RULEBOOK

Capture The Flag Competition



CHAMPIONS OF THE DEEP :
Pioneer of Ultimate Tech Core

UNIT KEGIATAN MAHASISWA
POLYTECHNIC COMPUTER CLUB
POLITEKNIK NEGERI SEMARANG

Gedung PKM Baru Lantai 2
Politeknik Negeri Semarang,
Jalan Prof. H. Soedarto, S.H., Tembalang, 50275

TECHCOMFEST 2027

Technology Computer Festival
"CHAMPIONS OF THE DEEP: Pioneer of Ultimate Tech Core"

LATAR BELAKANG

Unit Kegiatan Mahasiswa *Polytechnic Computer Club* atau UKM PCC merupakan salah satu unit kegiatan mahasiswa yang berada di Politeknik Negeri Semarang yang bergerak dibidang penalaran dan berfokus pada pengembangan pengetahuan baik *soft-skill* maupun *hard-skill* dalam bidang Informasi Teknologi (IT). Di era globalisasi dengan persaingan yang semakin kompetitif dan bervariasi dalam bidang teknologi maupun ilmu pengetahuan, telah memotivasi manusia untuk semakin kreatif dan inovatif terhadap potensi yang ada pada dirinya.

Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang sangat membutuhkan generasi-generasi yang unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, generasi-generasi di masa yang akan datang harus mempunyai sumber daya manusia yang handal dan berdedikasi tinggi untuk bisa menunjang dan membawa Bangsa Indonesia ini ke arah yang lebih maju. Para siswa dan siswi merupakan generasi muda bangsa yang mempunyai peranan penting dan berpotensi dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Sejalan dengan hal tersebut, dalam rangka menggali dan mengembangkan potensi sumber daya manusia agar bisa mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat, maka UKM *Polytechnic Computer Club* mengadakan kegiatan *TECHCOMFEST*. Pada kegiatan ini para peserta tingkat SLTA/sederajat dan mahasiswa akan berkompetisi pada salah satu dari 3 bidang lomba, diantaranya yaitu UI/UX Design, Web Design Competition, Capture The Flag.

DESKRIPSI

Capture The Flag merupakan salah satu bidang lomba dalam ***Technology Computer Festival*** **2027 (Techcomfest 2027)**, dimana Techcomfest ini merupakan salah satu program kerja yang dimiliki oleh Unit Kegiatan Mahasiswa *Polytechnic Computer Club* Politeknik Negeri Semarang di bidang Networking (*IT Security*). Tahun ini Techcomfest 2027 mengangkat tema **"CHAMPIONS OF THE DEEP: Pioneer of Ultimate Tech Core"**. Tema mencerminkan semangat untuk menyelaraskan kreativitas, teknologi, dan keamanan digital dalam satu ekosistem nyata. Peserta diharapkan bukan hanya menciptakan, tapi juga membentuk masa depan dunia digital dari segi tampilan, fungsi, hingga ketahanan dan keamanannya. Lomba ini ditujukan bagi **pelajar aktif tingkat SMA/SMK dan Mahasiswa Nasional**. Melalui kegiatan ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas generasi muda dalam bidang IT khususnya dalam bidang keamanan informasi dan jaringan (*IT Security)*.

Capture the Flag adalah salah satu jenis dari kompetisi hacking yang dimana mengharuskan seorang/tim untuk mengambil sebuah file/string yang sudah disembunyikan pada sebuah sistem yang dimana disebut dengan istilah "Flag". Pada Techcomfest 2027 ini, Perlombaan *Capture The Flag* yang dilombakan memakai konsep *Jeopardy* CTF dengan memakai sistem 2 (dua) babak, yaitu babak penyisihan yang dilaksanakan secara daring, dan babak final akan dilaksanakan secara luring. Pada babak penyisihan, peserta akan diberikan sejumlah 15 soal yang harus dikerjakan dalam waktu 8 jam. Kemudian akan diambil 10 tim dengan poin tertinggi dan laporan *Write Up* yang valid akan melaju ke babak final. Kemudian pada babak final peserta akan datang langsung ke Politeknik Negeri Semarang dan akan bertanding secara luring (*offline*). Kemudian peserta dengan poin tertinggi akan diumumkan sebagai juara pada perlombaan ini. Konsep *Jeopardy* ini akan menguji kemampuan dan pengetahuan peserta dalam bidang ***Binary Exploitation, Cryptography, Digital Forensic, Reverse Engineering, Web Exploitation***.

