

# CYBEROLYMPICS 2017

## Bases de Participación



## OBJETO

El objeto de las presentes bases es el de regular la participación, por parte de los centros educativos interesados que cumplan los requisitos aquí establecidos, en la actividad llamada **CyberOlympics** de CyberCamp (<https://cybercamp.es>), evento organizado por el Instituto Nacional de Ciberseguridad de España, S.A. (INCIBE), en su tercera edición, que se celebrará los próximos días 30 de noviembre, 1, 2 y 3 de diciembre de 2017 en Santander.

## NATURALEZA

El presente documento constituye las bases particulares de participación en la actividad CyberOlympics, las Olimpiadas en Ciberseguridad orientadas a centros educativos de Enseñanza Secundaria, Bachillerato y formación Profesional a nivel nacional.

La iniciativa consiste en un campeonato entre centros por equipos donde se pondrá a prueba las habilidades técnicas en distintos campos de la seguridad en Internet y las nuevas tecnologías.

El campeonato se desarrollará en dos fases: una primera fase online durante del 9 al 23 de octubre de 2017 y una final presencial, que tendrá lugar el viernes día 1 de diciembre de 2017 en el Evento CyberCamp que se celebrará en Santander, en las condiciones que se describen en los apartados siguientes.

La inscripción en esta actividad 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 2017.

## CONTACTO

Para cualquier duda acerca del evento Cybercamp, pueden dirigirse al equipo de la organización a través del correo [contacto@cybercamp.es](mailto:contacto@cybercamp.es).

Para cualquier duda concreta sobre la actividad CyberOlympics, pueden dirigirse a [cyberolympics@cybercamp.es](mailto:cyberolympics@cybercamp.es).

## LEGITIMACIÓN PARA PARTICIPAR

Puede participar en el concurso cualquier centro educativo de Enseñanza Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional a nivel nacional.

Cada centro podrá estar representado sólo por 1 equipo compuesto por:

- 1 representante del centro mayor de edad a través del cual se coordinará la participación del centro en la actividad y que será en todo momento responsable de los alumnos de su equipo.
- Un mínimo de 4 y máximo 8 participantes entre 14 y 18<sup>1</sup> años, que formarán el equipo del centro que se enfrentará a los retos.

---

<sup>1</sup> Los participantes deberán tener mínimo 14 años y máximo 18 años cumplidos a fecha de la competición final, el 1 de diciembre de 2017. Es decir, los participantes deberán haber nacido entre el 1 de diciembre de 2003 y el 30 de noviembre de 1999 (incluidos).

Para poder participar en la **fase presencial final** del concurso y optar a los premios, los integrantes anteriores deberán disponer de DNI/NIF o Pasaporte, en vigor, u otro documento que, conforme a la legislación española, acredite la identidad y edad del participante. Además, el representante de cada centro deberá llevar un documento en el que se acredite que los menores que van participar están matriculados en dicho centro. El representante adulto del centro no podrá participar en las pruebas de la final, siendo su función únicamente la de responsable-tutor del equipo durante el evento.

## INSCRIPCIÓN

Para poder participar, el interesado deberá inscribirse en la web de CyberCamp, a través del formulario habilitado en el enlace <https://cybercamp.es/competiciones/cyberolympics/inscripcion> que estará disponible desde el 18 de septiembre de 2017 a las 13:00 p.m. hasta el 3 de octubre de 2017 a las 13:00 p.m. Para inscribirse se le solicitarán los siguientes datos:

- Nombre del centro.
- Dirección del centro (calle, nº, CP, localidad).
- Provincia del centro.
- Teléfono del centro.
- Nombre y apellidos del representante del centro que coordinará la participación en la actividad.
- Teléfono de contacto del responsable-tutor del equipo.
- Email que se asociará al centro participante (para todas las comunicaciones relativas a la actividad y para el registro en la plataforma online).
- Pseudónimo con el que el centro participará en la actividad.
- Número de alumnos que formarán el equipo (mínimo 4 y máximo 8).

INCIBE confirmará la inscripción enviando un correo electrónico al centro al email indicado en el formulario de registro.

