

NOOR MEISTER 2026

Küberkaitse kutsemeistrivõistlus

ESIMENE VÕISTLUSPÄEV

1. ÜLDINFO

1.1. Formaati

Esimese päeva võistlus on *Jeopardy* (e. k. Kuldvillaku) formaadis *Capture The Flag* ehk CTF. Antud formaadis peavad võistkonnad lahendama võimalikult palju erineva punktiväärtusega ülesandeid erinevatest kategooriatest, nagu näiteks krüptograafia, veeb, või OSINT.

Võistlustööks on aega 2 tundi.

1.2. Punktiarvestus

Esimesel võistluspäeval on võimalik teenida kuni 25 punkti (s.o 25% kogupunktidest).

Ülesandeid tuleb 18, millest:

- 8 on madala raskusastmega ja punktiväärtusega 0.5 / tk
- 6 on keskmise raskusastmega ja punktiväärtusega 1.5 / tk
- 4 on kõrgema raskusastmega ja punktiväärtusega 3 / tk

Viigiseisud lahendatakse järgnevalt:

- (1) varaseim lõppskoori saavutamise aeg, **seejärel**
- (2) vähim valede vastuste esitamise arv.

1.3. Tehniline tugi

Võistluse ajal osutatakse võistlejatele tehnilist tuge (nt olukordadeks kus võistleja virtuaalmasin või ülesande serverteenus on maas, CTF-keskkond ei loe vastust õigeks, vms).

Tehnilise toe pöördumiste esitamise ja menetlemise kord on järgnev:

1. Võistkond kirjutab probleemi kirjelduse paberile ja tõstab käe.
2. Kohtunik tuleb kohale ja võtab pöördumise (paberi) vastu.
3. Kohtunikud tegelevad probleemiga ja koostavad vastuse/lahenduse.
4. Kohtunik tuleb kohale ja edastab võistkonnale vastuse/lahenduse suuliselt **või** saadetakse CTF-keskkonnas kõigile üldteade (kui probleem puudutas mitut võistkonda).

Kui probleem põhjustab ühele või mitmele võistkonnale ebaausa seisu (nt kaotati võistlusaega), siis kohtunikud hindavad mõju ja püüavad leida võimalikult õiglase lahenduse.

2. VÕISTLUSREEGLID

Esimese võistluspäeva reeglid:

1. Lubatud on interneti (sh tehisintellekti) kasutamine.
2. Keelatud on igasugune koostöö, lahenduste ja vastuste jagamine, või ülesannete arutamine võõrastega (sh teiste võistkondadega või sõpradega internetis).
3. Lubatud on kasutada ainult teile väljastatud kasutajatunnuseid.
4. Keelatud on kasutajakonto nime, parooli, või teiste andmete muutmine.
5. Lubatud on töötada teenuste ja URL-idega, mis on selgesõnaliselt loetletud ülesannete kirjelduses või CTF-keskkonnas. Ärge suunake oma tegevust muule infrastruktuurile.
6. Keelatud on DoS, hävitavad tegevused, *brute-force* ründed, võistluse ulatusest väljapoole jäävate teenuste skannimine ja teenuseid halvendav automatiseerimine.

Reeglite rikkumisel on kohtunikel õigus:

- Esimesel rikkumisel teha võistkonnale hoiatus või trahv kuni 5 punkti
- Korduval rikkumisel teha võistkonnale trahv kuni 25 punkti

3. VÕISTLUSKESKKOND JA LIGIPÄÄS

CTF-keskkond on pääsetav veebilehelt: <https://ctf.nm26.ee> (tuleb [CTFd](#)-baasil)

Igale võistkonnale väljastatakse paber kandjal võistkonna kasutajatunnused (kasutajanimi+parool). Ühe võistkonna mõlemad liikmed kasutavad ühist kasutajakontot.

Kõik võistlusülesanded ja ülesannetega seotud failid asuvad CTF-keskkonnas.

Igale võistkonnaliikmele antakse töövahendiks kõige uuem Kali Linux (nii üle RDP kui SSH).

4. VÕISTLUSÜLESANNE

Kuna esimesel võistluspäeval on interneti (sh tehisintellekti) kasutamine lubatud ja võistlus on selle võrra lihtsam, siis **detailsed võistlusülesanded avaldatakse alles võistluse alguses.**

Eelnevalt avaldatakse vaid ülesannete üldised kategooriad ja teemad, milleks on:

OSINT

- Avalikest allikatest ja registritest info kogumine
 - Arvutivõrgu ja võrguteenuste avastamine
 - Koodirepositooriumite (Git) uurimine
 - Ajaloolise veebisisu uurimine
-

Digitaaljuurdlus	<ul style="list-style-type: none">- Failide ja metaandmete uurimine- Krüptotehingute ja ploki ahela uurimine- Võrguliikluse (pcap) uurimine
Krüptograafia	<ul style="list-style-type: none">- Lihtsamad šifrid ja kodeeringud- RSA algoritmi ja võtmete nõrkused
Veeb	<ul style="list-style-type: none">- Veebipäringud (ja nende päised)- Veebiautentimise mehhanismid- XSS- ja DOM-põhised haavatavused
Kood	<ul style="list-style-type: none">- Rakenduste ja koodi analüüs ning pöördkonstrueerimine
Exploit	<ul style="list-style-type: none">- Levinud turvanõrkuste ärakasutamine võrgurakendustes- Suuremate kasutajaõiguste omandamine süsteemides

NB! Tegemist ei ole ammendava nimekirjaga. Ülesanded võivad sisaldada ka muid teemasid.

Ülesannete vastused:

Ülesande korrektsel lahendamisel leitakse ülesande *flag* ehk ülesande vastus.

Punktide saamiseks tuleb **vastus kindlasti sisestada ka CTF-keskkonnas vastuse lahtrisse.**

Kui ülesande kirjelduses ei ole öeldud teisiti, siis vastuse formaat on **NM26{...}**, näiteks:

- NM26{AUHxI1BigUEW7epd}
- NM26{4e0b7c4d-cdc2-4522-b008-24be14e678e2}
- NM26{h3r3_1s_th3_an5wer}

Madala raskusastmega ülesannetel on õige vastuse esitamiseks antud 1 kuni 3 katset. See tähendab, et **kui vastuse esitamise katsed kulutatakse ära, siis ülesanne läheb lukku ja võistkonnal ei ole enam võimalik selle ülesande eest punkte teenida.**

Keskmise ja kõrgema raskusastmega ülesannetel on lõpmatu katsete arv.