

## Регламент проведения соревнования «**Ampire Trophy 2026**»

Настоящий Регламент устанавливает порядок и условия проведения соревнования «**Ampire Trophy 2026**» (далее – Регламент) среди студенческих команд образовательных организаций, использующих учебно-тренировочную платформу **Ampire** в учебном процессе.

### 1. Термины и определения

**Киберполигон **Ampire**** (далее также – Платформа) – платформа, предназначенная для обучения и тренировки специалистов в области информационной безопасности, осуществляющая в автоматическом режиме проверку корректности выполнения задания, а также фиксации времени его выполнения.

**Киберучения** – соревнование, в котором Командам за ограниченное время необходимо расследовать эмулированные на платформе киберинциденты в рамках Сценария Киберучений. Киберучения не являются лотереей, в том числе стимулирующей лотереей, пари, тотализатором, азартной игрой, основанной на риске, требования Федерального закона от 11.11.2003 № 138-ФЗ на него не распространяются.

**Команда** – группа Участников, объединившихся для участия в Киберучениях с целью реализации задач Киберучений. Каждый Участник может входить в состав только одной Команды. Количество Участников в одной Команде должно составлять 3 человека.

**Лидер Команды** – один из Участников Команды по выбору Команды.

**Организатор** – Акционерное общество «Перспективный мониторинг» (АО «ПМ»), ИНН 7714706154.

**Победитель** – Команда, показавшая лучший результат в ходе прохождения сценария Киберучений (выполнившая большее число заданий за наименьшее время).

**Последствие** – недопустимое событие, возникшее в результате компьютерной атаки, которое нарушает критические процессы информационной безопасности и бизнеса организации.

**Соревнования студенческих команд **Ampire Trophy 2026**** (далее – Соревнование) – мероприятие, в котором принимают участие команды от образовательных организаций, применяющих учебно-тренировочную платформу **Ampire** в учебных целях. Соревнование проводится в формате Киберучений.

**Сценарий Киберучений** – программа отработки навыков по выявлению компьютерных атак и/или реагированию на инциденты у специалистов в области информационной безопасности.

**Участник** – физическое дееспособное лицо, обучающееся в образовательной организации, от которой направлено на участие в Соревновании, действующее от своего имени и имени организации. Участниками не могут быть представители Организатора.

**Уязвимость** – недостаток программного обеспечения (ПО), который несет угрозу информационной безопасности, может быть проэксплуатирован нарушителем, что повлечет недопустимые последствия для организации.

**Эксперт, тренер** – сотрудник АО «ПМ», который проводит Соревнование и оценивает результаты Команд.

## **2. Общие положения**

- 2.1. Регламент определяет порядок и формат проведения Киберучений, порядок и критерии оценки результатов Киберучений, призовой фонд Киберучений, порядок обработки персональных данных.
- 2.2. Киберучения проводятся в целях:
  - 2.2.1. Выявления и поддержки наиболее талантливой молодежи в сфере информационной безопасности.
  - 2.2.2. Поддержки и развития профессионального сообщества специалистов в области информационной безопасности.
  - 2.2.3. Популяризации дисциплин по информационной безопасности на территории Российской Федерации.
  - 2.2.4. Поддержки практико-ориентированного обучения информационной безопасности в образовательных учреждениях, которые применяют в работе учебно-тренировочную платформу Ampire.

## **3. Порядок проведения Соревнований**

- 3.1. Соревнования проводятся в 2 этапа: I этап «Отборочный» и II этап «Финальный».
- 3.2. **Сроки проведения:**
  - 3.2.1. I этап – с 1 по 30 сентября 2026 г., онлайн формат по отдельному графику.
  - 3.2.2. II этап – 14 октября 2026 г., очный формат, место проведения: г. Москва, пр. Мира, 119, стр. 38, Бизнес.Техноград.
- 3.3. **I этап - «Отборочный»**
  - 3.3.1. Отборочный этап проводится в формате удаленного подключения к платформе Ampire АО «ПМ». Формат Киберучения – CSIRT (в рамках данного формата действует специализированная команда экспертов по информационной безопасности, которая занимается обнаружением, расследованием, локализацией и устранением последствий компьютерных атак). График Киберучений согласовывается с каждой Командой отдельно.
  - 3.3.2. Участники Команды осуществляют:
    - подключение к активной тренировке, предоставленным СЗИ (ViPNet IDS NS, Security Onion);
    - мониторинг, анализ и расследование инцидентов информационной безопасности;
    - просмотр и поиск записей журнала событий;
    - поиск инцидентов ИБ;
    - пошаговое отслеживание действий виртуального нарушителя в инфраструктуре предприятия;
    - подключение к защищаемой информационной структуре;
    - анализ действий виртуального нарушителя в инфраструктуре предприятия и их последствий;
    - выявление угроз безопасности информации и технических каналов утечки информации, обследование объекта ИС;
    - работу со специальным программным обеспечением для обнаружения и анализа событий ИБ;
    - устранение обнаруженных угроз ИБ в защищаемой инфраструктуре;
    - реализацию защитных мер по устранению найденных недостатков ИБ.