Los centros participarán 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 equipos participantes que utilicen un pseudónimo poco apropiado.

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### Fase de retos online

La fase online consiste en una serie de retos de habilidad, en modo *war game*, que cada equipo deberá resolver en sus propias instalaciones y enviar la solución a INCIBE en los marcos de tiempos establecidos y bajo las reglas que a continuación se detallan.

### Fecha de inicio y duración

La fase online comenzará el día 9 de octubre de 2017 a las 13:00 p.m. y finalizará el día 23 de octubre de 2017 a las 13:00 p.m. Se avisará del inicio y fin de la competición en la web de CyberCamp y por correo electrónico a todos los centros que se hayan inscrito.

## Plataforma de retos online

Los retos deberán descargarse de una plataforma accesible a través de Internet y a la que cada equipo participante podrá acceder una vez se haya enviado el formulario de inscripción y se haya abierto la fase de retos online.

En dicha plataforma, para registrarse deberán aportar el pseudónimo y dirección de correo electrónico que hayan definido en el formulario de inscripción. ***Toda inscripción en la plataforma que no esté asociada con un formulario de inscripción recibido (mediante el email indicado en el apartado de inscripción) supondrá que dicho centro nunca podrá optar a la fase presencial.***

## Resolución de los retos

Cada uno de los retos online propuestos tendrá unas instrucciones específicas para su correcto desarrollo y solución.

Cada reto dispondrá de una serie de pistas, que los equipos participantes podrán solicitar en caso de no saber avanzar con el reto.

La solución a cada reto es concreta y totalmente objetiva, no estando sujeta a ningún criterio de valoración subjetivo. Dicha solución deberá ser introducida en la plataforma online en el plazo de tiempo establecido.

Una vez finalizado el tiempo de retos online, la plataforma se cerrará, no pudiendo los equipos introducir nuevas soluciones para los diferentes retos.

La organización no hará públicas ni facilitará los enunciados de los retos ni las soluciones de los mismos antes ni después de la competición.

## Puntuación de los retos

Cada reto tiene asociada una cantidad máxima de puntos que se indicará en las instrucciones. La puntuación máxima de cada reto puede ser diferente en función de la complejidad del mismo.

Por cada pista que el equipo solicite se descontará un porcentaje de dichos puntos, según se indique en las instrucciones de cada reto. Si un reto no se resuelve se contabilizará con 0 puntos. Además, por cada reto resuelto correctamente, los centros podrán acceder a una serie de bonificaciones en función del puesto que ocupe en cada momento en el ranking general. En cualquier caso, toda la información sobre el sistema de puntuación estará disponible para los participantes en la plataforma.

## Selección de los 10 finalistas

Una vez finalizada la fase online, se extraerá de forma automática la lista de puntuaciones por centros.

La clasificación se hará en función del número de puntos obtenidos de mayor a menor. Los 10 finalistas serán aquellos que más puntos hayan obtenido en la fase online.

En caso de empates, el criterio de selección será el mejor tiempo en la realización de las pruebas. Se define el tiempo de realización de las pruebas de cada centro al tiempo

transcurrido desde la apertura de la plataforma online hasta el momento en el cual el equipo dé la última respuesta correcta en la plataforma.

Si persistiera el empate se realizará un sorteo.

La clasificación y resultados de la fase online se hará pública a través de la página web <https://cybercamp.es>, sin perjuicio de que la organización contacte individualmente con cada uno de los diez finalistas, utilizando para ello los datos de contacto facilitados en la fase de inscripción, a los efectos de confirmar la participación del centro en la fase final presencial en el evento CyberCamp.

En el caso que, el centro rechace la participación en la fase final, o no haya sido posible comunicarse con él por ninguna de las vías facilitadas a tal efecto, tras 3 intentos, en los 5 días laborables posteriores a la publicación, se procederá a contactar con el siguiente centro clasificado con mayor puntuación hasta el número máximo de 10 clasificados para la fase final, de ser posible.

