



GUARDIA CIVIL



VI CIBERLIGA Modalidad Pre-Amateur

Guía práctica de uso

GUARDIA CIVIL DE LUGO





Contenido

1. GENERALIDADES	1
1.1 REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN.....	1
A. Requisitos generales.....	1
B. Requisitos técnicos.....	2
1.2 SOPORTE TÉCNICO Y RESOLUCIÓN DE DUDAS ORGANIZATIVAS.....	3
2. USUARIOS	4
A. Página "Inicio"	4
B. Página "Registro"	5
C. Página "Iniciar sesión"	5
D. Página "Retos"	6
I. Retos.....	6
II. Información de retos.....	7
III. Resolución de retos.....	8
E. Página "Marcador"	8
F. Página "Perfil"	8
G. Página "Ajustes"	9
F Agente de contacto de su Centro Educativo.....	9



1. GENERALIDADES

1.1. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

A. Requisitos generales

Requisitos formales para los participantes:

- La participación se realizará en equipo, siendo requisito indispensable para los participantes que compongan dichos equipos, el **estar matriculado en 4º de la ESO durante el curso académico correspondiente a la realización de la actividad (2024-25)**.
- La inscripción de los equipos correrá a cargo de los correspondientes centros educativos a los que pertenezcan los participantes/alumnos, según se recoge en las “Bases de Participación” y conforme a las instrucciones concretas recibidas por las Consejerías de Cultura/Educación u órganos similares de cada una de las Comunidades Autónomas, que en esta edición se han incorporado a la CIBERLIGA Pre-Amateur de la Guardia Civil (Cantabria, Castilla La Mancha, Castilla y León, Galicia, Islas Baleares, Islas Canarias, Extremadura, Madrid y Navarra).
- Los equipos estarán compuestos, como norma general, por un total de 4 participantes, atendiendo a los criterios establecidos por los centros educativos. No obstante, de manera extraordinaria se podrán conformar equipos de 3 o 5 participantes, con la finalidad de que todos los alumnos interesados puedan participar.
- Los equipos deberán **registrarse en** <https://ligagc.com/register>, aportando el nombre elegido para su equipo, el **nombre completo del centro educativo en cuestión** y la Comunidad Autónoma a la que pertenece el mismo. Este registro deberá ser realizado de manera previa al inicio de las pruebas, conforme al calendario establecido para cada una de las Comunidades Autónomas (consultar “Bases de Participación”). Se recomienda que cada centro educativo designe a un docente o grupo de docentes como responsables del proceso de inscripción, para tener un mejor control de todos los equipos participantes por cada centro.
- La persona que participe deberá **poseer la documentación personal (DNI, NIE o pasaporte) en vigor**, de tal modo que permita acreditar su identidad ante la organización, en caso de que fuese requerida por algún componente de ésta en cualquier momento. No obstante, en la Fase Clasificatoria, serán los propios docentes o las personas designadas al efecto en cada uno de los centros, los responsables de asegurarse que la composición de los equipos es la correcta y se adapta al registro previo de inscripción.





- Los participantes deberán mostrar en todo momento una actitud que promueva el respeto y la deportividad durante la competición. Cualquier comportamiento considerado como inapropiado por la organización podría motivar la descalificación del equipo.
- La organización proporcionará **acceso a todos los participantes a la plataforma en la que se van a realizar los retos**, así como a los entornos necesarios para la resolución de los mismos.
- A la hora del desarrollo de los retos de la Fase Clasificatoria, a realizar en las propias instalaciones de los centros educativos (desde la Dirección de éstos se elegirá el lugar más adecuado; por ejemplo, aulas o auditorios con adecuada conectividad), es recomendable que todo el personal participante se distribuya conforme a los correspondientes equipos inscritos y con distancia suficiente entre ellos, para fomentar así un ambiente competitivo que favorezca del aprendizaje.

B. Requisitos técnicos

I. Especificaciones de los dispositivos:

Los centros educativos **deberán proporcionar el equipamiento informático** necesario para todos los participantes. Las pruebas están diseñadas para que cualquier participante con acceso a internet pueda resolverlas sin padecer problemas técnicos, por lo que los equipos facilitados solo tienen como requisito el contar con especificaciones suficientes para asegurar una navegación por Internet fluida y sin impedimentos.

II. Requisitos de conectividad:

Igualmente, los centros educativos **proporcionarán medios técnicos de conexión a Internet** a los participantes **durante el desarrollo de la actividad**. Deberán, además, asegurarse de que el acceso a los dominios mencionados en el apartado siguiente de este documento no esté bloqueado ni restringido para el correcto desarrollo de la actividad.

III. Dominios de acceso para la actividad:

A continuación, se proporciona una lista de todos los dominios cuyo acceso no debe estar bloqueado ni restringido para el correcto desarrollo de la actividad.

