



Cyber 9/12 Strategy Challenge

San José Competencia Regional

Descripción y reglas

Actualizado el 2 de mayo de 2024

Misión de la competencia	1
Importancia de las reglas	1
Contacto de la competencia	1
Reglas de la competencia	2
Regla 1. Formato	2
Regla 2. Registro	2
Regla 3. Elegibilidad	3
Regla 4. Composición de equipos	3
Regla 5. Preparación previa a la competencia	3
Regla 6. Selección de equipos y notificación	3
Regla 7. El ejercicio del escenario	4
Regla 8. Estructura	4
Regla 9. Asistencia permitida y trampas	5
Regla 10. Jueces	5
Regla 11. Observadores, medios de comunicación y radiodifusión	6
Regla 12. Gestión del tiempo	6
Regla 13. Evaluación y puntuación del equipo	6
Regla 14. Eliminación	6
Regla 15. Premios y reconocimientos	7
Regla 16. Notificación de cambios en las reglas	7

Misión de la competencia

El Cyber 9/12 Strategy Challenge está diseñado para ofrecer a los estudiantes, en una amplia variedad de disciplinas académicas, una mejor comprensión de los desafíos de políticas asociados con el conflicto cibernético. En parte experiencia de aprendizaje interactivo y en parte ejercicio competitivo, el Cyber 9/12 Strategy Challenge brinda a los estudiantes interesados en políticas y conflictos cibernéticos la oportunidad de interactuar con mentores expertos, jueces y profesionales cibernéticos mientras desarrollan habilidades valiosas en análisis y presentación de políticas.

Los equipos de estudiantes tendrán el desafío de responder a un escenario en evolución que involucra un gran ataque cibernético, así como analizar la amenaza que representa para los intereses del sector público y privado. Los equipos serán evaluados según la calidad de sus políticas propuestas, sus procesos de toma de decisiones y su presentación oral ante un panel de jueces. A través de este proceso, los equipos trabajarán con entrenadores en su institución para desarrollar sus habilidades de políticas, y los comentarios de los paneles de jueces expertos garantizarán que todos los participantes tengan la oportunidad de mejorar sus habilidades, así como oportunidades de establecer contactos durante la competencia.

Importancia de las reglas

Todos los participantes deben estar familiarizados con las reglas antes de participar en el evento. Debido a que los equipos serán evaluados con base en una combinación de trabajos escritos y orales, una comprensión total de las reglas es importante para el éxito.

Contacto de la competencia

Si tiene alguna pregunta sobre la competencia, comuníquese con el personal de Cyber Statecraft Initiative del Atlantic Council.

Ms. Jen Roberts, Asistente Directora, Cyber Statecraft Initiative, Atlantic Council
abeatty@AtlanticCouncil.org

Reglas de la competencia

Regla 1. Formato

El Cyber 9/12 Strategy Challenge consiste en un escenario de ciberataque que evoluciona a lo largo del ejercicio, incitando a los equipos a modificar sus prioridades y políticas recomendadas como parte de sucesivas presentaciones orales.

Ronda de cualificación — INFORME

Antes de la competencia, los equipos prepararán un resumen de políticas escrito que explora y analiza los problemas clave y las implicaciones relacionadas con el incidente cibernético descrito en los materiales del escenario. Se pueden encontrar más instrucciones detalladas —incluida la longitud de la página y los límites del número de palabras— en el documento “Instrucciones breves escritas,” que acompañará al Informe de Inteligencia I. El Informe de Inteligencia I se entregará a los equipos aproximadamente un mes antes de la competencia.

Ronda semifinal — RESPUESTA

La ronda semifinal, que se lleva a cabo el primer día, consiste en presentaciones orales de 10 minutos, seguidas de 10 minutos para responder preguntas directas de un panel de jueces. Al finalizar la ronda, los equipos recibirán comentarios de los jueces, quienes calificarán a los estudiantes según sus presentaciones orales. La puntuación de los jueces en la presentación oral se combinará con la puntuación del equipo en el informe escrito presentado antes de la competencia (mira a la Regla 7 más adelante).

Ronda final — REACCIÓN

La ronda final, que tendrá lugar el segundo día, dará a los equipos la oportunidad de responder a un nuevo Informe de Inteligencia que altera el escenario original. Los equipos recibirán el nuevo informe de Inteligencia cuando se anuncien las puntuaciones al final del primer día. La ronda final consta de una presentación oral de 10 minutos, seguida de 10 minutos para responder preguntas directas de un panel de jueces. Los equipos tendrán menos de 24 horas para preparar y modificar sus prioridades y políticas recomendadas después del primer día.

Los jueces de la ronda final entregarán una evaluación final, y los ganadores serán seleccionados con base en sus puntuaciones acumulativas, es decir, los equipos recibirán puntuaciones de manera integral y en función de los resultados logrados del resumen escrito y las presentaciones.

