

COMPETICIÓN CAPTURE THE FLAG

CIBER.GAL 2026



ciber.gal
NODO GALEGO DE
CIBERSEGURIDADE



OBXECTO

Estas bases teñen por obxecto regular a participación, das persoas interesadas que cumpran os requisitos aquí establecidos, na actividade denominada "Concurso Capture The Flag (CTF)" do VI Encontro Galego de Ciberseguridade CIBER.gal, evento organizado polo Nodo Galego de ciberseguridade CIBER.gal, que se celebra os días 4, 5 e 6 de novembro en Santiago de Compostela. A actividade do CTF está organizada polo Centro Tecnolóxico Gradient.

A Competición Capture The Flag terá lugar o día 4 de novembro de 16:00 a 19:00 na sala 9 do Edificio Fontán na Cidade da Cultura.

Este documento regula as normas particulares de participación no "Concurso Capture The Flag (CTF)".

CONTACTO

Para calquera dúbida sobre o evento, pódese contactar coa organización a través do correo electrónico edg2030.ciberseguridade@xunta.gal

LEGITIMACIÓN PARA PARTICIPAR

Non poderán participar:

- Os menores de 18 anos.
- Aquelas persoas físicas que participaron nos procesos de desenvolvemento, deseño, execución ou auditoría destes retos ou no mantemento da plataforma dos retos.
- Persoal de Gradient.

NORMAS DE PARTICIPACIÓN

A participación nos retos será individual, polo que non está permitida a participación de grupos, alianzas entre participantes ou similares. O incumprimento desta norma suporá a exclusión da actividade ou a imposibilidade de optar a premios.

INSCRIPCIÓN

Para participar, o interesado deberá inscribirse na páxina web do evento, a través do formulario habilitado que estará dispoñible ata acadar o número máximo de participantes. Para inscribirse solicitarase a seguinte información:

- Nick (pseudónimo) co que a persoa participará na actividade
- Nome e apelidos
- Correo electrónico de contacto
- Teléfono de contacto

Confirmarase a inscrición enviando un correo electrónico ao participante segundo o indicado no formulario de inscrición, así como as instrucións para participar.

Pódese participar usando un pseudónimo ou alcume. Neste caso, debe rexerse por regras de bo gusto e decoro. A organización resérvase o dereito de rexeitar, eliminar e impedir o acceso a esta actividade a todos aqueles participantes que utilicen un pseudónimo inadecuado, co que perderán a posibilidade de obter premio.

DESENVOLVEMENTO DA ACTIVIDADE

Na actividade participarán un máximo de 40 persoas, seleccionadas por orde de inscrición. Para completar o rexistro será necesario resolver un sinxelo reto de seguridade.

A actividade consiste nunha serie de retos para probar coñecementos e habilidades na área de seguridade de sistemas e aplicacións.

Nestas probas demostraranse coñecementos e habilidades en categorías que poderían incluír:

- Criptografía e esteganografía
- Explotación (vulnerabilidades web, binarios)
- Forense
- Enxeñaría inversa
- Recoñecemento
- Intelixencia Artificial

Cada un dos participantes levará o seu portátil.

Regras. Queda expresamente prohibido a posta en común de solucións e calquera comportamento anómalo que contraveña estas normas, actos que suporán a descualificación do participante.

En particular, queda prohibido o uso de ferramentas de intelixencia artificial, incluídos asistentes conversacionais, copilotos de programación, axentes e outras solucións similares, para resolver os retos ou prestar axuda directa ou indirecta durante a súa resolución. A súa utilización reduciría de forma significativa a relevancia dos coñecementos e habilidades propios na resolución dos retos. O incumprimento desta norma suporá a descualificación.

Puntuación dos retos. A cada proba asígnaselle unha puntuación máxima fixa en función da súa dificultade. Haberá a posibilidade, se fose necesario, de solicitar pistas que descontarán puntos do total da proba en cuestión.

Selección dos gañadores. Unha vez rematado o tempo da actividade, determinaranse os gañadores en función da súa posición na clasificación.

A posición na clasificación establecerase polo número de puntos totais obtidos e en caso de empate entre 2 ou máis participantes, terase en conta o tempo total empregado na resolución. De persistir o empate realizarase un sorteo.

Premios. Os premios serán os seguintes:

- Primeiro premio: Portátil + Flipper Zero
- Segundo premio: Flipper Zero

Os dous gañadores daranse a coñecer no acto de clausura do evento, momento no que se realizará a entrega dos premios.

Sorteo. Ao remate da competición, realizarase un sorteo entre os participantes dun Flipper Zero.