



OEAS CYBER **Challenge**

Descripción y
Manual de Competición

ÍNDICE

1. Alcance y objetivos	3
2. Modelo de competición	3
2.1 Descripción de la plataforma	4
2.2 Necesidades técnicas	6
3. Escenario y Reglas de competición	6
3.1 Sistema de puntuación	7
3.2 Certificados	8
3.3 Premios	9

1. Alcance y objetivos

Este documento describe la plataforma de aprendizaje y entrenamiento en ciberseguridad de <https://oea-cyberchallenge.hackrocks.com/> basada en escenarios realistas denominados retos. Estos retos varían en complejidad y dificultad.

Los y las jugadoras se deben agrupar en equipos de máximo 3 participantes, inscribiéndose bajo la opción “equipo” en la competencia. Los equipos deben estar conformados con anticipación y, en caso de que no se encuentren en el mismo lugar físico, los integrantes deberán acordar la plataforma que usarán para comunicarse durante la competencia (ej., WhatsApp, Slack, Discord, etc.). Los integrantes del equipo también deberán decidir quién será el o la líder del equipo.

No es necesario que los participantes cuenten con conocimiento previo para participar. Sin embargo, solo pueden participar en la competencia jóvenes de 17-25 años que residan en el país con quien se organiza el ejercicio.

2. Modelo de competición

Se compete en un escenario donde los participantes tendrán que ir resolviendo retos con el fin de obtener puntos. Estos puntos permitirán subir posiciones en el ranking.

El ranking mostrará una clasificación de los participantes que compiten en equipos. En caso de empate de puntos, el primer equipo que haya conseguido esos puntos será el ganador.



Figura 1. Ranking finalizado

Finalmente, cuando la cuenta regresiva llegue a **00:00:00**, la competición habrá terminado y el ranking determinará los y las ganadoras.

2.1 Descripción de la plataforma

La interacción y experiencia del usuario con la plataforma consta de los siguientes pasos:

1. **Registro en la plataforma:** se realiza en la página *landing* habilitada al efecto (*Figura 2*), donde los participantes indican los datos necesarios para registrarse en la plataforma.

The screenshot shows the registration landing page for Hackrocks & OEA. The page has a header with the OEA logo and the slogan 'Más derechos para más gente'. In the top right corner, there is an 'Acceder' button and a language selector set to 'ES'. The main content is a registration form with the following fields: 'Nombre', 'Apellidos', 'Usuario', 'País', 'Email', 'Contraseña', and 'Repite contraseña'. Below these fields is a 'Código de registro' field. There is a CAPTCHA section with a 'No soy un robot' checkbox and a 'Regístrate' button. At the bottom of the form, there are two checkboxes: 'Deseo suscribirme y recibir la newsletter, ofertas y novedades de Hackrocks & Organización de los Estados Americanos.' and 'He leído y acepto la Política de privacidad.'. Below the form, there is a link that says 'Ya estoy registrado'.

Figura 2. Landing de registro

2. **Confirmación de datos:** una vez realizado el paso anterior correctamente, se muestra la pantalla de confirmación de información (*Figura 3*).

En este paso, los participantes confirman su información y seleccionan el equipo del que desean formar parte. Si su equipo no aparece todavía por ser la primera persona en registrarse, podrán dar de alta el equipo, asegurándose de que el resto de los integrantes del grupo seleccione el mismo equipo cuando se registren con el código de equipo generado. .

