

Technical Meeting

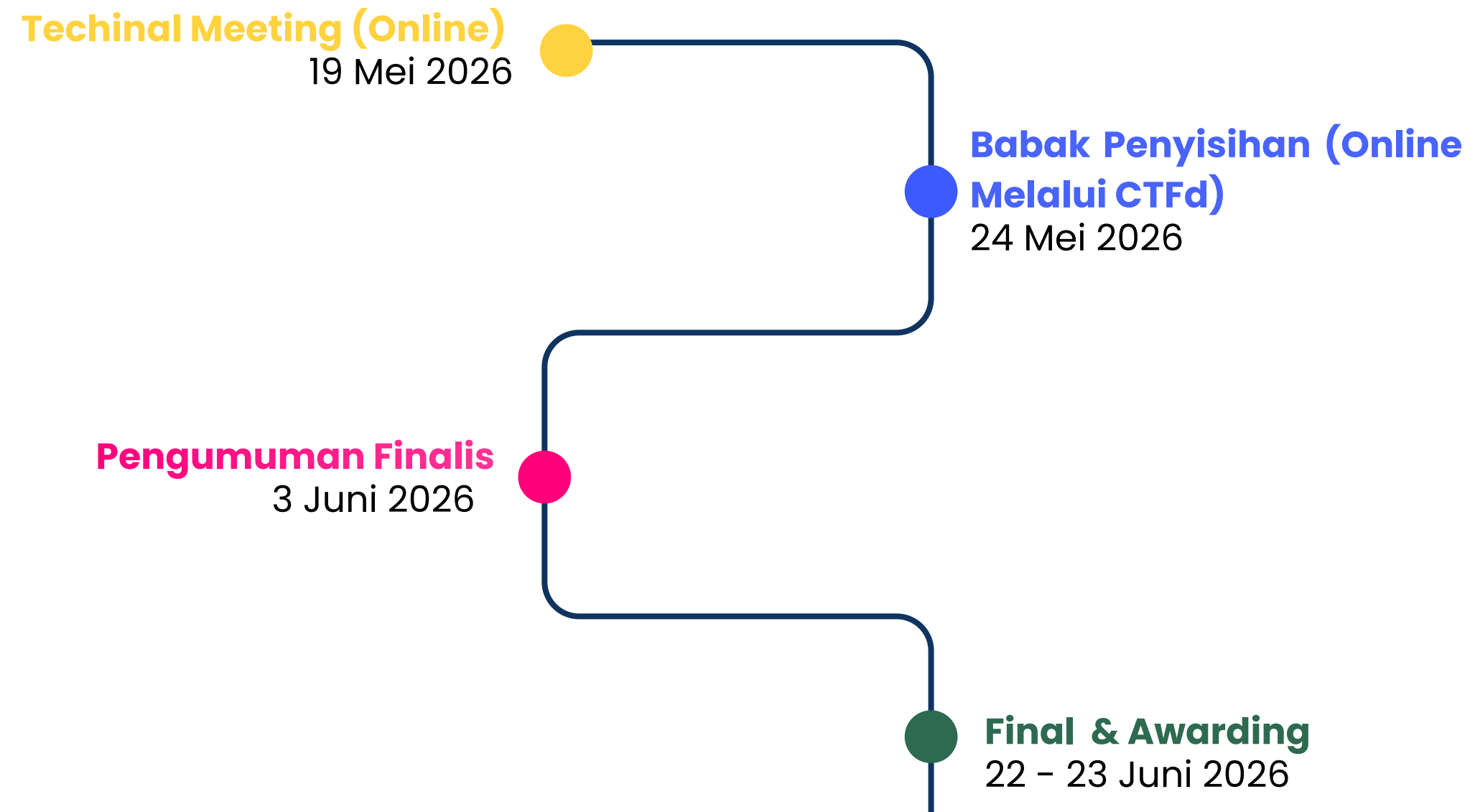
Cyber Combat

21 Mei 2026

Perguruan Tinggi



Timeline



Overview Babak Penyisihan

- Format Kompetisi : Capture The Flag – Jeopardy Style
- Platform : CTFd, diakses via browser melalui VPN
- Hari/Tanggal : Minggu, 24 Mei 2026
- Waktu : 09.00 – 18.00 (durasi 9 jam)
- Bahasa soal : Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris

Akses Platform CTFd

Seluruh akses ke platform CTFd dan infrastruktur challenge dilakukan melalui jaringan VPN yang disediakan panitia. Peserta wajib terhubung ke VPN terlebih dahulu sebelum dapat mengakses platform maupun challenge apapun. File konfigurasi VPN dan kredensial akun akan didistribusikan paling lambat H-1 melalui email Ketua Tim masing masing .