JADWAL PELAKSANAAN

Tanggal	Agenda	Media Pelaksanaan
27 Oktober – 23 November 2026	Pendaftaran Gelombang I	Website
24 November – 17 Desember 2026	Pendaftaran Gelombang 2	Website
28 Desember 2026	Warm-Up	Online
2 Januari 2027	Babak Penyisihan	Online
6 Januari 2027	Pengumuman Finalis	Online
9 Januari – 16 Januari 2027	Registrasi Finalis	Online
20 Januari 2027	Technical Meeting Finalis	Online
27 Januari 2027	Babak Final	Offline di Polines

SYARAT DAN KETENTUAN

1. Peserta adalah pihak yang mengikuti mekanisme pendaftaran pada website resmi TECHCOMFEST (**techcomfest.ukmpcc.org**).
2. Peserta harus melengkapi berkas pendaftaran dengan **data yang benar dan valid**.
3. Peserta adalah siswa aktif dengan jenjang **SMA/SMK Sederajat dan Mahasiswa Umum Se-Indonesia** dibuktikan dengan Kartu Pelajar atau Kartu Tanda Mahasiswa.
4. Setiap team yang berasal dari SMA/SMK sederajat **wajib** didampingi guru pendamping (Mahasiswa tidak wajib).
5. Peserta terbentuk dalam perseorangan atau satu tim yang terdiri dari **maksimal 3** (tiga) orang dari **sekolah/instansi yang sama**.
6. Peserta **bukan** merupakan panitia **TECHCOMFEST UKM PCC 2027**.
7. Peserta hanya dapat mengikuti 1 (satu) bidang lomba.
8. Peserta **harus menyelesaikan administrasi pendaftaran** terakhir pada tanggal **17 Desember 2026**.
9. Setiap peserta **wajib mengikuti seluruh rangkaian acara** lomba CTF (*Capture The Flag*) *TECHCOMFEST UKM PCC 2027* mulai dari babak penyisihan hingga babak final yang akan diadakan secara *offline* (luring).
10. Peserta yang sudah lolos tahap penyisihan wajib melakukan konfirmasi kehadiran kepada panitia.
11. Peserta yang merupakan finalis kompetisi TECHCOMFEST 2027 wajib menghadiri acara *Awarding* yang diselenggarakan secara luring.
12. Panitia berhak mencabut gelar juara dari pemenang apabila ditemukan kecurangan atau pelanggaran dalam serangkaian proses perlombaan.
13. Panitia berhak mendiskualifikasi tim yang melakukan tindak kecurangan ataupun pelanggaran selama perlombaan.
14. Keputusan juri dan panitia TECHCOMFEST 2027 tidak dapat diganggu gugat.
15. Panitia dapat mengubah seluruh atau sebagian isi rulebook sewaktu-waktu. Segala perubahan yang terjadi akan di *update* pada website techcomfest.ukmpcc.org.

PROSEDUR PENDAFTARAN

1. Peserta mendaftarkan diri pada *website* resmi *TECHCOMFEST UKM PCC 2027*, yaitu : https://**techcomfest.ukmpcc.org/**
2. Peserta **wajib** mengirimkan berkas/dokumen pendukung yang diperlukan saat melakukan pendaftaran dan dijadikan 1(satu) dalam bentuk file .PDF, yaitu :
   - Kartu Pelajar / Kartu Tanda Mahasiswa.
   - Surat Keterangan Siswa Aktif **(Khusus Tingkat SMA/SMK Sederajat)**.
   - Bukti Screenshot Twibbon yang telah diunggah pada instagram masing-masing. *Unduh Twibbon disini* TWIBBON
   - Bukti Screenshot Mengikuti Instagram TECHCOMFEST @techcomfest.
3. Setelah melakukan pendaftaran, peserta dapat membayar uang pendaftaran melalui website resmi sebesar **Rp. 90.000** (Gelombang 1) dan **Rp. 100.000** (Gelombang 2).
4. Berkas/dokumen akan diperiksa dan diverifikasi oleh panitia paling lambat 7 (tujuh) hari setelah pengiriman berkas.
5. Peserta bisa masuk grup Whatsapp yang linknya dapat diakses dari Website, setelah berkas terverifikasi.