- ligagc.com
- web.archive.org
- archive.ph
- fotoforensics.com
- Instagram.com
- Twitter.com
- Facebook.com





- whois.domaintools.com
- haveibeenpwned.com
- forum.defcon.org

Como puede observarse, algunos de los dominios referidos pertenecen a diferentes Redes Sociales, si bien, no será necesario el contar con credenciales de acceso y perfiles propios en dichas páginas, puesto que se accederá de manera genérica.

1.2. SOPORTE TÉCNICO Y RESOLUCIÓN DE DUDAS ORGANIZATIVAS

- ✓ Para las dudas relacionadas con aspectos técnicos de la plataforma y del desarrollo de los retos, puede contactar con la organización a través de la dirección de correo electrónico soporte@ligagc.com y mediante [vía telefónica al número +34 919996565](tel:+34919996565) en horario de 09:00 a 18:00 horas.
- ✓ Para las dudas relacionadas con aspectos organizativos de la competición, puede contactar con la organización a través de la dirección de correo electrónico ciberliga@guardiacivil.org.



2. USUARIOS

A. Página “Inicio”

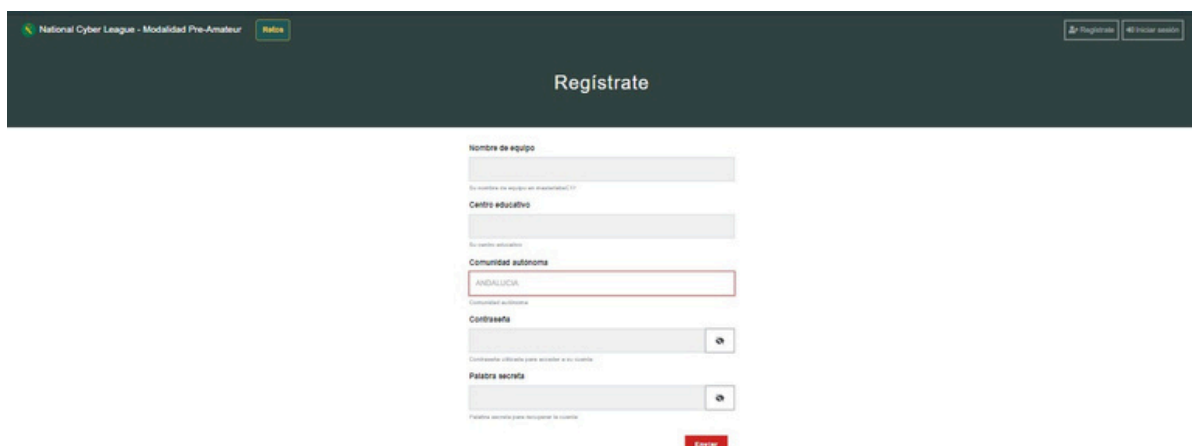
Al ingresar a la página <https://ligagc.com/>, se verá la página de inicio, donde encontrarán lo siguiente:



- o **Retos:** Aquí se encuentran los retos a resolver. Para acceder a los retos, también se necesitará iniciar sesión.



- o **Regístrate:** Al hacer clic en *Regístrate*, serán redirigidos a la página de registro de MasterlabsCTF, donde podrán registrar a cada uno de los equipos que participen.



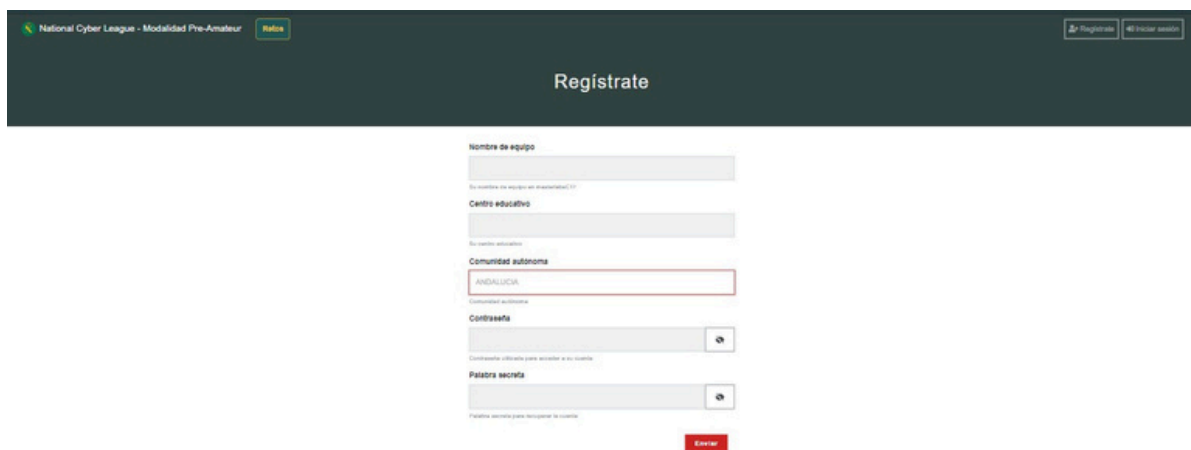
- o **Iniciar sesión:** Al hacer clic en *Iniciar sesión*, se podrá acceder a la plataforma.