Para formalizar la participación en la fase final, se requerirá la siguiente información a los centros educativos:

- Certificado del Centro de los alumnos participantes.
- Ficha de perfil de los alumnos que participarán en la final.
- Autorizaciones de los padres en relación a la participación en la fase final.

Los modelos de certificado, ficha y autorización serán proporcionados por la organización a los centros clasificados.

### **Fase final de retos presenciales**

La fase final consistirá en una serie de retos de habilidad, en modo *war game*, similares y complementarios a los de la fase online, que cada equipo deberá resolver de forma presencial durante una ventana de tiempo concreta en el evento CyberCamp, según se detalla a continuación.

### **Fecha y lugar de celebración**

La final de CyberOlympics se celebrará el **día 1 de diciembre de 2017** en las instalaciones del evento CyberCamp, en Santander. Se comunicará la hora concreta con carácter previo.

### **Logística**

INCIBE no se hará cargo de ningún gasto de desplazamiento, alojamiento ni dietas de los equipos que participen en la fase final.

La organización proporcionará todos los elementos necesarios HW/SW, conexión a Internet, etc. para el desarrollo de los retos presenciales, a los diferentes equipos.

### **Plataforma de retos presenciales**

La organización explicará a los participantes el funcionamiento de la plataforma para la realización de los retos presenciales, así como las instrucciones concretas y normas de uso.

Los integrantes de cada centro podrán llevar sus ordenadores o portátiles personales para la fase final. En caso de ser necesario la organización facilitará ordenadores a los equipos que así lo soliciten.

### Resolución de los retos

Los equipos deberán resolver los retos en base a las instrucciones proporcionadas para cada uno de ellos.

### Puntuación de los retos y selección de los 5 ganadores

Una vez finalizada la actividad, se procederá a la suma de los puntos obtenidos durante el reto presencial, por todos los equipos, se elaborará la clasificación y se anunciará públicamente en el evento.

En caso de empates, el criterio de selección será el mejor tiempo en la realización de las pruebas. Se define el tiempo de realización de las pruebas de cada centro al tiempo transcurrido desde el inicio de la prueba hasta el momento en el cual el equipo dé la última respuesta correcta en la plataforma.

Si persistiera el empate se realizará un sorteo.

En esta tercera edición de CyberOlympics se premiará a los cinco primeros clasificados.

### Premios

Los premios para los 5 primeros centros consistirán en:

#### ■ Primer puesto:

- Trofeo para el colegio y medallas “oro” para los miembros del equipo.
- Cheque regalo en material tecnológico por valor de **9.000 euros** para el centro (IVA excluido).
- Premio individual para cada participante: **Kit Raspberry PI última generación**
- Reconocimiento/mención en la web de CyberCamp.

#### ■ Segundo puesto:

- Trofeo para el colegio y medallas “plata” para los miembros del equipo.
- Cheque regalo en material tecnológico por valor de **6.000 euros** para el centro (IVA excluido).
- Premio individual para cada participante: **Impresora fotográfica**
- Reconocimiento/mención en la web de CyberCamp.

#### ■ Tercer puesto:

- Trofeo para el colegio y medallas “bronce” para los miembros del equipo.
- Cheque regalo en material tecnológico por valor de **3.000 euros** para el centro (IVA excluido).
- Premio individual para cada participante: **Torre de sonido**
- Reconocimiento/mención en la web de CyberCamp.

#### ■ Cuarto y quinto puesto:

- Diplomas para el colegio y los miembros del equipo.

- Cheque regalo en material tecnológico por valor de **1.500 euros** para el centro (IVA excluido).
- Premio individual para cada participante: **Altavoz inalámbrico**
- Reconocimiento/mención en la web de CyberCamp.

Los centros ganadores tienen 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 centros ganadores, con posterioridad al evento, para la formalización del premio.

Los premios están sujetos a ingreso a cuenta de premios en especie por razón de su valor conforme a lo establecido en el vigente Real Decreto 634/2015, de 10 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Impuesto sobre Sociedades y el 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.

**D. Alberto Hernández Moreno**  
**Director General**  
**León, 15 de septiembre de 2017**