Akses Platform	Melalui VPN panitia – platform tidak dapat diakses tanpa koneksi VPN aktif
File Konfigurasi VPN	Dikirim H-1 melalui email Ketua Tim masing masing
Kredensial Akun	Username & password dikirim bersamaan dengan file config VPN
Format Flag	PLAYIT{...} – case sensitive, submit persis seperti saat ditemukan
Scoreboard	Real-time, dapat diakses seluruh peserta selama kompetisi melalui VPN

Prosedur Koneksi VPN

- Pastikan software VPN (OpenVPN / WireGuard) telah terinstal di perangkat tim sebelum hari H
- Unduh file konfigurasi (.ovpn / config) dari kanal grup resmi pada H-1
- Import file config ke client VPN dan masukkan kredensial yang diberikan panitia
- Lakukan uji koneksi VPN pada H-1 – laporkan kendala teknis sebelum kompetisi dimulai
- Pada hari H, sambungkan VPN sebelum waktu kompetisi dimulai (disarankan 15 menit lebih awal)
- Pastikan koneksi VPN tetap aktif sepanjang kompetisi

Ketentuan VPN

- File konfigurasi VPN bersifat rahasia dan hanya boleh digunakan oleh tim yang bersangkutan
- Setiap file config di-generate unik per tim, penggunaan config oleh tim lain akan terdeteksi dan dikenai sanksi
- Panitia tidak bertanggung jawab atas kegagalan koneksi yang disebabkan oleh perangkat atau ISP peserta
- Jika terjadi gagal koneksi VPN dari sisi server panitia, waktu kompetisi akan diperpanjang secara proporsional
- Peserta wajib memantau kanal grup resmi untuk pembaruan file config atau instruksi teknis tambahan

Alur Waktu Kompetisi

Waktu	Event	Keterangan
T+00:00	Platform Dibuka	Server aktif, peserta dapat login ke CTFd dengan kredensial dan VPN yang sudah dikirim. Seluruh challenge terbuka dan peserta mulai mengerjakan sesuai strategi tim
T+08:00	Freeze Score Board	Papan skor Freeze di satu jam terakhir dan peserta masih dapat melakukan submit Flag
T+09:00	Platform Ditutup	Submisi flag dinonaktifkan. Skor final dikunci, tidak ada perubahan

- Seluruh waktu menggunakan zona WIB (GMT+7).
- Tidak ada perpanjangan waktu dengan alasan apapun setelah T+09:00
- Sinkronisasi jam menggunakan time.is/Jakarta untuk menghindari selisih waktu

Kategori Soal

Nilai soal bersifat dinamis, semakin banyak tim yang menyelesaikan sebuah soal, nilainya akan berkurang (dynamic scoring).

Kategori	Poin	Jumlah Soal
 Web Exploitation	50-500	3
 Cryptography	50-500	3
 Reverse Engineering	50-500	3
 Forensics	50-500	2
 Binary Exploitation	50-500	3
Miscellaneous	50-500	1

Ketentuan Write Up

Rubrik Penilaian

Aspek Penilaian	Skor Maks	Indikator
Identifikasi Kerentanan	25	Kejelasan dalam menjelaskan jenis dan mekanisme celah yang ditemukan
Metodologi & Langkah Kerja	30	Runtutan langkah yang sistematis, reproducible, dan dapat diikuti
Tool & Payload	20	Pencantuman tool yang digunakan, payload/exploit, dan konfigurasi
Bukti (Screenshot/PoC)	15	Kelengkapan tangkapan layar dan Proof of Concept yang valid
Kesimpulan & Rekomendasi	10	Analisis dampak dan saran mitigasi kerentanan yang ditemukan
TOTAL	100	

Format & Ketentuan Pengumpulan

- Format file: PDF, satu file per tim
- Nama file: [NamaTim]_[PlayIT2026].pdf (contoh: TeamAlpha_PlayIT2026.pdf)
- Bahasa penulisan: Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris
- Dikumpulkan melalui google form yang disediakan Panitia
- Deadline pengumpulan: Senin, 25 Mei 2026 pukul 06.00 WIB (12 jam setelah kompetisi berakhir)

