



Competencia de Ciberseguridad Capture The Flag ANIEI 2026

La Asociación Nacional de Instituciones de Educación en Tecnologías de Información (ANIEI) en alianza con Cisco Academy, en el marco del XXXIX Congreso Nacional y XXV Congreso Internacional de Informática y Computación de la ANIEI (CNCIIC 2026) el cual se llevará a cabo del 28 al 30 de octubre de 2026

CONVOCA

a la comunidad estudiantil de las Instituciones de Educación Superior miembros de la ANIEI a participar en la Competencia de Ciberseguridad «Capture The Flag ANIEI 2026» a realizarse de manera PRESENCIAL el 29 de octubre de 2026 en el Centro Universitario de la Costa, de la Universidad de Guadalajara.

OBJETIVO: Promover los fundamentos esenciales de ciberseguridad y redes de datos a través del uso de tecnologías de información, superando desafíos con innovación, pensamiento crítico, colaboración efectiva y comunicación asertiva.

La competencia de ciberseguridad «Capture The Flag ANIEI 2026» tiene las siguientes:

BASES:

1. Registro, equipos y participación

- 1.1. La competencia está abierta a estudiantes que estén inscritos en el Congreso y asistan de forma PRESENCIAL al evento.
- 1.2. Cada equipo debe estar compuesto por tres (3) estudiantes. Los integrantes del equipo deben pertenecer a la misma institución.
- 1.3. El equipo debe designar al integrante que tendrá el rol de responsable del equipo, quien será el encargado de registrar a los integrantes. Para poder participar en el concurso, los integrantes de los equipos deberán estar inscritos en tiempo y forma en la competencia.
- 1.4. Los equipos pueden inscribirse a este concurso, a partir de la publicación de la presente convocatoria y hasta el 16 de octubre de 2026 antes de las 23:00 horas (zona horaria de Ciudad de México) por medio del siguiente enlace:
<https://bit.ly/registro-ctf-2026>



(55) 52020852



aniei@aniei.org.mx



Mexico City, Mexico, 11000

2. Sobre el número de equipos participantes en la competencia

2.1. La competencia aceptará únicamente a los doce (12) primeros equipos que cumplan con las presentes bases.

2.2. La confirmación de aceptación de los equipos participantes será notificada mediante correo electrónico el 22 de octubre de 2026, a la dirección de correo electrónico proporcionada durante el registro.

3. Modalidad, duración y lugar de la competencia

3.1. La participación es PRESENCIAL y se llevará a cabo en las instalaciones del Centro Universitario de la Costa, de la Universidad de Guadalajara en Puerto Vallarta, Jalisco, México, el día 29 de octubre de 2026 con la siguiente estructura:

08:30 – 08:59 horas – Recepción y registro de competidores aceptados

09:00 – 09:59 horas – Preparativos para la competencia

10:00 – 12:00 horas – Competencia "Capture The Flag"

12:10 – 13:00 horas – Conclusión de la competencia y avisos importantes

3.2. La competencia tendrá una duración de 120 minutos (2 horas). Una vez concluido el plazo NO se podrá entregar ninguna otra respuesta.

3.3. La competencia iniciará el día y la hora establecidos en las presentes bases. Los equipos deberán presentarse con la anticipación necesaria para realizar los preparativos y estar en condiciones de iniciar la resolución de problemas en la hora establecida.

4. Sobre la inscripción del equipo en la plataforma

4.1. El número del equipo será asignado previo al inicio de la competencia. El nombre del equipo que registren podrá ser creativo y divertido, reflejando el espíritu de los participantes o alguna característica distintiva del equipo. El nombre del equipo debe ser apropiado, evitando contener lenguaje ofensivo, insultante o inapropiado. Los nombres no deben ser copias de equipos que estén compitiendo o nombres que puedan generar confusión con otros participantes o instituciones.

4.2. El responsable del equipo deberá registrar al equipo con el nombre indicado utilizando el link que se proporcionará en el espacio de la competencia previo al inicio de la misma.

5. Organización de la competencia, las misiones y los desafíos

5.1. La competencia consiste en responder las preguntas presentadas por la plataforma de acuerdo con las especificaciones de cada misión. El concurso incluirá una variedad de misiones y desafíos diseñados para poner a prueba las habilidades de los participantes en diferentes aspectos de la ciberseguridad y de las redes de datos.

5.2. Estas misiones pueden abarcar temas como análisis de vulnerabilidades, resolución de problemas de seguridad informática, identificación de amenazas y respuesta a incidentes, entre otros. El CTF estará compuesto por las siguientes categorías: Ingeniería Social, Seguridad en la Red, OSINT (Open-Source Intelligence) y Análisis Forense.

