**“Харуул занги 2016 U18” тэмцээний удирдамж**

2016.4.17                                                                               Улаанбаатар хот

**1.**    **Тэмцээний тухай**

Мэдээллийн технологийн хурдацтай хөгжиж, цахим мэдээлэл, цахим ертөнцийн орон зай улам тэлсээр бүх төрлийн салбарын салшгүй нэг хэсэг нь болоод байна. Үүнийг дагаад цахим орчинд аюулгүй байдал, хамгаалалтын асуудал хурцаар хөндөгдөж, өнөөгийн тулгамдаж буй асуудлын нэг зүй ёсоор болоод байгаа билээ.

**“Цахим аюулгүй байдал мэдээлэл удирдлагын төв”** ТББ-аас жил бүр мэдээлэл технолгийн мэргэжилтэн, энэ чиглэлээр суралцагч оюутнуудын дунд уламжлал болгон зохион байгуулдаг **“Харуул занги”** тэмцээнийг анх удаа ерөнхий боловсролын сургуулийн ахлах ангийн сурагчдын дунд **“ХАРУУЛ ЗАНГИ U18 2016”** нэртэйгээр зохион байгуулах гэж байна. Уг тэмцээн нь ерөнхий боловсролын сургуулийн сурагчдын дунд мэдээллийн аюулгүй байдал түүнээс үүдэн гарах болзошгүй аюулын тухай ойлголт бий болгох, интернет орчны цахим халдлагын талаар мэдлэг, ойлголтыг дээшлүүлэх зорилготой юм.

**Ерөнхий зохион байгуулагч:**

“Цахим аюулгүй байдлын мэдээлэл удирдлагын төв” ТББ

**Хамтран зохион байгуулагч:**

Мэдээлэл технологи шуудан харилцаа холбооны газар, Боловсрол соёл шинжлэх ухааны яам, Кибер аюулгүй байдлын газар, Харилцаа холбооны зохицуулах хороо,

**Ивээн тэтгэгч:** Мобиком корпораци, Юнител групп, Скайтель групп, Үндэсний дата төв УТҮГ, ШУТИС, МУИС,

**2.**    **Тэмцээний үе шат агуулга**

“Харуул занги U18 2016” тэмцээн нийт 2 үе шаттай байх ба эхний үе онлайнаар хоёрдугаар үе онсайт, хэлбэрээр зохион байгуулна.

**Тэмцээний 1 дүгээр үе:**

Энэ үе нь онлайнаар явагдах ба crypto, forensic, misc, web, social engineering 5 төрлийн 25 даалгавартай байх ба 5 дугаар сарын 11-нд онлайнаар явагдах ба шилдэг 7 багийг шалгаруулна.

**Тэмцээний 2 дугаар үе:**

Энэ үе нь 5 сарын 18-нд нэгдүгээр үеэс шалгарсан 7 баг оролцох ба Шинжлэх ухаан мэдээлэл технологийн парк дээр явагдана. Уг үе нь хугацаанд баригдсан web, crypto, forensic, programming гэсэн 4 төрлийн 20 даалгавартай байна.

**3.**    **Тэмцээний хамрах хүрээ**

Уг тэмцээнд Монгол улсын аль нэг ерөнхий боловсролын сургуульд суралцдаг 18 хүртэл насны ахлах ангийн сурагчид  байна.

**Тэмцээнээс гарах үр дүн**

Цахим мэдээллийн аюулгүй байдлын талаар ойлголт зөв мэдээллийг хүргэх, өсвөр насны хүүхдүүдийг цахим орчинд өөрийгөө хамгаалах, арга зам тэдгээрийг сурталчилах мөн интернет сүлжээнд зөв зохистой зүйл хийх тал дээр ухамсар суулгах.

Ерөнхий боловсролын сургуулийн сурагчдын дунд мэдээллийн аюулгүй байдал түүнээс үүдэн гарах болзошгүй аюулын тухай ойлголтыг төлөвшүүлэх, цахим халдлагын талаар мэдлэг, ойлголтыг дээшлүүлэх.

Мэдээллийн технологи , мэдээллийн аюулгүй байдлын мэргэжилтнүүдийг өсвөр наснаас нь бэлтгэх, мэдээллийн технологийн чиглэлээр сурах хүсэл эрмэлзэлтэй болгох.

