также мои права по отзыву данного согласия мне понятны.

Настоящее согласие действительно со дня его подписания и до момента отзыва в письменной форме.

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ 20 \_\_\_\_\_ г.

### Описание основных этапов Игры

№ этапа	Новость в прессе / тв	Задача / загадка	Сюжет, описание события (моделирование ситуации)
1	Недавно, хакерская группа hack.net вновь активизировала свою деятельность. *Общая информация о группе*. Последнее громкое событие, связанное с ними, было в 2000 году.	Вычислить по исходному коду вируса 2000-х годов информацию о хакере и месте его пребывания 20-ть лет назад.	Возвращение хакеров, которые в 2000 году уже делали что-то подобное.
2	Вновь группа hack.net демонстрирует свою активность. Несколько часов назад, данная группа взломала сайт "The New York Times". Они оставили зашифрованное послание. Специалисты уже разбираются с этим вопросом.	Написать дешифратор и узнать сообщение от хакеров. Текстовое, визуальное либо звуковое.	Если в подсказки включить аудиофайл, в котором через различные помехи, в том числе ультразвук, будет дана следующая подсказка. Оформить можно в виде морзе или семафорного сигнала.
3	В сети появилось приложение, подписанное визитной карточкой "hack.net", всё что видно при его запуске, это камеру смартфона. Очевидно одно, это приложение несёт информацию для "Своих". Загадочная задача в описании приложения.	Найти AR приложение, вычислить координаты из уравнения x,y, найти новые ключи.	Приложение с дополненной реальностью, меткой будет служить аэропорт Хитроу (увидеть аэропорт можно через Google карты). Координаты, где работает AR приложение можно узнать по координатам из решённого дифференциала.

4	<p>С радаров пропали 7 самолётов, Группировка "hack.net" снова дала о себе знать. Сейчас о местонахождении самолётов ничего не известно, кроме того откуда они вылетели, куда летели и где пропали.</p>	<p>7 самолётов направились одновременно на: 12, 15, 17, 8, 9, 11, 2 часа (относительно сторон света) с определенной скоростью, а также определенным запасом топлива. Нужно определить по перехваченным сигналам, куда вирус их перенаправил.</p>	<p>Неизвестный сообщает: информацию о самолетах (время, рейс), направление. Координаты мест прибытия являются адресом сайта. P.S. Можно сделать такой адрес сайта ли доступна только буквенная комбинация? P.P.S. А может сделать наоборот: рейсы являются адресом сайта (там есть и буквенная и цифровая комбинация). Для игроков в этом случае выдаются места прибытия. И дальше они идут от обратного. Получают адрес сайта. Сайт блокируется капчей? Игроки пишут дешифратор? Входят на сайт, далее видят например: текущую строку в реальном режиме, где отображается сообщение от Главного злодея: в такое-то время назначена задача: готовность взломать диспетчерский пункт аэропорта _____, рейсы _____, _____, _____, а также отображается айр-приложение в режиме реального времени, где видны перемещения различных самолетов. Идут далее кодовые имена крякеров с перечислением задач. Задача: игроки должны взломать сервер крякеров любым доступным способом.</p>
5	<p>(Отрывок из новости)...Во время последних взломов сайтов, группа начала оставлять сообщение, содержащее странный код. Для чего он оставляется ими, не ясно...</p>	<p>Получить e-mail для прохождения дальше. Загадка с капчей.  <a href="http://www.humansnotinited.com/">http://www.humansnotinited.com/</a></p>	<p>Для пополнения своих рядов, "hack.net" распространяет сложное уравнение, ответ которого даст доступ к социальной сети или e-mail при отправке верного сообщения, на который участники получают информацию для прохождения дальше.</p>



6	<p>Новости рассказывают о затишье в мире и группе учеников break-in, которые храбро расследуют дело.</p>	<p>Взломать хакерский сайт</p>	<p>У игроков при заходе на сайт для выполнения данного задания первоначально сайт открывается нормально, затем происходит имитация атаки хакеров в режиме реального времени. P.S. Игроки могут помочь в отражении атаки. Затем АЦТ отражает атаку, в процессе этого, выпадает небольшой кусочек информации, который надо расшифровать (к примеру: файл, который надо восстановить, или ссылка на страницу с кусочком кода).</p>
7	<p>Новости рассказывают о победе над хакерами. И/или пополнении их рядов.</p>	<p>Финальная сцена: темная фигура на засвеченном фоне, где некто поздравляет с прохождением игры, и предлагает прийти "сюда" в определенное время, чтобы забрать подарок. Разветвление сюжета. Вам предложат сдать группировку или присоединится к ней. Выбрав второй вариант, игра продолжается до тех пор, пока кто-то не сдаст хакеров. (Выбравший присоединение к ним покидает сайт и начинает игру заново)</p>	<p>Тем, кто прошел игру хакеры объясняют, что все их действия были направлены на то, чтобы найти новых хакеров для команды. Предлагают присоединиться. Это ловушка. Тот, кто первым прошёл игру и сдал хакеров, сможет получить диплом победителя и закончить игру для всех.</p>