B. Página “Registro”

Como se mencionó anteriormente, ésta es la página de registro. Aquí se podrán registrar los equipos en la plataforma. Para hacerlo, se debe cumplimentar la siguiente información:

- o **Nombre de equipo:** Ingresa el nombre que desees para tu equipo.
- o **Centro educativo:** Indica el nombre del centro educativo al que pertenece tu equipo.
- o **Comunidad autónoma:** Selecciona la comunidad autónoma a la que pertenece tu equipo.
- o **Contraseña:** Crea una contraseña segura para tu cuenta.
- o **Palabra secreta:** Elige una palabra que servirá para recuperar tu contraseña en caso de olvido o pérdida de la misma. Esta palabra es muy importante para la seguridad de tu cuenta.



C. Página “Iniciar sesión”

En esta página, se podrá iniciar sesión en la plataforma utilizando la cuenta de equipo creada previamente. Simplemente se debe ingresar el nombre y la contraseña del equipo para acceder a la cuenta.





En caso de haber olvidado o no recordar la contraseña del equipo, se puede hacer clic en ¿Ha olvidado su contraseña? A continuación, aparecerá el siguiente mensaje:

Entonces, deberán ponerse en contacto con el soporte técnico para que le puedan reestablecer la contraseña, a través de sus diferentes vías, ya sea mediante el correo electrónico soporte@ligagc.com o vía telefónica en el número +34 919996565 con horario de 9:00 a 18:00. Asimismo, las dudas relacionadas con cuestiones de organización y participación deberán ser consultadas vía correo electrónico a través de la dirección ciberliga@guardiacivil.org (apartado 1.2).

D. Página “Retos”

I. Retos

Al acceder a la sección "Retos" desde la página de inicio, los usuarios podrán ver un listado de los retos activos y aquellos que ya han sido completados. Estos retos están diseñados para enseñar a los participantes la metodología óptima para documentar cualquier infracción online de manera que conserve validez jurídica. Además, tienen como objetivo concienciar sobre la importancia de proteger nuestros datos personales y demostrar la facilidad con la que un atacante puede extraer información de una víctima sin necesidad de interactuar directamente con ella, si no se toman las medidas de protección adecuadas.

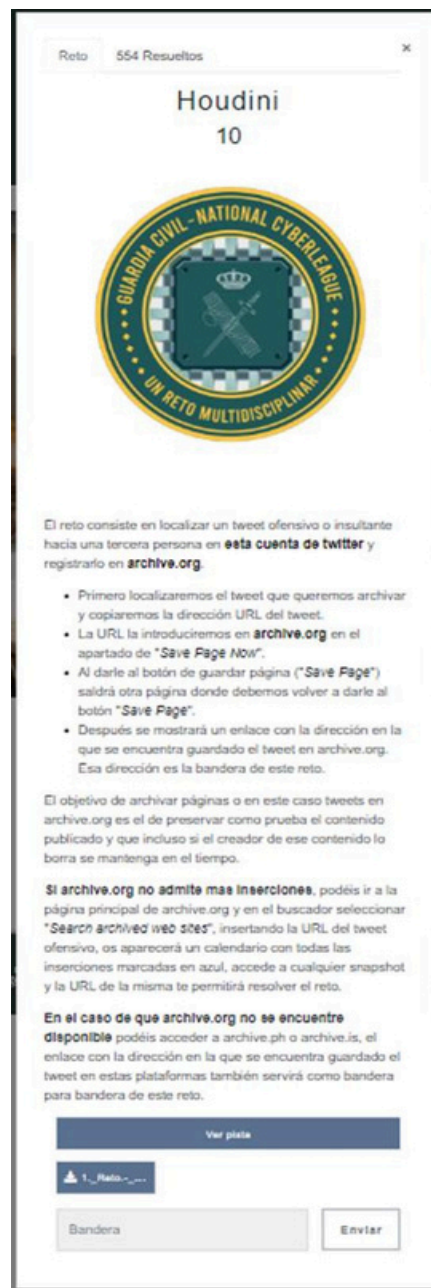
Para empezar a resolver los retos, se accede a este apartado y se selecciona el reto que tengáis desbloqueado. A medida que se vayan resolviendo retos se desbloquearán más.



