

МІЖНАРОДНА АКАДЕМІЯ ГЕОІНФОРМАТИКИ

*International interactive Academy of
GeoInformation Science*

Мережева громадська організація

Вих. №02/01/9
До Вих. №

від "13" березня 2026 р.



Секція "Геоінформаційні та
аерокосмічні технології"

**МІНІСТРУ ОБОРОНИ УКРАЇНИ
ФЕДОРОВУ М.А.**

Шановний Михайле Альбертовичу!

Міжнародна академія геоінформатики (МАІ) спільно з ГО "Війкор" і Державним торговельно-економічним університетом (ДТЕУ) висловлюють Вам й Міністерству повагу і вдячність за сприяння посадовими особами МОУ у проведенні заходів з професійної орієнтації та національно-патріотичного виховання молоді й звертаються з наступним.

Спираючись на результати попередніх ініціатив і узагальнений досвід, маємо честь повідомити, що до Дня заснування Північно-атлантичного договору Проектний офіс Кіберджурі спільно з партнерами **02 квітня 2026 року з 14:00 до 18:00** на базі Кіберполігону ДТЕУ організують "CyberJura Wargame Simulation" (далі - CWS) в форматі **Hybrid Capture The Flag (Hybrid CTF)** як тематичну вікторину **Challenge "THE CRIMEAN WAR: World War Zero"** "Забута нульова війна та (не)вивчені уроки".

Інноваційне застосування сучасних цифрових інструментів, у тому числі апробованого підходу **Cyberjura Capture The Flag (CCTF)** – це кібербезпека і кіберзахист, військово-патріотичне виховання і OSINT <https://armyinform.com.ua/2025/05/15/kiberbezpeka-v-diyi-lvivskiy-liczej-imeni-geroyiv-krut-proviv-etap-ctf-gry-kiberdzhura-2025/>), дозволить просувати головний наратив: *"Коаліція проти спільного ворога: не важливо який ти малий або недосконалий, дій асиметрично, шукай сильних союзників які незадоволені твоїм потужним сусідом. Об'єднання зусиль і допомога дозволять подолати сильного суперника"*. Умови заходу додаються.

За сприяння Командування Сухопутних військ Збройних сил України підготовлені арбітри з числа курсантів ВВНЗ і проведено тестування CWS. Платформа готова до залучення також іноземних команд, тому просимо продовжити роботу в Департаменті міжнародного оборонного співробітництва МОУ щодо звернення до аташе з питань оборони країн, які були учасниками Кримської війни.

З огляду на викладене, просимо, шановний пане Міністр, дозволити зацікавленим фахівцям Міністерства, Збройних сил України і курсантам взяти участь у підготовці та проведенні CWS, а також поінформувати заклади військової освіти і ліцеї з посиленою військово-фізичною підготовкою та сприяти інформаційній підтримці заходу.

Для організації комунікації з кандидатами у члени журі пропонуємо скористатися формою за посиланням: <https://forms.gle/NMniTs3Ugn7xLzfs7>.

Після завершення CWS, МАІ від імені оргкомітету клопотатиме перед Міністерством щодо нагородження учасників і наставників подяками за внесок у формування кадрового резерву оборонного сектору за напрямками кібероборони, національного спротиву та військово-патріотичного виховання.

Додаток: Положення про CWS – на 5 арк.

З повагою

Віце-президент

к.т.н. Галенко І.В.

Дата реєстрації: 28.9.2016. ЄДРПОУ 40860410
т. +38 099 221 47 15, gismai9901@gmail.com
Президент – ХАРЧЕНКО Леонід Сергійович



Для листів: 03115, Київ, Петрицького, 4,
gismetodyst@gmail.com
Тел.: +38 063 233 79 66; +38 095 443 26 46
Віце-президент - ГАЛЕНКО Іван Вікторович



ПОЛОЖЕННЯ

про проведення CyberJura Wargame Simulation Hybrid Capture The Flag (Hybrid CTF) Challenge “THE CRIMEAN WAR: World War Zero” “Забута нульова війна та (не)вивчені уроки”

Що таке Hybrid CTF і навіщо вона потрібна

Capture The Flag (CTF) — це формат змагання у сфері кібербезпеки, де учасники виконують практичні завдання для пошуку прихованих “прапорців” (англ. *flags*) — спеціальних кодів, що підтверджують успішне розв’язання задачі.

