

BASES LEGALES DEL CONCURSO "WeHack by U-tad"

EDICIÓN NOVIEMBRE 2026

1. Entidad organizadora

U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (en adelante, "U-tad"), con domicilio en Las Rozas, Madrid, organiza el concurso tecnológico y formativo "WeHack by U-tad" dirigido a estudiantes de centros educativos interesados en el ámbito de la ciberseguridad y el hacking ético.

2. Objetivo del concurso

El concurso tiene como objetivo promover el interés, el aprendizaje práctico y las vocaciones en el sector de la seguridad informática y la ingeniería del software entre los estudiantes, combinando 4 sesiones formativas interactivas con una competición de ciberseguridad en formato *Capture The Flag* (CTF).

3. Condiciones de participación

- **Destinatarios:** Podrán participar de forma prioritaria estudiantes de 1º y 2º de Bachillerato, así como alumnos matriculados en Ciclos Formativos de Grado Superior.
- **Carácter gratuito:** La inscripción y participación en cualquiera de las fases del evento son completamente gratuitas.
- **Procedimiento de registro:** Los estudiantes deberán tramitar su inscripción obligatoria a través del formulario habilitado en la página oficial del concurso.
- **Configuración de equipos:** La participación se estructurará obligatoriamente en equipos integrados por un **mínimo de 2 y un máximo de 4 estudiantes**. Cada equipo deberá registrarse asociando a un profesor de su centro educativo de origen como responsable o tutor de la formación.
- **Modalidad impartición:** Toda la actividad formativa y competitiva de la presente edición se desarrollará en modalidad **100% online** a través de la plataforma Microsoft Teams. Se elimina la opción de asistencia presencial al campus de U-tad para el reto final, unificando la experiencia en streaming.

4. Requisitos técnicos mínimos y recomendados

Para el correcto seguimiento de los laboratorios y la ejecución de la competición, los participantes deberán disponer de una estación de trabajo individual o por equipo con las siguientes especificaciones:

- **Sistema operativo:** Windows (Recomendado por motivos de compatibilidad nativa con las herramientas de auditoría), macOS o Linux.
- **Memoria RAM:** Mínimo estricto de **8 GB** (Especificación recomendada: **12 GB** o superior para garantizar la fluidez).
- **Software obligatorio:** Disponer del hipervisor gratuito **VirtualBox** instalado y operativo para el despliegue de las máquinas virtuales facilitadas por la organización.
- **Infraestructura:** Cada equipo participante debe contar, al menos, con un ordenador operativo para el día de la gran final, siendo aconsejable que todos los miembros utilicen su propio dispositivo durante los talleres formativos.

5. Estructura y calendario del concurso (noviembre 2026)

El certamen se articula en dos fases claramente diferenciadas (formativa y competitiva) distribuidas en un total de 5 sesiones online obligatorias:

Fase formativa (talleres online)

- **Sesión 1: Lunes 16 de noviembre (17:30h a 19:00h) | *Bautismo digital y entorno de combate.*** Introducción al pensamiento ofensivo y configuración de la estación de trabajo en VirtualBox.
- **Sesión 2: Miércoles 18 de noviembre (17:30h a 19:00h) | *Caza de vulnerabilidades (Pentesting).*** Técnicas de escaneo de redes, reconocimiento e interceptación.
- **Sesión 3: Lunes 23 de noviembre (17:30h a 19:00h) | *Capture The Flag Training.*** Práctica guiada con máquinas vulnerables controladas.
- **Sesión 4: Miércoles 25 de noviembre (17:30h a 19:00h) | *Estrategia de equipo y último script.*** Repaso de técnicas, resolución de dudas y planificación táctica de la final.

Regla de oro de la competición: La asistencia a las 4 sesiones de la fase formativa es un **requisito indispensable y obligatorio** para que el equipo sea autorizado a disputar la final del concurso, dado que en estas sesiones se revelará el funcionamiento de las herramientas informáticas imprescindibles para la captura de credenciales.

Fase competitiva (**CAPTURE DE FLAG**)

- **Sesión 5: Jueves 26 de noviembre (17:30h a 20:00h) | *Capture The Flag: Reto Final.*** Competición en directo por equipos a través de la plataforma en streaming.