MEKANISME LOMBA
BABAK PENYISIHAN

1. Perlombaan akan dilaksanakan secara daring (*online*) pada link yang akan diberikan kemudian.
2. Format perlombaan adalah Jeopardy.
3. Perlombaan akan dilaksanakan selama **8 jam**.
4. Scoreboard akan dibekukan selama **1 jam** sebelum lomba berakhir.
5. Setiap tim **wajib** membuat dan mengumpulkan *write-up* pada tautan yang akan diumumkan nanti. *Write-up* berisi judul soal, *flag*, serta langkah-langkah penyelesaian singkat dan dikumpulkan selambat-lambatnya **8 jam** setelah lomba selesai (platform dan soal penyisihan tetap dibuka hingga pengumpulan *write-up* ditutup).
6. Selama lomba berlangsung, peserta dilarang :
    a. Bekerja sama dengan tim lain dalam bentuk apapun.
    b. Menggunakan *automated scanner* / *tools* seperti *sqlmap*, *burp scanner*, *dirb*, dan lain-lain.
    c. Menyebabkan suatu kerugian atau gangguan dalam bentuk apapun terhadap peserta lain maupun panitia, seperti dan tidak terbatas pada:
        - Menghapus / mengganti *flag*.
        - Melakukan DDOS pada service atau platform yang digunakan.
        - Melakukan *brute force flag* berlebihan pada platform hingga menyebabkan server menjadi *down*.
        - Dilarang bertukar *flag* kepada tim lain.
        - Gangguan secara teknis maupun non teknis lainnya.
    d. **Eksploitasi diluar scope target.**
7. Penggunaan AI selama perlombaan diperbolehkan secara terbatas dengan ketentuan berikut:
    a. Peserta hanya diperbolehkan menggunakan Google Gemini versi gratis tanpa langganan berbayar. Penggunaan layanan AI generatif lain tidak diperbolehkan.
    b. Peserta dilarang mengunggah file, screenshot, gambar, binary, dokumen, atau artefak challenge lainnya ke layanan AI.
    c. Peserta dilarang meminta AI menyelesaikan challenge secara keseluruhan hingga menghasilkan flag (one-shot solve). AI hanya boleh digunakan sebagai alat bantu terbatas, bukan menggantikan analisis peserta.

    d. Peserta dilarang menggunakan agentic AI atau agen AI yang menjalankan proses analisis, eksekusi perintah, pengujian payload, eksploitasi, atau penyelesaian challenge secara otomatis.
    e. Untuk setiap challenge yang dibantu menggunakan AI, peserta hanya boleh menggunakan satu percakapan Gemini dan wajib melampirkan tautan percakapan tersebut pada write-up challenge terkait.
    f. Peserta bertanggung jawab memastikan tautan percakapan dapat diakses panitia untuk keperluan verifikasi. Panitia berhak meminta klarifikasi atau penjelasan atas proses penyelesaian challenge.
8. Tim yang diindikasikan/tertangkap melakukan larangan yang telah disebutkan sebelumnya, akan dikenakan sanksi hukuman yang dapat berupa pengurangan poin, hingga diskualifikasi dari kompetisi.
9. Apabila suatu tim tidak mengumpulkan *write-up* tepat waktu maupun tidak mengumpulkan sama sekali maka akan diberikan sanksi poin akan bernilai 0.
10. 10 (sepuluh) tim terbaik dengan poin tertinggi dan mengumpulkan write-up yang valid berhak melanjutkan ke babak final.

