

RETOS CIBERSEGURIDAD

Bases de participación 2016



OBJETO

El objeto de las presentes bases es el de regular la participación, por parte de las personas interesadas que cumplan los requisitos aquí establecidos, en la actividad llamada «**Retos en Ciberseguridad**» de CyberCamp (<https://cybercamp.es>), organizado por el Instituto Nacional de Ciberseguridad de España, S.A. (INCIBE) que se celebrará los próximos días 1, 2, 3 y 4 de diciembre en León.

Para poder participar, el interesado deberá inscribirse en el apartado [Competiciones](#).

El presente documento regula las bases particulares de participación en «**Retos en Ciberseguridad**».

La actividad se divide en dos fases:

- retos online previos
- retos presenciales

La inscripción de participación implica el conocimiento y la aceptación íntegra de las presentes bases así como de las bases generales que regulan la participación en las actividades del CyberCamp 2016.

CONTACTO

Para cualquier duda acerca del evento, puedes dirigirte a la Organización de CyberCamp a través del correo contacto@cybercamp.es

REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

Para poder participar en la actividad es necesario disponer de DNI/NIF o Pasaporte, en vigor, u otro documento que, conforme a la legislación española, acredite la identidad y edad del participante.

Podrán participar pero no optar a los premios:

- Los menores de 14 años
- Las personas que estén trabajando en el ámbito de la ciberseguridad.^{1 2}

No podrán participar por existir incompatibilidad:

- Aquellas personas que hayan participado en procesos de desarrollo, diseño, ejecución o auditoria de estos retos o en el mantenimiento de su plataforma.

¹ Las personas mayores de 14 años que estén trabajando en el ámbito de la ciberseguridad podrán realizar la actividad de retos online fuera de concurso, por tanto, sin posibilidad de clasificarse para la fase presencial ni optar a los premios.

² INCIBE se reserva el derecho a requerir una declaración responsable que acredite que el participante no dedica más de un 20% del tiempo en el ámbito profesional dedicado a tareas de Ciberseguridad (resolución de incidentes, pentesting, forensis, análisis de malware o investigación).

NORMAS DE PARTICIPACIÓN

La participación en los retos online será **individual**, por lo que no se permite la participación de grupos, alianzas entre participantes o similares. La infracción de dicha norma supondrá la exclusión de la actividad o la imposibilidad de optar al premio.

Se podrá participar utilizando un pseudónimo, apodo o *nickname*. En tal caso, éste deberá regirse por unas normas de buen gusto y decoro. La organización se reserva el derecho de rechazar, eliminar e impedir el acceso a esta actividad, a todos aquellos participantes que utilicen un pseudónimo poco apropiado, con lo que perderán la posibilidad de obtener un premio.

La participación en la final presencial es de carácter obligatorio una vez confirmada, por lo que la no asistencia debe ser justificada a juicio de la organización. Si la ausencia no está justificada deberá reembolsar a INCIBE los gastos de viaje que se hubieran ocasionado

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

FASE DE RETOS ONLINE

Funcionamiento de los retos online

La presente actividad consiste en una serie de retos de habilidad, en modo *Capture The Flag (CTF)*, que se realizará en una plataforma online, a la que cada participante podrá acceder a través del nombre de usuario y contraseña de registro.

Las categorías de los retos serán las siguientes:

- Ingeniería inversa
- Exploiting
- Análisis Forense
- Hacking web
- Criptografía y esteganografía

Reglas

Las reglas específicas de juego para cada uno de los retos online se recogerán en la plataforma.

Puntuación de los retos online

Los retos online se llevarán a cabo en una única convocatoria, desde el día 24 de octubre hasta el 4 de noviembre, ambos inclusive. El horario será de 9:00h a 21:00h de lunes a viernes, excepto festivos. Cada día, a partir del comienzo de la fase online, se irán desbloqueando nuevas categorías de pruebas. Se asignarán puntos en base a las pruebas superadas de cada uno de los retos.

Selección de los ganadores

Se seleccionará a **los 35 primeros clasificados** (los que obtengan las mejores puntuaciones) de los retos online que cumplan los siguientes requisitos:

- 30 con residencia en España;

- 5 que no sean residentes en España. En el caso de que no se alcance la cifra de 5 no residentes, podrá ampliarse a otros participantes que sí acrediten la residencia en España, siguiendo el orden de clasificación en el listado de puntuación final.

La lista de los ganadores se hará publicará en la página web <https://cybercamp.es>.

La organización se podrá en contacto con cada uno de ellos a través de los datos de contacto facilitados en la fase de inscripción, a los efectos de confirmar la aceptación del premio.

En el caso de que, el ganador rechace el premio o no haya contestado por correo electrónico en el plazo de tres días, se presumirá que rechaza el premio, por lo que se procederá a contactar con el siguiente participante con mayor puntuación de la lista de clasificación. Y así sucesivamente hasta completar el número de cuarenta ganadores, de ser posible.