CTF широко використовується в університетах, ІТ-компаніях і навіть структурах НАТО як форма підготовки фахівців з інформаційної безпеки.

Пропонований **Hybrid CTF** — це розширений формат, який поєднує:

- класичні кібер завдання;
- аналітичні задачі;
- історичні та геополітичні дослідження;
- командну роботу.

Такий формат дозволяє:

- розвивати практичні кібер навички (криптографія, OSINT, аналіз даних);
- формувати критичне мислення;
- вчитись працювати з інформацією у складному історичному та політичному контексті.

Особливістю цієї гри є використання історичної тематики **Кримської війни (1853–1856)** — конфлікту, який іноді називають **“World War Zero”**, адже він став першим великим міжнародним конфліктом нової епохи з елементами інформаційної війни, глобальної дипломатії та медіа-впливу.

Через призму цієї війни учасники досліджують:

- механізми міжнародного права,
- роль інформації у війні,
- історичні паралелі з сучасною російсько-українською війною.

У сучасних умовах гібридної війни та постійних кібератак підготовка молоді у сфері кібербезпеки є питанням національної безпеки.

1. Загальні положення

1.1. Hybrid CTF проводиться на кіберполігоні **CTFd** у форматі **Hybrid Jeopardy CTF**.

1.2. Формат гри поєднує:

- автоматично перевірювані CTF-завдання;
- відкриті аналітичні завдання з ручною перевіркою.

1.3. До участі запрошуються:

- учні шкіл, військових ліцеїв (8–11 класи);
- студенти 1–2 курсів технічних та військових закладів освіти.

1.4. Участь можлива у складі команд, які завчасно реєструються на платформі.

Потрібно додати правила чесної гри, наприклад: заборона DDOS атак на платформу, використання ШІ для генерації відповідей, передавати відповіді іншим командам і т. п., один учасник може бути тільки в 1 команді. Я б ще додав можливість апеляції результатів через якийсь час (10-15 хв.). Т_О_С



2. Наратив гри (легенда)

Для створення ігрового середовища змагання проводиться у форматі **аналітичної місії**.

За легендою гри учасники виступають у ролі **аналітичної групи дослідників історії війни та інформаційних операцій**.

Команди отримують завдання:

- розшифрувати історичні повідомлення,
- відновити інформаційні ланцюги подій,
- дослідити історичні джерела,
- виявити закономірності дипломатичних та військових процесів.

Головна місія команд — **відновити фрагменти інформації про Кримську війну та її геополітичні наслідки**, використовуючи сучасні інструменти аналізу інформації.

Такий формат дозволяє поєднати:

- історію;
- кібербезпеку;
- міжнародне право;
- аналітичну роботу.

3. Категорії завдань

Завдання можуть належати до таких категорій.

Cryptography - Розшифрування повідомлень.

Приклади:

- Caesar cipher;
- XOR;
- ROT13.

OSINT - Пошук інформації у відкритих джерелах.

Учасники працюють з:

- історичними архівами та джерелами;
- картографічними сервісами;
- відкритими базами даних;
- мистецькою спадщиною.

Encoding / Decoding - Конвертація між форматами:

- Base64;
- Hex;
- ASCII;
- Binary;
- Morse.

Steganography - пошук прихованої інформації у:

- зображеннях;
- аудіофайлах;
- документах.

Logic - нестандартні задачі на:

- логіку;
- алгоритмічне мислення;
- аналіз даних.

Historical Analysis - аналітичні завдання пов'язані з:



- подіями Кримської війни;
- міжнародними договорами;
- геополітичними процесами.

4. Рівні складності завдань

Завдання можуть мати різний рівень складності:

Easy

- базові криптографічні задачі;
- прості конвертації;
- елементарний OSINT.

Medium

- багаторівневі шифри;
- аналіз даних;
- комбіновані задачі.

Hard

- комплексні OSINT-дослідження;
- історичний аналіз;
- задачі з кількома етапами.

