

## Международные игры по кибербезопасности

Проект организуется группой партнеров, объединенных вокруг АО «Позитив Технолоджис». Международные игры по кибербезопасности – это серия соревновательных и образовательно-развивающих мероприятий в сфере информационной безопасности от компаний-лидеров сферы.

**Аудитория проекта** – студенты вузов/колледжей ИТ-направлений, аспиранты направления «Информационная безопасность», учащиеся общеобразовательных учреждений (школ и лицеев).

Участие в проекте является бесплатным.

**Цель проекта** – создание соревновательной среды из реалистичных практических задач для обучающихся по направлениям «Информационные технологии»/ «Информационная безопасность» и предложение по результатам решения указанных задач траекторий развития и обучения от ведущих компаний сферы – партнеров проекта, в том числе предложение по профессиональному развитию для участников.

**Период проведения:** проект реализуется сезонно. Сезоны связаны между собой содержательно.

Текущий сезон – «осенний»: сентябрь 2024 – ноябрь 2024 года.

Следующий сезон – «весенний»: февраль 2025 – май 2025 года.

Каждый из сезонов состоит из этапов:

1. Регистрация.
2. Отбор.
3. Митап (профессиональные конференции, может быть несколько в сезоне).
4. Финал сезона – «Студенческая кибербитва Standoff».

Программы развития (менторство, стажировка, обучение), проводятся между сезонами).

В состав образовательного проекта входят несколько ключевых активностей:

Практические интенсивы, состоящие из реалистичных практических (лабораторных) заданий, воссозданных в виртуальной среде – онлайн-полигонах, платформах в частности: Standoff365.com (продукт АО «Позитив Технолоджис») и в рамках Cyber Camp (проект АО «Инфосистемы Джет»). На интенсивах проходит этап отбора. Таким образом, в настоящее время отбор осеннего сезона состоит из «Отборочных Standoff» и «Отборочных Cyber Camp».

*2 сентября – 14 октября 2024 года*

Митап – профессиональная конференция для участников Международных игр. Основная цель – дать живое, прямое общение организаторов и их экспертов с участниками. Прямое общение служит способом погружения в контекст игр и их правил, в технические особенности предлагаемых участникам заданий.

*30 сентября, 3 октября 2024 года*

Финал – проходит на платформе [standoff365.com](https://standoff365.com) и представляет собой «Студенческую кибербитву Standoff». Кибербитва – это соревнование, в ходе которого командам участников необходимо исследовать системы в виртуальном

пространстве, созданном на базе онлайн-полигона Standoff 365, находить уязвимости в инфраструктуре и реализовывать критические события согласно заданиям, например, попытаться украсть данные клиентов или взломать внутренние системы компании. Для кибербитвы воссоздается реалистичная инфраструктура, где можно исследовать технологические и бизнес-процессы разных компаний.

*30–31 октября 2024 года*

Программы развития – реализуемые для участников образовательные и менторские программы, профессиональные стажировки в компаниях-партнерах и компаниях организаторов. Программы проходят в межсезонье.

*ноябрь 2024 – февраль 2025 года*

### **Задачи проекта:**

1. Формирование, развитие навыков у участников, основанных на практическом применении полученных знаний.
2. Приобретение опыта профессиональной деятельности участниками за счет решения заданий, предусмотренных в рамках Международных игр.
3. Стимулирование образовательно-познавательной деятельности участников в области кибербезопасности.
4. Развитие профессионального сообщества и популяризация сферы кибербезопасности.
5. Поощрение инициативных участников Международных игр.

**Формат проведения Международных игр:** проект реализуется преимущественно в онлайн-формате, также предусмотрены очные мероприятия, в частности, в мае 2025 года

### **Роли:**

– Positive Technologies – ведущая ИТ-компания в области информационной безопасности и лидер результативной кибербезопасности. Выступает организатором Международных игр по кибербезопасности и идейным вдохновителем, участвует во всех этапах игр своими продуктами и проектами. В компании уже реализуются значимые инициативы для обучения, просвещения и вовлечения всех слоев населения в кибербезопасность (например, международный фестиваль Positive Hack Days).

– Производители образовательного контента – предлагают свою экспертизу для проведения программ развития участников: в настоящее время ОАНО ДПО «Высшая школа информационных технологий и безопасности».