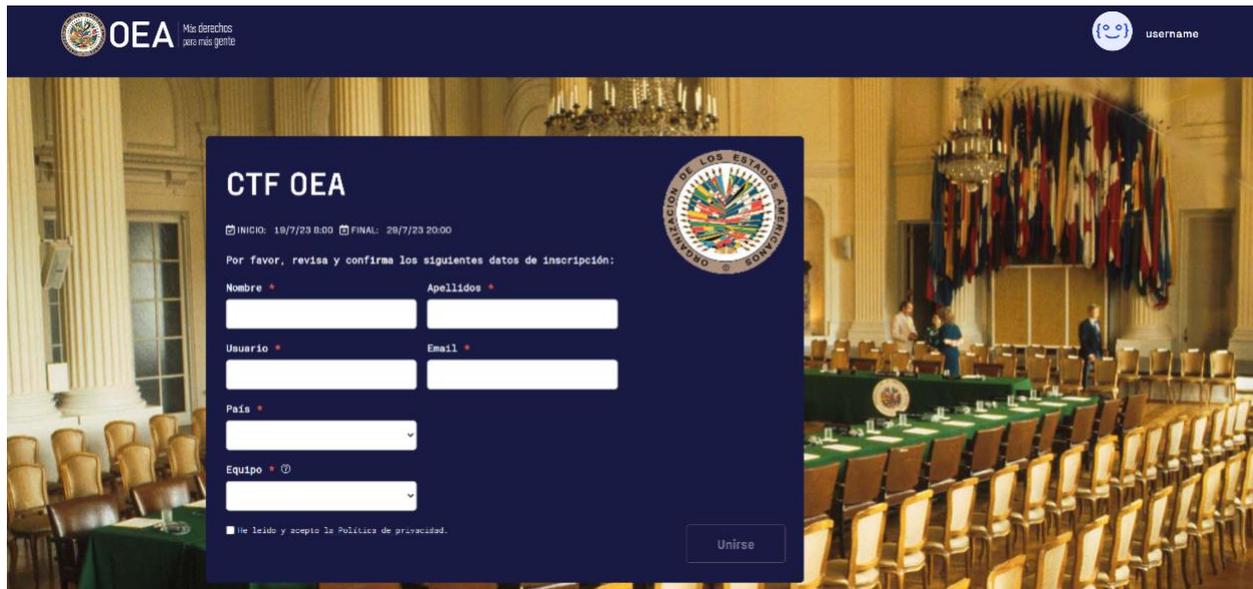


Figura 3. Página de confirmación de datos

Al seleccionar el equipo, se muestra la opción de indicar si el participante será el **Capitán/Líder** de éste (siempre que no se haya establecido ya). En ese caso, el capitán/líder del equipo debe introducir su número de *teléfono móvil*.

Equipo * Lider del Equipo

Nombre Equipo

Figura 4. Selección del Líder del Equipo

Una vez rellenados todos los datos necesarios correctamente, se muestra al participante un mensaje de confirmación y una cuenta regresiva (si aún no ha comenzado la competición).

3. **Competición:** una vez iniciada la competición, el participante podrá acceder a la zona de competición (*Figura 5*), donde encontrará los retos a superar y el ranking.