Komponen Minimum Write Up

- Judul challenge dan kategori
- Deskripsi singkat tantangan dan tujuan
- Langkah-langkah penyelesaian secara kronologis
- Tool dan payload yang digunakan (lengkap dengan versi)
- Screenshot atau log sebagai bukti eksploitasi
- Flag yang ditemukan (dapat di-redact sebagian untuk keamanan)
- Kesimpulan dan lesson learned

Sistem Penilaian

Komponen Skor

Komponen Penilaian	Status / Efek	Keterangan
Flag Score	UTAMA	Poin kumulatif dari seluruh flag yang berhasil di-submit ke platform CTFd. Nilai ini adalah skor dasar yang menjadi acuan penuh.
Write-up Valid ✓	Tetap	Jika write-up sesuai (metodologi, tool, payload, dan langkah eksploitasi cocok dengan flag yang diklaim) → poin flag dipertahankan 100%.
Write-up Tidak Match ✗	-50%	Jika Write up tidak sesuai, tidak dapat diverifikasi, atau tidak mencerminkan proses eksploitasi yang benar → poin flag soal tersebut dipotong 50%.
Write-up Tidak Ada ✗	-100%	Jika write-up sama sekali tidak dikumpulkan untuk suatu flag poin flag soal tersebut dianggap 0. Dianggap flag tidak dapat divalidasi.

Sistem Penilaian

Komponen Skor

Skor Akhir = Σ (Poin Flag \times Faktor Validasi Write-up)

Faktor Validasi: Valid = 1.0 | Tidak Match = 0.5 | Tidak Ada = 0.0

Dynamic Scoring

Nilai flag setiap soal dihitung secara dinamis menggunakan formula berikut: nilai awal soal dikurangi secara proporsional berdasarkan jumlah tim yang berhasil menyelesaikannya. Nilai minimum per soal adalah 50 poin (tidak akan turun di bawah batas ini) sehingga tetap memberikan insentif meskipun soal sudah banyak diselesaikan.

Aturan Tiebreaker

- Jika dua tim memiliki skor akhir yang sama, pemenang ditentukan berdasarkan waktu submit flag terakhir yang lebih awal
- Kualitas write-up menjadi pertimbangan kedua apabila skor dan waktu masih setara
- Keputusan juri bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat

Rules Penggunaan AI dan Write Up

- Peserta diperbolehkan menggunakan AI berbasis web seperti Chat GPT Web, Gemini Web, Perplexity Web, atau layanan AI berbasis browser lainnya.
- Peserta dilarang menggunakan AI CLI dalam bentuk apapun selama kompetisi berlangsung.
- AI CLI yang dilarang termasuk Codex CLI, Gemini CLI, Claude CLI, Copilot CLI, aider, Cursor Agent via terminal, terminal agent, code agent otomatis, atau tools AI command-line sejenis.
- Peserta tetap wajib memahami seluruh proses solving yang dilakukan, baik saat kompetisi maupun saat menulis write up.

Rules Penggunaan AI dan Write Up

- Peserta wajib memiliki alur solving yang jelas, logis, masuk akal, dan sesuai dengan karakteristik challenge.
- Peserta dilarang membuat writeup palsu, write up asal-asalan, atau write up yang tidak sesuai dengan proses solving sebenarnya.
- Peserta dilarang hanya menuliskan flag, jawaban akhir, atau langkah singkat tanpa penjelasan teknis yang jelas.
- Peserta yang menggunakan AI Web dalam penyusunan writeup wajib melampirkan screenshot percakapan AI sebagai bukti transparansi.

Larangan

- Berbagi flag, hint, atau solusi dengan tim lain dalam bentuk apapun selama kompetisi berlangsung
- Melakukan serangan DoS/DDoS terhadap platform atau infrastruktur challenge panitia
- Menggunakan tools automasi massal (brute force platform, automated flag sharing, dll.) yang mengganggu tim lain
- Mengeksploitasi kerentanan pada platform CTFd sendiri di luar tantangan yang disediakan
- Menggunakan akun tim lain atau berbagi akun antar tim yang berbeda
- Memanfaatkan jasa pihak ketiga (joki, forum eksternal) untuk menyelesaikan challenge
- Mendiskusikan soal secara publik di media sosial atau platform lain sebelum kompetisi berakhir

Discord Cyber Combat Play IT 2026



<https://discord.gg/z87jXMZc>



Any Question?



Sponsor



**PETROKIMIA
GRESIK**
Solusi Agroindustri



PT MULTI SPUNINDO JAYA Tbk
NONWOVENS MANUFACTURER



**Jagoan
Hosting_**