- 3.3.3. Длительность Киберучения – 90 минут. Атака проводится автоматизировано, Участники Киберучения предпринимают активные действия после окончания атаки. В составе Киберучения эксплуатируется 6 угроз ИБ (3 Уязвимости и 3 Последствия). Киберучение завершается, когда устранены все Уязвимости и Последствия в составе конкретного Киберучения или время Киберучения закончилось.
- 3.3.4. Основными результатами Соревнования в рамках Отборочного этапа являются произведенные Участниками защитные действия при осуществлении атаки на периметр типовой информационной системы. Для подключения к платформе используется VPN соединение. Ключи и инструкции направляются Лидеру команды после согласования времени и даты Киберучения. Главным критерием отбора является время закрытия Уязвимостей и состояние Последствий.
- 3.3.5. Результаты оформляются протоколом в соответствии с Приложением № 1 «Образец протокола по проведению соревнований на киберполигоне Amprige».
- 3.4. **II этап – «Финальный»**
- 3.4.1. В финале участвуют 3 команды, показавшие лучшие результаты в ходе Отборочного этапа. От одной образовательной организации в Финальный этап может выйти только 1 команда.
- 3.4.2. В ходе финального этапа Участники Соревнования должны:
- в режиме реального времени анализировать действия виртуального нарушителя с помощью предоставленных на платформе средств обнаружения компьютерных атак;
  - Лидер команды должен координировать действия и распределить инциденты среди Участников Команды – определить ответственных, также принимая участие в самом Киберучении;
  - устранить Уязвимости и Последствия, которые проэксплуатированы нарушителем в ходе атаки.
- 3.4.3. Длительность Киберучения – 90 минут. Атака проводится автоматизировано, Участники Киберучения предпринимают активные действия после окончания атаки. В составе Киберучения эксплуатируется 6 угроз ИБ (3 Уязвимости и 3 Последствия). Киберучение завершается, когда устранены все Уязвимости и Последствия в составе конкретного Киберучения или время Киберучения закончилось.
- 3.4.4. Главным критерием определения Победителя – является время закрытия Уязвимостей и состояние Последствий. Результаты оформляются протоколом в соответствии с Приложением № 1 «Образец протокола по проведению соревнований на киберполигоне Amprige».

#### **4. Требования к Командам и подачи заявки на участие в Соревновании**

- 4.1. Направить Команду для участия в Соревновании может образовательная организация, которая применяет учебно-тренировочную платформу Amprige в учебном процессе.
- 4.2. Участниками Команды могут быть только физические лица, проходящие обучение в данной образовательной организации в период проведения соревнования.
- 4.3. Для участия в Соревновании представитель образовательной организации должен направить в адрес АО «ПМ» или сотрудников АО «ПМ» информацию о желании выставить Команду или несколько Команд.
- 4.4. Участие Команды в Соревновании считается подтвержденным после того, как для неё будут назначены дата и время Киберучения Отборочного этапа, а представитель образовательной организации получит соответствующее уведомление.

- 4.5. Принимая участие в Соревновании в рамках Отборочного и Финального этапов, Участник выражает свое согласие на осуществление Организатором фотосъемки и видеозаписи Киберучений и использование фотографических изображений и видеозаписей, предоставленных Участником и (или) полученных в ходе проведения Киберучений (ст. 152.1 ГК РФ), любыми способами по усмотрению Организатора без предоставления платы Участнику и дополнительного с ним согласования.
- 4.6. За нарушение требований Регламента Участник может быть дисквалифицирован по решению Организатора.
- 4.7. В период проведения Киберучений Организатор осуществляет контроль за соблюдением Участниками условий Соревнования, в том числе используя данные платформы Ampire.

## **5. Призовой фонд Соревнования**

- 5.1. Призовой фонд Соревнования составляет 500 000 (Пятьсот тысяч) рублей за победу в Финальном этапе Соревнования, из которых:
  - 100 000 (сто тысяч) рублей должны быть выплачены Участникам Команды в равных долях для использования в личных целях. Организатор выступает налоговым агентом, удерживает и перечисляет в бюджет сумму НДФЛ от суммы денежного приза, выплачиваемого Участнику Команды. Участие в Киберучении является согласием Участника на получение приза, а также удержание Организатором НДФЛ с суммы приза в соответствии с налоговым законодательством Российской Федерации;
  - 400 000 (четыреста тысяч) рублей должны быть выплачены образовательной организации, представившей Команду на Соревнование, в качестве спонсорской помощи для использования в соответствии с регламентами учебного заведения.
- 5.2. Организатор Соревнования может предоставлять Участникам и/или образовательной организации призы в не денежной форме.