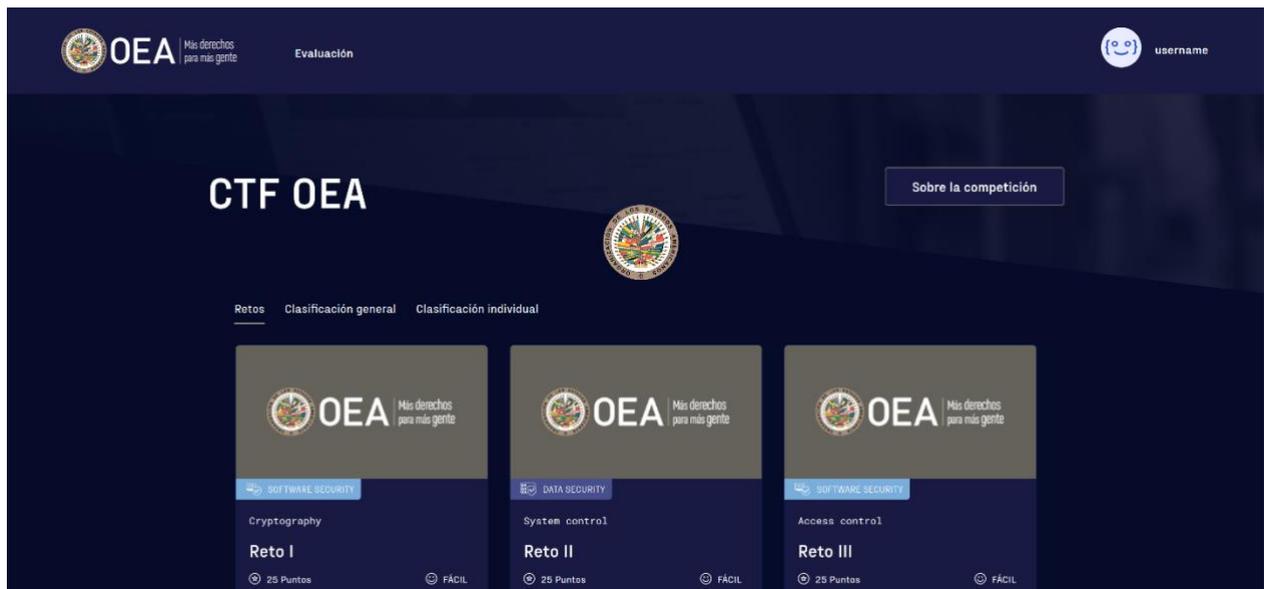


Figura 5. Zona de competición

2.2 Necesidades técnicas

Cada participante deberá disponer de los siguientes activos:

- **Conexión a internet** sin restricciones específicas en el tráfico saliente (TCP y UDP permitido).
- **Computador** con sistema operativo Windows, Linux, o MacOs con capacidad de instalación de herramientas. Si no es posible, al menos deberían poder ejecutar una distribución específica (como Kali Linux).
- No es necesario que los participantes cuenten con conocimiento previo para participar.

3. Escenario y reglas de competición

El escenario de competición se muestra en la siguiente imagen (*Figura 6*) y sus componentes se detallan a continuación:

1. **Sobre la competición:** enlace a la página de **registro en la competición** donde podrán ver los detalles de la competición.
2. **Clasificación general:** Esta opción se refiere a la clasificación general. Al ser completado un reto por una integrante de un equipo, los puntos de éste se sumarían a su equipo. **Solo se suman los puntos obtenidos la primera vez que un integrante de un equipo resuelve un reto.**
3. **Retos:** listado de retos de la competición.

