

CYBEROLYMPICS 2019

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 la S.M.E. Instituto Nacional de Ciberseguridad de España, M.P., S.A. (en adelante INCIBE), que en su sexta edición se celebrará, del 27 al 30 de noviembre de 2019, en Valencia.

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 del 21 de octubre al 31 de octubre de 2019 y una final presencial, que tendrá lugar el viernes día 29 de noviembre de 2019 en el Evento CyberCamp que se celebrará en Valencia, 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 2019.

CONTACTO

Para cualquier duda acerca del evento Cybercamp, pueden dirigirse al equipo de la organización a través del correo contacto@cybercamp.es.

Para cualquier duda concreta sobre la actividad CyberOlympics, pueden dirigirse a 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 18¹ años, que formarán el equipo del centro que se enfrentará a los retos.

¹ Los participantes deberán tener mínimo 14 años y máximo 18 años cumplidos a fecha de la competición final, el 29 de noviembre de 2019. Es decir, los participantes deberán haber nacido entre el 30 de noviembre de 2000 y el 29 de noviembre de 2005 (incluidos).

En caso de que se realice más de una inscripción por centro educativo, sólo se considerará válida la primera de las inscripciones.

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 aportar previamente a la final un documento en el que se acredite que los menores que van participar están matriculados en dicho centro y la hoja de matrícula de cada participante, el día de la final se deberán entregar los originales de los documentos y una copia compulsada de las matrículas.

En caso de detección de falsificación de la documentación aportada, INCIBE se reserva el derecho de admisión de participación en la actividad.

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 centro 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 24 de septiembre de 2019 hasta el 14 de octubre de 2019 a las 13:00h. GMT+2. 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. El número máximo de equipos participantes estará limitado a 500, en caso de sobrepasar dicha cifra en las inscripciones recibidas, se procederá a la selección de centros por estricto orden de inscripción.

Los centros participarán utilizando un pseudónimo, apodo o *nickname*. En tal caso, este 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 21 de octubre de 2019 a las 9:00h GMT+2 y finalizará el día 31 de octubre de 2019 a las 14:00h. GMT+2.

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.

INCIBE facilitará a los equipos participantes el usuario y contraseña necesarios para acceder a la plataforma.

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. En cualquier caso, toda la información sobre el sistema de puntuación será indicada a los participantes.

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 empate, 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 introduzca la 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.
- Hoja de matrícula de cada uno de los alumnos debidamente sellada por el centro.
- Ficha de perfil de los alumnos que participarán en la final.
- Consentimiento expreso de cada uno de los menores participantes en relación a la recogida y tratamiento de sus datos personales.

Los modelos de ficha y consentimiento 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 29 de noviembre de 2019** en las instalaciones del evento CyberCamp, en Valencia. 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, ordenadores, 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.

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 empate, 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 introduzca la respuesta correcta en la plataforma.

Si persistiera el empate se realizará un sorteo.

Resultarán premiados los cinco primeros equipos 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: **Reloj inteligente deportivo o equivalente.**
- 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: **Tablet o equivalente.**
- 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: **Cámara 360º o equivalente.**
 - Reconocimiento/mención en la web de CyberCamp.
- **Cuarto 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: **Auriculares bluetooth inalámbricos o equivalente.**
 - Reconocimiento/mención en la web de CyberCamp.
- **Quinto puesto:**
 - Diplomas para el colegio y los miembros del equipo.
 - Cheque regalo en material tecnológico por valor de **1.000 euros** para el centro (IVA excluido).
 - Premio individual para cada participante: **Auriculares bluetooth inalámbricos o equivalente.**
 - 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 y 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, 19 de septiembre de 2019