

CyberWorking 2023 - CTF

Bases de la competición

Índice

Objetivos

Fase 1: Formación

Fase 2: Competición presencial

Valoración final

Objetivos

Ayudar a eliminar la barrera de la ciberseguridad ayudando a identificar el talento en esta materia.

Promocionar el talento, ofreciendo formación y mostrando las interesantes posibilidades profesionales que tiene la ciberseguridad.

Fase 1: Formación

Se proporciona una formación presencial avanzada a los participantes de la competición. Se trata de una formación de carácter técnico en la que se ofrece una captación avanzada sobre distintas áreas de la ciberseguridad y sobre las características que tendrá la competición presencial. Durante esta formación, los aspirantes tienen la oportunidad de mejorar sus habilidades técnicas en ciberseguridad y ampliar sus conocimientos aprendiendo distintas técnicas y aprendiendo a utilizar herramientas de pentesting, análisis forense, etc.

Fase 2: Competición presencial

La competición tendrá lugar en Ponferrada el día 13 de Enero de 2023.

Las principales categorías a las que se enfrentarán los distintos participantes durante el CTF serán:

- **Criptografía y estenografía:** Retos relacionados con la criptografía y con la ocultación de información. Los participantes se podrán encontrar textos cifrados mediante un criptosistema determinado.
- **Análisis forense:** Retos en los cuales hay que recuperar información o datos ocultos. Los participantes se podrán encontrar imágenes de memoria, de discos duros o capturas de red, las cuales ocultan diferentes tipos de información.
- **Reversing y exploiting:** Retos relacionados con la explotación de binarios y la ingeniería inversa, descubrimiento de vulnerabilidades en un servidor, inferir en el funcionamiento del software, etc
- **Web:** Retos relacionados con descubrir vulnerabilidades en servicios, páginas web, etc. y explotarlas de una determinada forma.
- **Otros / Miscelánea:** Retos pertenecientes a otros campos de la ciberseguridad y que requieran diferentes habilidades para poder ser resueltos.

El CTF presencial estará compuesto por retos distribuidos en 2 tipos de dificultad:

- Retos de dificultad baja.
- Retos de dificultad media.

Para esta parte de la competición, los participantes deberán llevar su propio ordenador. No hay regla sobre el sistema operativo a usar, pero se recomienda llevar una máquina virtual Kali Linux instalada.

Los participantes deberán de tener en cuenta las siguientes normas del uso de la Plataforma durante el desarrollo de la competición:

- **DoS/ DDoS:** Los participantes no deben iniciar ataques de denegación de servicio. Todos dependemos de una única red y tirar servicios no es lo que se persigue.
- **Cortes de red:** Los participantes no deben contaminar / envenenar / atascar la conexión utilizada para el desarrollo de la competición.
- **Dispositivos de red:** Los participantes solo pueden conectar sus dispositivos a los puertos habilitados por la organización; serán comunicados al comienzo de la competencia.
- **Ataques de Capa 2:** Los participantes no deberán usar ataques de Capa 2 en la red cableada o inalámbrica.
- **Credenciales:** Cada participante solo puede usar sus propias credenciales de acceso proporcionadas. Las credenciales no se pueden intercambiar ni reutilizar.
- **Sistema de puntuación:** Los participantes no deben interferir con el sistema de puntuación.
- **Sistema de monitorización:** Los participantes no deben interferir con el sistema de monitorización.
- **Infraestructura de la plataforma:** Los participantes no deben interferir con la infraestructura de la plataforma.
- **Bloqueos:** Si un participante queda bloqueado por algún motivo y no puede continuar compitiendo normalmente, el capitán del equipo deberá solicitar ayuda al personal de desafío designado.
- **Comentarios públicos:** Durante el desarrollo de la competición, no está permitido publicar comentarios sobre la propia competición, ni en redes sociales ni de ninguna otra forma.

Valoración final

Los organizadores podrán decidir expulsar de la competición y no otorgar premio a los participantes que incumplan las normas de la competición.

Los organizadores podrán descalificar a los participantes si:

- Actúa contra el espíritu de la competición.
- Incumple las bases o realizan algún tipo de trampa o engaño.
- Intenten interrumpir con su actitud o comportamiento el correcto desarrollo de la competición.