En la *imagen* se puede ver por ejemplo el reto “Houdini” debajo de la categoría a la que pertenece “Cadena de Custodia”. Los retos no resueltos aparecerán con un color oscuro mientras que los resueltos aparecerán con un color verde claro.

II. Información de retos


Si seleccionamos un reto, os aparecerá el nombre del reto, su puntuación (debajo del nombre) y la descripción completa de en qué consiste el reto. También se explica que se debe entregar para completar el reto.



Reto 554 Resueltos

Houdini

10



El reto consiste en localizar un tweet ofensivo o insultante hacia una tercera persona en [esta cuenta de twitter](#) y registrarlo en [archive.org](#).


- Primero localizaremos el tweet que queremos archivar y copiaremos la dirección URL del tweet.
- La URL la introduciremos en [archive.org](#) en el apartado de "Save Page Now".
- Al darle al botón de guardar página ("Save Page") saldrá otra página donde debemos volver a darle al botón "Save Page".
- Después se mostrará un enlace con la dirección en la que se encuentra guardado el tweet en [archive.org](#). Esa dirección es la bandera de este reto.

El objetivo de archivar páginas o en este caso tweets en [archive.org](#) es el de preservar como prueba el contenido publicado y que incluso si el creador de ese contenido lo borra se mantenga en el tiempo.

Si [archive.org](#) no admite mas inserciones, podéis ir a la página principal de [archive.org](#) y en el buscador seleccionar "Search archived web sites", insertando la URL del tweet ofensivo, os aparecerá un calendario con todas las inserciones marcadas en azul, accede a cualquier snapshot y la URL de la misma te permitirá resolver el reto.

En el caso de que [archive.org](#) no se encuentre disponible podéis acceder a [archive.ph](#) o [archive.is](#), el enlace con la dirección en la que se encuentra guardado el tweet en estas plataformas también servirá como bandera para bandera de este reto.

Ver pista

 Reto

Bandera

Enviar





III. Resolución de retos

Siguiendo los pasos definidos en la descripción de cada reto, se puede llegar a la solución que debe entregada. La *solución* se denomina **“bandera”** y es una cadena de texto. La cadena de texto debe pegarse en la entrada de texto que se encuentra en la parte de abajo de todo de la información del reto. Tras introducir la bandera, se hará clic en **“enviar”** para resolver el reto. Si la bandera introducida no es correcta, aparecerá debajo de la entrada de texto un indicador en rojo que dirá “Incorrecto”. Si la bandera es correcta, el reto se resolverá y desbloqueará el siguiente.

Bandera

Enviar

E. Página “Marcador”

A esta página de marcadores puede accederse desde la página de inicio en la parte superior izquierda. Inicialmente puede que no aparezca la opción para entrar a la página ya que para poder acceder depende de que algún equipo haya resuelto un reto como mínimo.

F. Página “Perfil”

Desde esta página, podéis acceder a las estadísticas acerca del equipo y de los retos que ha resuelto. Por ejemplo, se muestra el porcentaje de acierto en retos, las categorías de los retos que ha resuelto, una gráfica con la puntuación y fecha en la que se resolvió cada reto.





G. Página “Ajustes”

En la página de *ajustes* podéis modificar aspectos de la cuenta del equipo. Como puede ser el nombre, la palabra secreta, la contraseña, la escuela y/o la comunidad autónoma. Para cambiar los ajustes de la cuenta, deben cambiarse los valores y hacer clic al botón **“Enviar”** situado en la parte inferior derecha.

La imagen muestra la interfaz de usuario de la página de ajustes. En la parte superior, hay una barra de navegación con el título 'National Cyber League - Modalidad Pre-Amateur' y un botón 'Perfil'. A la derecha, hay enlaces para 'Panel de administración', 'Notificaciones', 'Perfil' y 'Ajustes'. El título principal de la sección es 'Ajustes'. A la izquierda, hay un menú lateral con 'Perfil' y 'Tablero de acceso'. El formulario principal contiene los siguientes campos:

- Nombre de equipo:
- Palabra secreta:
- Contraseña actual:
- Contraseña:
- Centro Educativo:
- Comunidad autónoma:

En la parte inferior derecha del formulario, hay un botón rojo que dice 'Enviar'.

F. Agente de contacto

Ramón Peña Pérez

Guardia Civil

Formador de Ciberseguridad de la Comandancia de la Guardia Civil de Lugo.

Plaza Bretaña, n1 27002 LUGO

Tel: 982 22 13 11 Ext. 1521107

Móvil: 696 90 76 21

lu-cmd-lugo-plandirector@guardiacivil.org



Guía práctica de uso VI CIBERLIGA

Modalidad Pre-Amateur



TÍTULO DEL DOCUMENTO

www.guardiacivil.es