## **6. Персональные данные**

- 6.1. Подтверждая участие в Соревновании, Участник подтверждает свое согласие на обработку Организатором предоставленных персональных данных в соответствии с Федеральным законом от 27.07.2006 № 152-ФЗ «О персональных данных» в целях организации участия в Соревновании, а также в целях дальнейших коммуникаций.
- 6.2. Целью обработки персональных данных является осуществление комплекса действий для обеспечения участия Участника в Соревновании, а именно: регистрации, составления списков Участников, информирования, создания и отправки документов, рассылки электронных писем и/или информационных сообщений, использования в презентационных, методических и отчетных материалах, исполнения договоров.
- 6.3. Организатор осуществляет обработку данных в соответствии с Политикой обработки персональных данных в АО «ПМ», размещенной на официальном сайте Организатора по адресу <https://amonitoring.ru>.
- 6.4. Передача персональных данных третьим лицам осуществляется на основании порядка, установленного законодательством Российской Федерации, либо на основании договора с Участником или с согласия Участника.
- 6.5. Участник в любой момент может отозвать своё согласие путем направления письменного обращения на электронную почту [info@amobitorting.ru](mailto:info@amobitorting.ru). В случае отзыва

такого согласия до завершения Соревнования участие соответствующего Участника прекращается.

## **7. Заключительные положения**

- 7.1. Вся информация о порядке проведения Соревнования, сроках проведения, количестве и составе команд, прошедших в Финальный этап и Победителей, указана в Регламенте и доводится до представителей образовательной организации. Участие в Соревновании означает полное согласие с Регламентом.
- 7.2. Решения Организатора по всем вопросам, связанным с проведением Соревнования, в том числе с определением финалистов и победителя, являются окончательными и распространяются на всех Участников.
- 7.3. Участники имеют право на получение информации о Соревновании и на получение призов (в случае признания Команды Участника победителем) в соответствии с условиями Соревнования, изложенными в Регламенте. Участник имеет право связаться с Организатором по электронной почте [info@amonitoring.ru](mailto:info@amonitoring.ru).
- 7.4. Организатор оставляет за собой право в любое время дополнять и (или) изменять Регламент. В случае изменения Регламента Организатор направляет информацию доступными способами до представителя образовательной организации.
- 7.5. Все споры и разногласия, которые могут возникнуть при проведении Соревнования, будут решаться путем переговоров между Организатором и Участниками на основе доброй воли и взаимопонимания.
- 7.6. В случае возникновения споров по результатам Соревнования окончательное решение принимается Организатором. Такое решение является обязательным к выполнению и не подлежит обжалованию Участником или третьим лицом.
- 7.7. Организатор не возмещает и не компенсирует убытки, издержки и любые иные расходы, которые могут возникнуть у Участника в связи с участием в Соревновании.
- 7.8. Регламент подчиняется действующему законодательству Российской Федерации. Вопросы, не урегулированные Регламентом, подлежат разрешению в соответствии с законодательством Российской Федерации.
- 7.9. Если по тем или иным причинам один или несколько пунктов Регламента являются недействительными или не имеющими юридической силы, это не оказывает влияния на действительность или применимость остальных пунктов.
- 7.10. Ничто в Регламенте не может пониматься как установление между Участником и Организатором агентских отношений, отношений товарищества, отношений по совместной деятельности, отношений личного найма либо каких-то иных отношений, прямо не предусмотренных Регламентом.
- 7.11. Все споры и разногласия, которые возникают в связи с организацией и проведением Соревнования и не были урегулированы путем переговоров, подлежат разрешению путем направления официальной (досудебной) претензии. Спорные вопросы, не урегулированные путем переговоров и в рамках досудебного урегулирования в течение 60 календарных дней со дня получения официальной (досудебной) претензии, подлежат разрешению в суде по месту нахождения Организатора.

**Образец протокола по проведению Соревнований на киберполигоне Ampire**

| №<br>п/п | Наименование<br>команды | Задачи     |    |           |             |           |    | Выполнено<br>задач | Время<br>выполнения<br>задач, мин |
|----------|-------------------------|------------|----|-----------|-------------|-----------|----|--------------------|-----------------------------------|
|          |                         | Уязвимости |    |           | Последствия |           |    |                    |                                   |
|          |                         | 1          | 2  | 3         | 4           | 5         | 6  |                    |                                   |
| 1.       | Команда 1               | 37         | 46 | -         | 54          | -         | 82 | 4                  | 82                                |
| 2.       | Команда 2               | 26         | -  | <b>73</b> | 40          | 42        | 70 | <b>5</b>           | <b>73</b>                         |
| 3.       | Команда 3               | 60         | -  | -         | -           | -         | 76 | 2                  | 76                                |
| 4.       | Команда 4               | 34         | -  | 73        | 44          | <b>78</b> | 55 | <b>5</b>           | 78                                |
| 5.       | Команда 5               | -          | -  | -         | -           | -         | -  | 0                  | 90                                |

Количество команд, решивших все задачи: \_\_\_\_; количество команд, не решивших ни одной задачи: \_\_\_\_\_

Эксперт Ampire от АО «ПМ» \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /  
(подпись)