**“Харуул занги U18 2016” Тэмцээний  дүрэм**

1. **Ерөнхий шаардлага нөхцөл**
   1. Монгол улсын ерөнхий боловсролын сургуульд суралцдаг ахлах ангийн 18 хүртэл насны сурагч байна.
   2. Оролцогч нь багт заавал харъяалагдана.
   3. Баг нь ахлагчтай байх ба тухайн багийн ахлагч нь харъяа сургуулийн мэдээлэл зүйн багш байна.
   4. Тэмцээний даалгаврыг өгөх, тэмцээний явц, цагийг хянах, бүх маргаан, сорилтыг шийдвэрлэх эцсийн хариуцагч нь шүүгчийн баг байна.
2. **Багт тавигдах шаардлага**
   1. Баг нь 3 хүртэлх гишүүнтэй байна.
   2. Баг бүр зөвхөн ганц бүртгэл ашиглах бөгөөд гишүүд зэрэг нэвтрэх боломжтой.
   3. Тэмцээний даалгаврууд болон багуудын оролцооны байдлыг вэбээр дамжуулан онлайнаар үзүүлнэ.
   4. Тэмцээнд оролцогчдод нэвтрэх нууц үгийг тэмцээн эхлэхээс 30 минутын өмнө бүртгүүлсэн цахим шуудангаар илгээнэ.
   5. Хэрэв хийх гэж буй үйлдэл тань тэмцээний дүрэмд харшлах эсэхийг сайн мэдэхгүй байвал шүүгчид хандаж шийдвэрлүүлнэ.
3. **Тэмцээний бүртгэл**
   1. Тэмцээний бүртгэлийг онлайнаар явуулна.
   2. Багийн ахлагч register.haruulzangi.mn хаягаар өөрийн сургуулийн нэр болон бусад мэдээллийг оруулж бүртгүүлнэ.
   3. Амжилттай бүртгүүлсэн бол серверээс идэвхижүүлэх код (activation code)-ыг илгээх ба уг кодыг оруулснаар бүртгэл идэвхижинэ.
   4. Баг тус бүр өөрийн сурдаг сургуулийн нэрээр бүртгүүлнэ.
   5. Багийн бүртгэлийн үнэн зөв эсэхийг багийн ахлагч хариуцна.
4. **Тэмцээний явагдах зарчим**
   1. Тэмцээн нь 2 үе шаттай байх ба 1-р үе онлайнаар финалын шат нь онсайт буюу өөрийн биеэр ирж оролцоно.
   2. Тэмцээний 1-р үеийн үргэлжлэх хугацаа 4 цаг байна.
   3. Тэмцээний 1-р үед нийт даалгавар 25 байх ба хамгийн эхэнд хийсэн даалгаварууд дээр нэмэлтээр 1-5 оноо өгнө.
   4. Тэмцээний үед асуулт хариултыг вэб дээр байрлах чатаар авна.
   5. Тэмцээн эхлэхээс өмнө багийн ахлагч тэмцээний дүрэм, үнэлгээний аргачлалтай холбоотой асуултыг шүүгчийн багаас асууж хариултыг авч болно.
   6. Хэрэв даалгавруудаас цох (bug), цоорхой илрүүлбэл багийн ахлагч нь шүүгчид мэдэгдэж шийдвэрлүүлнэ.
5. **Тэмцээний үнэлгээ**
   1. Үнэлгээ нь тэмцээний даалгавараас хамааран өөр өөр байх ба бодлого бүр  хүнд хөнгөнөөсөө хамааран 50-300 хүртлэх оноотой байна.
   2. Тоглолтын явцад нэг ч баг хийж чадаагүй даалгаваруудыг зохион байгуулагчийн зүгээс тусламж (hint) өгнө.
   3. Тоглолтонд хамгийн их оноо авсан 7 багийг 2-р шатанд шалгаруулах ба тэнцүү оноотой багуудын хувьд даалгавар бүрийн хариуг серверт  илгээсэн цагийг үндэслэн зарцуулсан хугацааны нийлбэрээр эрэмбэлж хамгийн бага хугацаатайг шалгаруулна.
   4. Тоглолтын явцад багуудын үнэлгээг вэбээр олон нийтэд ил тод харуулна.
6. **Багийн ахлагчийн үүрэг**
   1. Багийн ахлагч нь өөрийн сургуулийг төлөөлөн тэмцээнд бүртгүүлж багаа бэлтгэх, оролцуулах.
   2. Тэмцээнд оролцогч хүүхдүүдийн хийсэн даалгаварын хариултыг илгээх.
   3. Багийг тэмцээнд оролцох орчин нөхцөлөөр хангах
   4. Хүүхдүүдийг идэвхитэй оролцуулах
   5. Даалгаваруудыг багийн гишүүд гүйцэтгэхэд оролцохгүй байх.
   6. Шүүгчдээс даалгавартай холбоотой асуултыг онлайн чатаар асуух багийг төлөөлөн оролцох.

1. **Хориглох зүйлс**
   1. Монгол улсын аливаа хууль, тогтоомж, эрх зүйн баримт бичигт харшлах үйлдэл хийхийг хориглоно.
   2. Ямарваа нэгэн хууль бус, ёс зүйгүй үйлдэл хийх, хийхийг оролдох, татагдан оролцохыг хориглоно.
   3. Виртуал машины хостын сүлжээний тохиргоо /Network adapter, NAT гэх мэт/-г өөрчлөхийг хориглоно.
   4. Тэмцээн явагдаж байгаа систем рүү халдлага хийсэн, хийхийг оролдсон тохиолдолд тухайн багийг тэмцээнээс хасна.
   5. Тоног төхөөрөмжтэй холбоотой ямар нэгэн хүндрэл, лавлах зүйл үүссэн тохиолдолд зохион байгуулагчдад цахим хуудсан дээр байрлах чатаар мэдэгдэнэ.
   6. Багийн ахлагч нар даалгаварыг хийхэд оролцох, шууд хийхийг хориглоно.
2. **Асуулт, маргаан, залруулга**
   1. Тэмцээн эхлэхээс өмнө багийн ахлагч тэмцээний дүрэм, үнэлгээний аргачлалтай холбоотой асуултыг шүүгчийн багаас асууж хариултыг авч болно.
   2. Тэмцээний явцад ямар нэгэн асуулт, маргааны талаархи харилцааг зөвхөн багийн ахлагч хариуцаж шүүгчийн багтай харьцана.
   3. Тэмцээний цаг дуусаагүй байхад аливаа гомдол, маргаан үүсгэхийг багуудад хатуу хориглох ба тоглолтын цаг дууссаны дараа шүүгчдэд мэдүүлж болно.