6. Dinámica y ejecución del reto final (CTF)

- **Instalación previa:** Unos días antes de la final, la organización remitirá por correo electrónico los enlaces de descarga y las guías de despliegue de las máquinas virtuales y herramientas del entorno.
- **Credenciales de acceso:** El acceso al entorno de juego se realizará de forma centralizada en la plataforma del torneo (CTFD) mediante las credenciales de grupo validadas tras el periodo de formación.
- **Coordinación del equipo:** Durante las 3 horas de duración del CTF, los miembros del equipo podrán colaborar de forma remota o reunirse físicamente en una misma ubicación, manteniendo su conexión de forma online a la sesión general del torneo.

7. Sistema de puntuación y algoritmo de ranking

- **Distribución de desafíos:** El entorno competitivo constará de un total de **10 flags (banderas digitales)** ocultas, distribuidas estratégicamente en **6 ejercicios técnicos independientes**:
 - Reto 1: 3 flags
 - Reto 2: 2 flags
 - Reto 3: 2 flags
 - Reto 4: 1 flag
 - Reto 5: 1 flag
 - Reto 6: 1 flag
- **Algoritmo de recompensa por velocidad:** La puntuación asignada a la resolución correcta de cada flag premiará la rapidez de los equipos de acuerdo con la siguiente escala de orden de entrega:
 - 1er equipo en reportar la flag correcta: **5 puntos**.
 - 2º equipo en reportar la flag correcta: **4 puntos**.
 - 3er equipo en reportar la flag correcta: **3 puntos**.
 - 4º equipo en reportar la flag correcta: **2 puntos**.
 - A partir del 5º equipo en adelante: **1 punto** por flag correcta.
- **Penalizaciones:** La ausencia de envío de una flag no sumará puntos. La inserción de una flag incorrecta no restará puntos del casillero general ni aplicará penalización de tiempo.

- **Auditoría técnica:** El control de la puntuación y el refresco del ranking en tiempo real se gestionarán íntegramente por los administradores de U-tad mediante la plataforma CTFD. Una vez finalizado el tiempo límite, se exportará y examinará el histórico de envíos para verificar la legitimidad de las respuestas, comprobar posibles irregularidades y validar los resultados definitivos antes de la proclamación de ganadores.

8. Premios

Los integrantes de los tres primeros equipos que encabecen el ranking final una vez auditado recibirán los siguientes premios tecnológicos individuales:

- **1er Premio:** Un miniordenador **Raspberry Pi Zero 2W** para cada miembro del equipo.
- **2º Premio:** Una placa de desarrollo **Arduino Uno R3** para cada miembro del equipo.
- **3er Premio:** Una placa de desarrollo con conectividad IoT **ESP32** para cada miembro del equipo.

 **Restricción Geográfica:** La validez y el envío físico de los premios otorgados quedan estrictamente limitados a participantes que ostenten la **residencia legal en España**. En ningún caso se realizarán envíos internacionales.

9. Publicación de ganadores

- Los tres equipos clasificados en las posiciones de podio serán anunciados de forma oficial al término de la sesión del jueves 26 de noviembre de 2026 a través de la retransmisión en directo y, posteriormente, en los canales digitales y la web corporativa de U-tad.
- El registro en el concurso implica la autorización expresa a U-tad para difundir los nombres de los ganadores, sus centros educativos y las imágenes capturadas durante la sesión online con fines exclusivamente informativos y promocionales del evento.

10. Protección de datos de carácter personal

- Los datos recabados en el formulario de inscripción serán tratados por U-tad bajo el rol de Responsable del Tratamiento, de estricta conformidad con el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) y la Ley Orgánica de Protección de Datos y Garantía de los Derechos Digitales (LOPDGDD).
- La finalidad del tratamiento es la correcta gestión organizativa, logística y de comunicaciones del certamen técnico, garantizando en todo momento el

ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, supresión y oposición de los participantes.

11. Aceptación implícita de las bases

La formalización de la inscripción y la participación en el concurso técnico "WeHack by U-tad" presupone la plena e incondicional aceptación de la totalidad de las presentes bases legales. El incumplimiento o la manipulación técnica malintencionada del entorno de red acarreará la descalificación inmediata del grupo infractor.

12. Modificación y reserva de derechos

U-tad se reserva de forma explícita el derecho a modificar las fechas programadas, suspender o cancelar la sesión competitiva si concurrieran causas de fuerza mayor o problemas técnicos justificados ajenos a su control. Cualquier alteración de este documento será notificada de inmediato a los correos electrónicos facilitados por los participantes durante el proceso de registro.