Regla 2. Registro

Para ser considerados para la competencia, los equipos interesados deben enviar todos los materiales de registro antes de la fecha límite. Después de que se hayan recibido todos los materiales de registro, los equipos seleccionados para competir recibirán invitaciones y materiales de competencia. Los equipos que se registren tarde pueden ser considerados a discreción del Director de la Competencia, si el cupo lo permite.

Regla 3. Elegibilidad

Todos los estudiantes actualmente matriculados en un programa de pregrado, posgrado, doctorado, profesional o jurídico en la fecha límite de registro son elegibles para competir. No se necesita una especialización explícita, cursos o experiencia previa en seguridad cibernética para competir, pero los solicitantes exitosos tendrán un fuerte vínculo entre las políticas de conflicto cibernético y su interés académico actual.

Los estudiantes interesados en políticas y conflictos cibernéticos de Latinoamérica y el Caribe están invitados a postularse para competir. La competencia San José Cyber 9/12 de 2024 se llevará a cabo en persona tanto en español como en inglés.

Regla 4. Composición de equipos

Cada equipo debe estar compuesto por tres o cuatro estudiantes. No hay requisitos para la composición del equipo respecto a las especializaciones o el nivel de educación de los miembros del equipo. Cada equipo también debe reclutar a un miembro del profesorado para que actúe como entrenador y mentor de su equipo. Si bien no se requiere que los entrenadores participen en el evento de competencia, su participación es necesaria para garantizar que todos los equipos reciban asistencia para elaborar sus respuestas.

Regla 5. Preparación previa a la competencia

La información de antecedentes sobre el escenario de la competencia para la ronda de cualificación se distribuirá antes de la competencia. Esta información se distribuirá a todos los equipos después de que los participantes hayan completado el registro y los equipos seleccionados hayan sido notificados. Para las rondas de cualificación y semifinales del ejercicio de escenarios (ver la Regla 7), los equipos prepararán resúmenes de políticas escritos y orales basados en una respuesta al informe de inteligencia del escenario inicial. El resumen escrito de la política se entregará aproximadamente dos semanas antes de la competencia. El resumen de política oral se presentará en la competencia como parte de la ronda semifinal, y debe ir acompañado de un “documento de decisión” que equipos se enviará con el escrito de la política que el Atlantic Council se traducirá (si es necesario) antes del evento y será entregado a los jueces al comienzo de la ronda de competencia (ver la Regla 8 más adelante).

Regla 6. Selección de equipos y notificación

Los equipos serán seleccionados con base en los materiales de registro presentados de acuerdo con la Regla 3. Los equipos seleccionados serán notificados por correo electrónico de su invitación a la competencia. Los equipos seleccionados para participar completarán un paquete de información adicional antes de la competencia.

Los organizadores del concurso se reservan el derecho de modificar los criterios de selección según sea relevante para el concurso. En competencias anteriores, los organizadores tomaron en cuenta la afiliación universitaria, la ubicación geográfica, la composición de género y la elegibilidad de financiamiento de un equipo, entre otros factores, para determinar la selección de equipos.

Regla 7. El ejercicio del escenario

La competencia se centrará en un solo escenario de ciberataque descrito a través de varios informes de inteligencia. El ejercicio abarca tareas, tanto escritas como orales, que desafían a los estudiantes a responder a los desafíos políticos, económicos y de seguridad creados por el escenario de ciberataque en evolución. En todas las etapas de la competencia, la información del escenario y las tareas se distribuirán de manera que garantice que todos los equipos tengan las mismas oportunidades de preparación.

Regla 8. Estructura

La competencia se centrará en un solo escenario de ciberataque descrito a través de varios informes de inteligencia. El ejercicio incluye tareas, tanto escritas como orales, que desafían a los estudiantes a responder a los problemas políticos, económicos y de seguridad. Se pueden encontrar instrucciones más detalladas en el Informe de Inteligencia.

Ronda de cualificación

Antes de la competencia, los competidores recibirán el Informe de Inteligencia I y tendrán aproximadamente dos semanas para completar y enviar un resumen de política cibernética escrito y documento de decisión.

- *Resumen de política cibernética escrito*
 - Los equipos escribirán un resumen de políticas que explore los desafíos que enfrentan los actores estatales, militares y de la industria relacionados con el incidente cibernético descrito en los materiales del escenario. El resumen también debe recomendar acciones apropiadas y políticas para los actores involucrados. La longitud de la página y los límites del número de palabras del informe se pueden encontrar en las “Instrucciones del resumen escrito” que acompañan al Informe de Inteligencia I.
- *Documento de decisión*
 - Los equipos también deberán presentar un “documento de decisión” que acompañe a su informe escrito. El “documento de decisión” debe tener una extensión máxima de 250 palabras y describir el proceso de decisión y las recomendaciones del equipo. Una platilla será proporcionada para uso de los equipos.

