



REGLAMENTO

1. Participantes

La participación es presencial y podrá ser individual o grupal, en equipos de hasta tres personas.

Conformación de equipos:

Un equipo podrá ser de una persona como mínimo hasta tres personas como máximo. Es posible asistir al evento con un equipo previamente formado u optar por conformar un equipo el día del evento. Cada persona sólo podrá ser parte de un único equipo.

Podrán participar de la competencia:

Las personas que no trabajen o hayan trabajado en el área de seguridad informática. Quienes no hayan participado previamente en una competencia del tipo CTF.

2. Inscripción

Para participar del CTF Junior, las personas interesadas deberán completar con sus datos el formulario de inscripción disponible en el sitio web de la Fundación Sadosky y asistir al lugar del evento el día indicado. Es posible asistir a la hora deseada dentro del horario del CTF.

3. Competencia

La competencia comienza con la publicación de los desafíos a las 12hs del día 16/09.

Puntaje

Cada desafío cuenta un puntaje específico que será publicado en la plataforma del CTF. El uso de pistas es optativo y descontará puntos.

Flag o bandera

El formato de las banderas de todos los desafíos tiene la forma 0123456789abcdef0123456789abcdef (32 caracteres hexadecimales) sin distinción de mayúsculas o minúsculas.

Tecnologías

Cada equipo podrá elegir libremente las tecnologías y plataformas a utilizar, así como también el lenguaje de programación con el que trabajar. Proveremos un sistema operativo para trabajar el día del evento.



Razones de descalificación

La competencia se lleva a cabo en un ambiente de entretenimiento y aprendizaje colectivo. Cualquier acción tramposa o que ataque la infraestructura por parte de un equipo, implicará su expulsión y descalificación de la competencia.

Antes de realizar acciones que puedan generar dudas en su validez para el juego, contactar a los organizadores.

Son razones de descalificación inmediata :

1. Escanear, intentar conectarse, atacar o cualquier otra acción que pueda considerarse de recolección de información u ofensiva a cualquier máquina fuera de los segmentos de red específicos para el juego, sean estas de la infraestructura del juego, de proveedores, incluidos los ISP, de otros jugadores o de cualquier otra naturaleza.
2. Transmitir por el enlace a internet cualquier tipo de información en contraposición a las leyes vigentes.
3. Utilizar sistemas de señuelo (honeypots en inglés) o crear puntos de acceso no autorizados (rogue access point en inglés).
4. Publicar algún flag o bandera del juego mientras esté activo el CTF.
5. Intercambiar o pedir banderas del juego entre equipos.

Las decisiones de los organizadores en todos los casos son finales e inapelables.

Bugs

Por favor reportar los bugs y errores en el ambiente de juego inmediatamente.

4. Premios

Recibirán el primer, segundo y tercer premio aquellos equipos que hayan sumado los puntajes más altos respectivamente a la hora de finalización del evento. Si dos o más equipos acumulan el mismo puntaje el ganador será el equipo que haya llegado a su puntaje final con anterioridad, de acuerdo a la información de la plataforma del CTF.

El resultado de la competencia será publicado en el sitio web de la Fundación Sadosky con los datos provistos en el formulario de inscripción.

5. Consentimiento

Las personas participantes toman conocimiento que en caso de no estar de acuerdo con alguna de estas condiciones deberán abstenerse de participar en la presente competencia.