– Вендоры и интеграторы в области информационной безопасности выступают партнерами, которые предлагают свои программы развития и практические задания для участников: в настоящее время АО «Инфосистемы Джет».

**Для участия:** подача заявки через портал <https://cybersecuritygames.org/>

**Каналы коммуникации с участниками Международных игр:**

Канал анонсов: <https://t.me/cybersecuritygames>

Чат: [https://t.me/cybersecuritygames\\_chat](https://t.me/cybersecuritygames_chat)

**Ответственное лицо** – лидер проекта, руководитель направления развития сообщества Standoff в Positive Technologies – Коробов Алексей, [akorobov@ptsecurity.com](mailto:akorobov@ptsecurity.com), [https://t.me/kaleksey\\_pt](https://t.me/kaleksey_pt).

СЕНТЯБРЬ-НОЯБРЬ 2024

• ОНЛАЙН

# МЕЖДУНАРОДНЫЕ ИГРЫ ПО КИБЕРБЕЗОПАСНОСТИ

Самый масштабный ивент  
для будущих спецов по ИБ

# МЕЖДУНАРОДНЫЕ ИГРЫ ПО КИБЕРБЕЗОПАСНОСТИ

■ positive technologies

STANDOFF



Это серия соревновательных мероприятий и развивающе-образовательных активностей в сфере информационной безопасности для студентов и учеников старших классов школ, лицеев от компаний-лидеров сферы

## Роли для участия



### АТАКУЮЩИЕ

Кто может участвовать

Только студенты в составе команды из 7–10 человек с опытом выполнения заданий [на онлайн-полигоне Standoff](#) или на других платформах.

### Главный приз

Участие в легендарной кибербитве [Standoff](#) в 2025 году

[ без отборочных ]



### ЗАЩИТНИКИ

Кто может участвовать

Только студенты в составе команды из 6–8 человек. Желательно, чтобы был опыт участия в CTF.

### Главный приз

Доступ на финал весеннего сезона международных игр [на PHDays Fest](#) в 2025 году

[ с оплатой трансфера и проживания ]

## Цель игр

Предоставить участникам множество вариаций практической реализации своих скиллов и дальнейшего их развития за счет:

- Реалистичных задач от лидеров сферы ИБ
- Стажировок в компаниях лидерах сферы ИБ
- Доп. образования и менторских программ
- Участия в битвах [Standoff](#) с проф. командами

## Для победителей

Программы развития навыков В зависимости от способа отбора на международные игры участники лучших команд попадут на одну из двух стажировок с поддержкой менторов: второй этап [PT Start](#) или [Jet Security Start](#)

Почетный статус победителей студенческой битвы который забустит карьеру в ИБ

Ачивки [в рейтинге Standoff 365](#) чтобы показать, насколько у участников крутые скилы

Мерч [Standoff](#) который точно выделит в универе

# МЕЖДУНАРОДНЫЕ ИГРЫ ПО КИБЕРБЕЗОПАСНОСТИ

■ positive technologies

STANDOFF

positive  
education



Текущий сезон – «осенний»: сентябрь 2024 – ноябрь 2024 года.  
Следующий сезон – «весенний»: февраль 2025 – май 2025 года.

## Таймлайн осеннего сезона

### Отборочные Standoff

16 сентября

27 сентября

30 сентября

14 октября

Завершение приема заявок и старт отбора команд атакующих и защитников

Окончание приема тестовых заданий для защитников

Старт второго этапа отбора защитников

Конец отбора атакующих и защитников

30 октября

31 октября

1 ноября

Начало ноября

### Отбор через CyberCamp

19 сентября

3 октября

4 октября

5 октября

Завершение приема заявок на командные киберучения от CyberCamp 2024

Первый день соревнований CyberCamp

Второй день соревнований CyberCamp

Третий день соревнований CyberCamp и объявление победителей

Первый день игр (11:00–20:00)

Второй день игр (11:00–20:00)

Объявление победителей

Старт программ развития навыков: [PT Start](#) и [Jet Security Start](#)

# МЕЖДУНАРОДНЫЕ ИГРЫ ПО КИБЕРБЕЗОПАСНОСТИ

■ positive technologies

**STANDOFF**

positive  
education

Jet

Подать заявку



Канал игр