5.3. Cada categoría contará con retos de diferente dificultad, los cuales otorgarán puntos según el nivel.

5.4. Los equipos competirán para obtener la mayor cantidad de puntos resolviendo los retos dentro del tiempo asignado.

5.5. En cada desafío, los equipos tendrán la opción de utilizar pistas que les ayudarán a avanzar en la resolución del reto. Sin embargo, el uso de estas pistas tendrá un costo en puntos, que será descontado del puntaje que otorga el reto resuelto.

6. Sobre el idioma de las respuestas, el uso de materiales y equipos de cómputo

6.1. Los equipos deberán responder los desafíos en la plataforma en idioma INGLÉS.

6.2. Los equipos dentro de la competencia NO deberán tener contacto con el exterior en modo alguno.

6.3. Cada equipo tendrá acceso solo a un equipo de cómputo para ser utilizado durante el concurso.

6.4. Durante el desarrollo de la competencia, los participantes únicamente podrán utilizar la plataforma de Cisco en el equipo de cómputo asignado y todos los programas suministrados con el sistema operativo. Queda estrictamente prohibido realizar consultas en Internet o hacer uso de cualquier otro recurso digital no autorizado.

6.5. Se permite utilizar documentación impresa en papel, tal como libros, fotocopias y apuntes.

6.6. Exceptuando la computadora, durante la competencia solo estará permitido el uso de la función de reloj en los dispositivos electrónicos.

6.8. No está permitido el uso de herramientas o técnicas que afecten la infraestructura del evento (como DoS o DDoS, etc.).

6.9. Los participantes no deben interferir con otros equipos ni atacar sus sistemas.

6.10. No se permite compartir banderas entre equipos ni colaborar con otros equipos.

6.11. La violación de las reglas establecidas en las presentes bases llevará a la descalificación inmediata del equipo.

7. Sobre el desarrollo de la competencia y criterios de desempate

7.1. La clasificación de los equipos se determinará, en primer lugar, por el número total de respuestas correctas y, en segundo lugar, por el tiempo empleado para resolverlas. Tendrá una mejor posición el equipo que obtenga la mayor cantidad de aciertos. En caso de empate, ocupará el lugar superior el equipo que registre el menor tiempo acumulado de resolución.

8. Sobre los requerimientos técnicos para participar en la competencia

8.1. Cada equipo deberá traer su propio dispositivo y herramientas para competir (laptop, cables, cargadores, etc.)

8.2. Se proporcionará acceso a la red del evento para participar en la competencia.

8.3. No se permitirá la instalación de software no autorizado en la red del evento.

9. Sobre los ganadores

9.1. Al finalizar la competencia, el Servidor de las Competencias indicará las posiciones finales de los equipos.

9.2. La premiación y menciones de la competencia serán oficialmente anunciadas en la Ceremonia de Clausura del Congreso el 30 de octubre (revisar la programación del evento).

10. Sobre el Jurado y la Evaluación

10.1. Ante cualquier controversia que surja del resultado del concurso, así como de ambigüedades, o empates, intervendrá el jurado integrado previamente por ANIEI. El veredicto del jurado será inapelable.

11. Sobre situaciones no previstas en las bases

11.1. Las situaciones no previstas en las presentes bases serán resueltas por el jurado designado por ANIEI y, de ser necesario, el Comité Organizador de ANIEI.

12. Sobre la ética, honestidad e integridad durante la competencia

12.1. Los participantes deberán mantener una conducta profesional y respetuosa en todo momento. Asimismo, deberán comprometerse a mantener la integridad y ética durante la competencia.

12.2. Los participantes deberán respetar las normas establecidas y competir de manera honesta y transparente en todo momento.

12.3. Se prohíbe expresamente cualquier forma de trampa, fraude o comportamiento desleal que pueda comprometer la equidad y justicia de la competencia.

12.4. Cualquier comportamiento que se considere inapropiado resultará en la expulsión inmediata del equipo.

12.5. El comité organizador se reserva el derecho de descalificar a equipos por cualquier conducta antiética.

12.6. Se descalificará a cualquier equipo que intente comprometer la infraestructura del evento, realice ataques maliciosos fuera de los retos, o infrinja las reglas previamente mencionadas.

Mayor información del concurso

Para mayor información o dudas previas a la competencia, debe comunicarse vía correo electrónico con el Dr. Aurelio Enrique López Barrón, correo: aurelio.lopez@cuc.udg.mx

Para temas de organización y patrocinio del concurso, puede comunicarse al correo aneoaniei_2026@aniei.org.mx. Asimismo, puede consultar la página web de ANIEI en www.aniei.org.mx.

Atentamente

Comité Organizador Congreso ANIEI 2026