5. Формат проведення

Hybrid CTF складається з двох етапів.

Етап 1 — проходження завдань

Тривалість: **2 години**

Учасники:

- отримують доступ до платформи;
- розв'язують завдання;
- вводять прапорці.

Етап 2 — перевірка та дискусія

Після завершення гри:

- арбітри перевіряють відкриті відповіді;
- проводиться тематична дискусія.

Запрошені експерти можуть провести:

- лекції;
- дискусії;
- профорієнтаційні виступи.

6. Формат командної участі

Команда складається з **3–5 учасників**.

Команда повинна:

- обрати капітана;
- мати унікальну назву та внести в опис дані про свій навчальний заклад/рівень

7. Система оцінювання

Закриті завдання

Формат відповіді: CTF {answer}

Правильна відповідь: **10 балів (автоматично)**.

Відкриті завдання

Максимальна кількість: **20 балів**.

Оцінювання здійснюється арбітрами.



8. Подання відкритих відповідей

Для відкритих завдань вводиться прапорець: CTF {MANUAL_REVIEW}

Після цього відкривається поле коментаря.

Команда повинна залишити **розгорнуту відповідь**, яка перевіряється після завершення гри.

9. Система підказок (Hint Economy)

У грі можуть використовуватись підказки.

Підказки:

- відкриваються за бали
- можуть бути використані один раз.

Команди з обмеженим досвідом (наприклад учні **8–9 класів**) можуть отримати **стартовий бонус 30 балів**, який дозволяє використати кілька підказок.

10. Технічні вимоги

Для участі необхідно: ноутбук або ПК, браузер, інтернет, обліковий запис CTFd (реєструємося завчасно. капітан створює команду і долучає гравців)

11. Нагородження

Усі учасники отримують:

- сертифікати.

Переможці (1–3 місце): дипломи, відзнаки, призи.

Комунікація між учасниками організовується в режимі відеоконференція Zoom:

<https://knute-edu-ua.zoom.us/j/83681084777?pwd=lmz2k9k9FJXox4Jh0KA8pNxlhtlAjH.1>

Ідентифікатор конференції: 836 8108 4777 ; Код доступу: 77777 .

Відео-трансляція в Ютуб і архів заходу будуть організовані на сторінці:

<https://kiberdjura.blogspot.com/2026/02/cyberjura-wargame-simulation-world-war.html>

МІЖНАРОДНА АКАДЕМІЯ ГЕОІНФОРМАТИКИ

*International interactive Academy of
GeoInformation Science*

Мережева громадська організація



*Секція “Геоінформаційні та
аерокосмічні технології”*

*Додаток до листа
№02/01/9 від "13" березня 2026 р.*

Додаток до ПОЛОЖЕННЯ про проведення CyberJura Wargame Simulation / Hybrid CTF Challenge THE CRIMEAN WAR: World War Zero гри КШГ “Кіберджура”

Дата проведення: 2 квітня 2026 року

Час 14:00 — 17:30

Платформа: CTFd (<https://code-of-commonwealth.ctfd.io>)

Сценарій проведення

14:00 Відкриття гри

- вступне слово організаторів
- пояснення правил
- запуск платформи

14:20 – 16:20 Проходження завдань

Учасники виконують завдання на платформі.

Категорії:

- Cryptography;
- OSINT;
- Steganography;
- Encoding;
- Logic;
- Historical Analysis.

16:20 – 17:00 Перевірка відкритих завдань, Арбітри перевіряють відповіді.

У цей час проводиться:

Дискусійна панель

Теми:

- уроки Кримської війни;
- міжнародне право;
- історичні паралелі із сучасною війною Росії проти України.

17:00 – 17:30 Оголошення результатів

- підбиття підсумків;
- нагородження;
- закриття гри.

Освітній результат. Учасники отримують:

- практику OSINT;
 - навички криптографії;
 - досвід аналітичної роботи;
 - розуміння інформаційних операцій;
- знання історії та геополітики.

За дорученням Проектного офісу КШГ “Кіберджура”

Віце-президент МГО МАІ

к.т.н. Галенко І.В.