

Invitamos a las y los estudiantes del Departamento de Sistemas y Computación del Instituto Tecnológico de Mérida a participar en la primera edición del:

CyberQuest CTF

"El propósito de este evento es inspirar a los participantes a mejorar continuamente sus habilidades en el hacking ético, motivándolos a adquirir nuevas técnicas y conocimientos, con la meta de incentivarlos a participar activamente en los **eventos más importantes de hacking ético del 2024 (HackMex, HackHowl, Yucatán i6, etc.)**. Además, brindará una valiosa introducción a la dinámica de los desafíos *Capture The Flag (CTF)*. Esta experiencia es esencial para prepararlos para los próximos eventos, donde podrán aplicar sus aprendizajes y abordar desafíos más avanzados."

De acuerdo con las siguientes bases de participación:

PRIMERA: Comité organizador

- El comité organizador está conformado por miembros del Capítulo Estudiantil AAAIMX y club Ciber|Hack.py.

SEGUNDA: Participantes

- Podrán participar las y los estudiantes del DSC.
- Los equipos deberán estar conformados por **máximo cinco estudiantes**, propiamente inscritos en la fecha del evento.
- No se permiten cambios de participantes a última hora. Cualquier modificación debe notificarse con al menos dos días de antelación.
- Los nombres de los equipos no pueden incluir insultos ni palabras ofensivas.
- Se tomarán en cuenta los primeros 8 equipos registrados y se enviará un correo de verificación al representante del equipo.
- Link de formulario registro: <https://forms.gle/3Ex2K1TCHhZKUvGSA>

TERCERA: Desarrollo

- Se podrá utilizar cualquier sistema operativo; recomendación: Kali Linux.
- El evento será presencial; solo se considerarán los participantes inscritos de forma presencial, y no se permitirá la participación a distancia.
- Únicamente se permitirá escanear y realizar acciones en las IPs proporcionadas el día del evento. Cualquier intento de ataque a IPs no autorizadas resultará en descalificación.
- Queda prohibidas las siguientes acciones siguientes:
 - Escaneo de IPs no autorizadas.
 - Ataques DDOS.
 - Saturación de puertos.

CUARTA: Flags

- Las diversas *flags* existentes tienen puntajes diferentes, los cuales varían según su nivel de dificultad.
 - Fácil: 150 puntos
 - Intermedio: 350 puntos

- Avanzado: 550 puntos.

- El objetivo del evento *CTF* es encontrar el mayor número de *flag*.

QUINTA: Competencia

- El equipo que obtenga la mayor cantidad de puntaje será el **ganador**.
- En caso de empate se considera el equipo que consiga el puntaje en el **menor tiempo**.
- Los equipos sólo cuentan con **dos horas y media** para encontrar las *flags*.

SEXTA: Fechas

- El registro estará abierto a partir de la publicación de la convocatoria y hasta el **20 de noviembre** o hasta cumplirse el máximo de equipos permitidos.
- **21 de noviembre:**
 - Bienvenida (13:00 hrs).
 - Sesión de explicación de reglas y dudas (13:30 hrs).
 - Inicio de la competencia (14:00 hrs).
 - Premiación (17:00 hrs).

SÉPTIMA: Premiación

- Se otorgará al **equipo ganador** premios definidos y proporcionados por los patrocinadores.
- Se otorgará a los equipos participantes los certificados correspondientes de participación.

OCTAVA: Casos imprevistos

- Cualquier caso imprevisto será atendido por el comité organizador.

NOVENA: Patrocinadores

- HACKHAWL