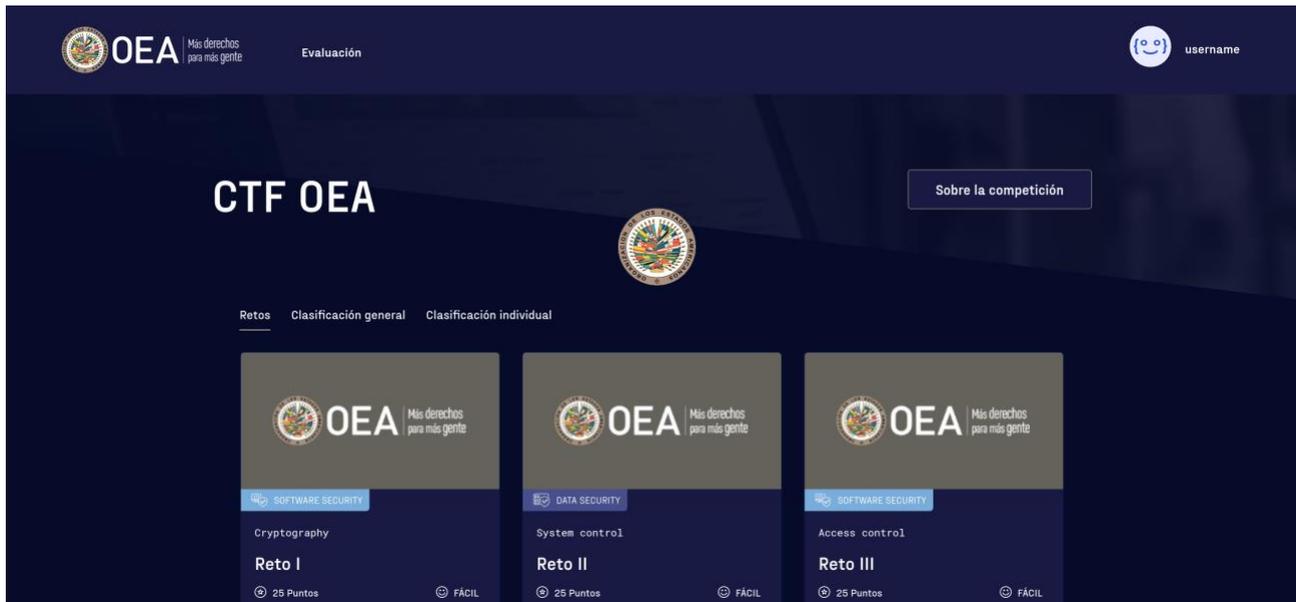


Figura 6. Zona de competición

3.1 Sistema de puntuación

La competición tiene un máximo de puntos que corresponden a la suma total de los retos que la componen. Los puntos de cada reto varían según su dificultad y categoría, pudiendo ser desde 25 hasta 100 puntos.

Los y las participantes obtienen puntos al resolver los retos de la competición. **Solo se suman los puntos obtenidos la primera vez que se resuelve el reto.**

Gana el participante que consiga más puntos primero. **Los equipos solo suman los puntos obtenidos la primera vez que un miembro resuelve el reto.**

Para resolver un reto, debe introducirse la solución correcta.



Figura 7. Resolver un reto

Si el participante no consigue resolver el reto, puede acceder a pistas para ayudarlo. **Cada pista que use restará puntos al máximo de puntos totales disponibles al resolver el reto.**



Figura 8. Pedir pista reto

Cada reto que resuelva un participante actualizará el ranking con los nuevos puntos obtenidos.



Figura 9. Ranking

En caso de encontrar algún tipo de error o problema al resolver un reto que no pueda ser solucionado por el Chatbot, los participantes podrán:

- Ponerse en contacto con soporte a través del *formulario de contacto* (<https://oea.hackrocks.com/info/contact>).
- O escribir un *email* a support@hackrocks.com, con asunto: **Soporte CTF OEA**.

Para emergencias (por ejemplo, caída de la plataforma u otras situaciones extraordinarias), pueden escribir un *email* a mcardona@oas.org.

3.2 Certificados

Una vez finalizada la competición, los y las participantes podrán descargar un certificado online que acredita su participación.

Para ello, deberán acceder a **Mi Cuenta / Mis Certificados** (<https://oea.hackrocks.com/profile/certs>):



Figura 10. Mis Certificados

Una vez finalizada la competición, se podrá descargar el **Certificado**:

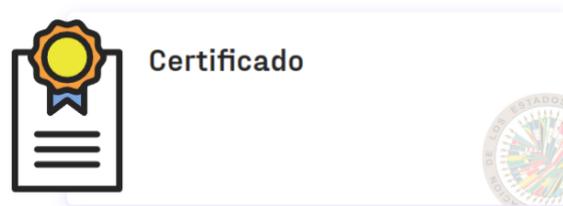


Figura 11. Generar Certificado



Figura 12. Certificado

3.3 Premios

Al finalizar la competición, el equipo que tenga la mayor cantidad de puntos obtendrá como premio una **Licencia anual de Platzi**, una plataforma de aprendizaje en línea que cuenta con una gran variedad de cursos.

Adicionalmente, la empresa **hackrocks** proporcionará*:

1. **Licencia PRO anual** (por 1 año) para los integrantes de los equipos del **Top 3** del ranking, valorado en ~ USD \$100.
2. **Licencia PRO mensual** (por 1 mes) para los integrantes de los equipos del **Top 10** del ranking (excluyendo al Top 3), valorado en ~ USD \$10.
3. Todos los participantes obtendrán un **25% de descuento** en toda la plataforma <https://hackrocks.com/hackers>.

** Los premios no son acumulables a otras ofertas y suscripciones y deberán canjearse en el transcurso de un año a partir del día de la competición.*