



# HackLab 2025

## Organización general

### **Fechas y horarios clave:**

1. **Inicio:** 04 de octubre, (14:00 Arg - 11:00 Méx).
2. **Fin:** 05 de octubre, (22:00 Arg - 19:00 Méx).
3. **Congelamiento de tablero:** 05 de octubre, (10:00 Arg - 07:00 Méx).

### **Equipos:**

1. Hasta 3 estudiantes por equipo. Uno de ellos será el representante.

### **Comunicación y acceso:**

1. Al inscribirse, cada equipo tendrá acceso a un grupo de Telegram para contactarse directamente con los organizadores y recibirá dentro de las 24 horas una confirmación de la inscripción.
2. El 02 de octubre, el representante del equipo recibirá un correo con el usuario, contraseña y la URL para acceder a la plataforma con los desafíos. Se recomienda ingresar antes del inicio de la competencia para probar que el acceso funcione correctamente.
3. Ante cualquier correo que no hayas recibido podés comunicarte a través del grupo de Telegram pero antes verificá que no esté en spam.

## Reglas de juego

### **Reglas de los desafíos y sistema de puntuación**

Cada desafío tiene un puntaje base. El primer equipo en resolver un desafío obtendrá un 10% extra sobre ese puntaje. Los equipos subsiguientes que resuelvan el mismo desafío recibirán el puntaje base.

### **Detalles técnicos y del evento**

1. **Banderas:** Cada desafío tiene una única bandera, que es una cadena de 32 caracteres hexadecimales. Por ejemplo:  
`d8e8fca2dc0f896fd7cb4cb0031ba249`.
2. **Registro de Marca horaria del desafío resuelto:** Cada vez que resuelven un desafío, la bandera que consiguen deben cargarla en el JUEZ para que se registre la marca horaria del desafío resuelto.



3. **Desafíos:** Los desafíos que se presentan son independientes uno del otro, se puede comenzar por cualquiera que esté habilitado. Cada equipo tendrá un límite máximo de 8 instancias de desafíos abiertos al mismo tiempo.
4. **Horarios:** Los desafíos se irán liberando en horarios preestablecidos que se podrán visualizar al ingresar a la plataforma.
5. **Empates:** En caso de empate en los puntajes, el tiempo de resolución acumulado desde el inicio de la competencia será el criterio de desempate.
6. **Resultados:** Durante la competencia, se mostrarán los resultados parciales de cada equipo (solo los puntajes, sin incluir el tiempo de resolución acumulado).
7. **Conexión:** Pueden conectarse a los desafíos desde cualquier lugar y usar las herramientas que consideren necesarias.

### **Finalización del evento**

- **Guía de resolución:** El equipo que resuelva un desafío en primer lugar deberá elaborar una guía detallada (paso a paso) de cómo lo hicieron y enviarla por correo a [gissic@frc.utn.edu.ar](mailto:gissic@frc.utn.edu.ar) una vez finalizada la competencia. Este informe se publicará en el "Hall of Fame" en el sitio del GISSIC, [www.gissic.frc.utn.edu.ar](http://www.gissic.frc.utn.edu.ar).
- **Publicación:** Al concluir la competencia, se publicarán los resultados junto a estadísticas.

### **Reglas de victoria**

1. **Ganador general:** El equipo con el puntaje más alto de todos los equipos participantes en la competencia será el ganador.
2. **Desempate:** En caso de empate en los puntajes, el equipo con el menor tiempo total de resolución de desafíos ganará.
3. **Ganadores locales:** Cada facultad regional tendrá su propio equipo ganador.

### **Otras consideraciones**

1. **Uso de la plataforma:** Está estrictamente prohibido atacar o intentar vulnerar la plataforma de los desafíos (el "juez"). Cualquier equipo que lo haga será descalificado de inmediato.
2. **Tipos de desafíos:** La mayoría de los desafíos se centrarán en vulnerabilidades de aplicaciones web. Sin embargo, también podrán encontrar retos relacionados con vulnerabilidades en aplicaciones móviles, configuraciones de sistemas operativos, código de bajo nivel y criptografía.
3. **Caída del servicio:** Si la plataforma de desafíos sufre una caída por más de 10 minutos, se otorgará tiempo adicional.