INCIBE se podrá en contacto con el ganador como máximo en dos ocasiones. Entre cada notificación transcurrirán tres días y INCIBE esperará respuesta durante tres días máximo desde cada una de las notificaciones.

Premios

El premio consiste en una invitación a **participar en los retos presenciales** que se desarrollaran durante la celebración del evento CyberCamp 2016, en León los días 1, 2, 3 y 4 de diciembre de 2016.

INCIBE sufragará para los ganadores que tengan su residencia habitual **a más de 50 km** del evento (– Auditorio Ciudad de León, Avenida Reyes Leoneses nº 4 24008) los siguientes gastos:

- **Viaje** en categoría turista desde la ciudad/país de origen hasta la ciudad de destino (LEÓN), con llegada el día 2 de diciembre de 2016, y retorno el día 4 de noviembre de 2016 (todo sujeto a disponibilidad).
 - Para los ganadores **residentes en España**, la organización ofrecerá a cada ganador, la posibilidad de viajar a León en aquel transporte público que mejor se adapte a las necesidades de cada desplazamiento, sin que los billetes de ida y vuelta superen un máximo de **250€** (impuestos no incluidos). En cualquier caso, la diferencia por importe superior será asumida por el ganador para poder tener acceso al premio.
 - Para el caso de ganadores **residentes fuera de territorio español**, la aportación en concepto de desplazamiento no superará en su conjunto, los **1.500€** (impuestos no incluidos) Se elegirá el transporte más adecuado teniendo en cuenta la necesidad y los principios de eficiencia y buena gestión de los recursos públicos.
- **Alojamiento** (en régimen de sólo alojamiento) en un hotel de la ciudad lo más cercano posible a la zona de influencia del evento (como mínimo de 3 estrellas, dependiendo de la disponibilidad) con entrada el día 2 de diciembre de 2016 y salida el día 4 de diciembre de 2016.

Queda exceptuado cualquier otro gasto relativo a eventuales acompañantes que se desplacen con aquel por cualquier motivo.

FASE DE RETOS PRESENCIALES

Participantes

En esta fase participarán un máximo de 40 personas, de las cuales, la distribución inicial es la siguiente:

- Los 35 ganadores de los retos online participarán en una serie de ejercicios en el Evento Cybercamp.
- Los 5 participantes identificados como los mejores talentos en pruebas de habilidad y/o retos en Ciberseguridad, individuales o colectivos, con la finalidad de fomentar habilidades tácticas y logro de retos en colaboración en materia de ciberseguridad, tales como Capture The Flag (CTF), en los que INCIBE ha apoyado institucionalmente a lo largo de 2016..
- En el caso de que alguno de los 5 ganadores provenientes de los CTF en los que INCIBE ha colaborado, se podrá completar este número hasta llegar al máximo de participación de esta fase presencial, 40 plazas, seleccionándolos a través del ranking de la fase online.

Reglas

Los retos presenciales seguirán el esquema de los realizados online, en los cuales se irán otorgando diferentes puntuaciones a medida que el participante vaya superando pruebas.

Cada uno de los participantes podrá llevar su ordenador personal. En caso contrario el ordenador será facilitado por la organización.

Selección de los ganadores

Una vez finalizado el tiempo de la actividad, se procederá a la suma de los puntos obtenidos por todos los participantes.

En caso de empates, el criterio de selección será el mejor tiempo en la realización de las pruebas. Si persistiera el empate se realizará un sorteo.

Premios

Los cinco ganadores se anunciarán en el acto de clausura del Evento.

Los premios serán los siguientes:

- Primer premio: ordenador portátil compacto /laptop/ Tableta convertible profesional.
- Segundo premio: ordenador portátil compacto /laptop/ Tableta convertible de última generación.
- Tercer premio: Tableta profesional.
- Cuarto premio: Tableta última generación
- Quinto premio: Reloj inteligente (Smartwatch) de última generación

El ganador tiene derecho a renunciar al premio ganado, sin que en ningún caso, pueda canjearlo por su valor en metálico o por otro distinto.

La organización se pondrá en contacto con los ganadores, con posterioridad al evento, para la formalización del premio.

Estos premios están sujetos a ingreso a cuenta de premios en especie por razón de su valor conforme a lo establecido en el vigente Reglamento del Impuesto de la Renta de las Personas Físicas aprobado por Real Decreto 439/2007 de 30 de marzo y demás disposiciones concordantes.

JURADO

El jurado será designado por la Organización. Será el encargado de velar por el cumplimiento de las presentes bases y las reglas de juego de los retos.

Fallo del jurado

La decisión del jurado será inapelable.

10  incibe_

2006-2016

TRABAJANDO POR
LA CONFIANZA DIGITAL