Inspektor STO

MEKANISME LOMBA
BABAK FINAL

1. Perlombaan akan dilaksanakan secara luring (*offline*) di Politeknik Negeri Semarang.
2. Peserta adalah anggota dari tim yang telah ditetapkan sebagai finalis. **Tidak boleh diwakili.**
3. Format perlombaan adalah *Jeopardy*.
4. Perlombaan akan dilaksanakan selama **6 jam**.
5. Scoreboard akan dibekukan selama **1 jam** sebelum lomba berakhir.
6. Setiap tim **wajib** membuat dan mengumpulkan *write-up* pada tautan yang akan diumumkan nanti. *Write-up* berisi judul soal, flag, serta langkah-langkah penyelesaian singkat.
7. Selama lomba berlangsung, peserta dilarang :
    a. Bekerja sama dengan tim lain dalam bentuk apapun.
    b. Menggunakan *automated scanner*/*tools* seperti *sqlmap*, *burp scanner*, *dirb*, dan lain-lain.
    c. Penggunaan AI selama babak final tidak diperbolehkan.
    d. Menyebabkan suatu kerugian atau gangguan dalam bentuk apapun terhadap peserta lain maupun panitia, seperti dan tidak terbatas pada:
        - Menghapus / mengganti *flag*.
        - melakukan DDOS pada service atau platform yang digunakan.
        - Melakukan *brute force flag* berlebihan pada platform hingga menyebabkan server menjadi *down*.
        - Dilarang bertukar *flag* kepada tim lain.
        - Gangguan secara teknis maupun non teknis lainnya.
    e. **Eksploitasi diluar scope target.**
8. Tim yang diindikasikan/tertangkap melakukan larangan yang telah disebutkan sebelumnya, akan dikenakan sanksi hukuman yang dapat berupa pengurangan poin, hingga diskualifikasi dari kompetisi.
9. Apabila suatu tim **tidak mengumpulkan *write-up*** tepat waktu maupun tidak mengumpulkan sama sekali maka akan **diberikan sanksi poin** akan bernilai 0.
10. 3 (tiga) tim terbaik dengan poin tertinggi dan mengumpulkan *write-up* yang valid akan dinobatkan menjadi juara 1, 2, 3.

SISTEM PENILAIAN

1. Setiap soal memiliki bobot nilai yang bersifat dinamis, dimana nilai akan berkurang seiring dengan banyaknya peserta yang dapat menyelesaikan soal tersebut.
2. Tidak ada pengurangan nilai atau penalti atas percobaan dalam submit flag (kecuali bruteforce).
3. Penilaian ditentukan dari tinggi peringkat dan total nilai yang didapatkan masing-masing tim.
4. Apabila terdapat tim dengan total poin sama, maka penilaian akan dilakukan dengan mengambil pertimbangan berupa waktu terakhir peserta melakukan submisi flag dan kejelasan write-up.
5. Write-up akan mempengaruhi penilaian.
6. Write-up merupakan kewajiban mutlak bagi setiap tim untuk memvalidasi submisi flag selama babak penyisihan dan final berlangsung.
7. Write-up menguji kebenaran dari pengerjaan soal guna menghindari adanya tindak kecurangan berupa plagiarisme dan tindakan ilegal.

PENGHARGAAN

Hadiah yang didapatkan seluruh juara *Capture The Flag* (CTF) TECHCOMFEST 2026 adalah sebagai berikut :

1. Juara I : Piala + Sertifikat + Uang Tunai
2. Juara II : Piala + Sertifikat + Uang Tunai
3. Juara III : Piala + Sertifikat + Uang Tunai
4. Best Write Up *diluar Juara 1,2,3 : Sertifikat
5. Most Persistent Team *diluar Juara 1,2,3 : Sertifikat
6. Peringkat 10 Besar : E-Sertifikat 10 Finalis
7. Seluruh Peserta : E-Sertifikat Peserta

NARAHUBUNG

Rafif : https://wa.me/6285842487757/
Kurnia : https://wa.me/6287802784361/

Email : techcomfest2027@gmail.com
Website : techcomfest.ukmpcc.org
Instagram : @techcomfest



techcomfest.ukmpcc.org