Ronda semifinal

El primer día de la competencia, los equipos entregarán un resumen de política cibernética oral en respuesta al Informe de Inteligencia I.

- *Resumen de política cibernética oral*

- Los equipos tendrán 10 minutos para presentar su respuesta sobre cambios adicionales a sus políticas recomendadas, seguidos de 10 minutos para responder preguntas directas de un panel de jueces.

Ronda final

Al final del primer día, los equipos recibirán el informe de Inteligencia final que detalla los cambios adicionales al escenario, y trabajarán durante la noche para usar la nueva información para modificar sus políticas propuestas.

- *Resumen de política cibernética oral*

- Los equipos harán una presentación de 10 minutos de su reacción con respecto a los cambios adicionales en el escenario y sus políticas recomendadas, seguida de 10 minutos de preguntas de los jueces.

Regla 9. Asistencia permitida y trampas

Antes del primer día de la competencia, se anima a los equipos a buscar ayuda externa para desarrollar los resúmenes de sus políticas. También se anima a los equipos a consultar guías de estrategias y escenarios de competencias anteriores de Cyber 9/12. Las guías de estrategias incluyen los materiales de la competencia y las recomendaciones de los equipos ganadores. Puede encontrar escenarios anteriores y guías de estrategias aquí: <https://www.atlanticcouncil.org/technology-innovation/cybersecurity/cyber-9-12-strategy-challenge-preparation-materials/>

Se espera que los equipos confíen en sus entrenadores para ayudarlos a desarrollar y revisar sus ideas de políticas para la competencia. A partir del primer día de la competencia, no se permite asistencia externa para los equipos. Los equipos pueden consultar con su entrenador durante los recesos entre rondas.

Durante las rondas de competencia, los equipos no pueden usar dispositivos electrónicos. Sin embargo, los equipos pueden usar dispositivos electrónicos como teléfonos celulares y computadoras durante los recesos entre rondas. Las notas en papel son muy recomendables en todo momento durante la competencia.

No se tolerará hacer trampa durante la competencia, y resultará en la descalificación inmediata del equipo. Se espera que todos los equipos cumplan con los rigurosos estándares de honestidad académica vigentes en sus instituciones. Cualquier equipo que se sospeche de hacer trampa puede estar sujeto a la descalificación inmediata. Las instituciones de los equipos descalificados también serán notificadas de la descalificación.

Regla 10. Jueces

Cada ronda de la competencia será juzgada por un panel de expertos en políticas cibernéticas. Para estandarizar la puntuación y fomentar el consenso, todos los jueces calificarán a los equipos con base en una tarjeta de puntuación común de acuerdo con la Regla 13. Debido a su disponibilidad, los jueces pueden variar entre sesiones y rondas.

Regla 11. Observadores, medios de comunicación y radiodifusión

Un número limitado de observadores puede estar presente en el evento. Se hará todo lo posible para garantizar que no perturben ni ayuden a ninguno de los equipos participantes en la competición.

Los equipos pueden observar rondas en las que ellos mismos no están compitiendo. Sin embargo, los equipos que no estén compitiendo en ese momento deben abandonar el cuarto antes de que los jueces evalúen los equipos y den sus comentarios. Los equipos también deben abandonar la sala si en algún momento se les solicita que lo hagan por un juez u oficial de la competencia.

El Cyber 9/12 Strategy Challenge se reserva el derecho de asociarse con los medios de comunicación para dar cobertura del evento. Se espera que todos los participantes y observadores del evento se comporten de manera responsable y profesional.

Regla 12. Gestión de tiempo

El personal de la competencia manejará un reloj para controlar los límites de tiempo para las presentaciones. Cada cuarto tendrá un cronometrador. Se informará a los equipos del tiempo mediante un sistema de tarjetas “verde-amarillo-rojo.” En la marca de cinco minutos, el cronometrador mostrará una tarjeta verde al equipo; en la marca de un minuto, el cronometrador mostrará una tarjeta amarilla; y al expirar el tiempo, el cronometrador mostrará una tarjeta roja. Se impondrá una penalización a los equipos que excedan el tiempo límite.

Regla 13. Evaluación y puntuación del equipo

Todos los equipos serán evaluados con base en cinco dimensiones principales de sus respuestas: *comprensión de la política cibernética; identificación de temas clave; política propuesta (análisis y opción seleccionada); estructura y comunicación; y originalidad y creatividad.* Estas dimensiones se calificarán con base en una tarjeta de puntuación común e instrucciones compartidas por todos los jueces. Las puntuaciones numéricas resultantes se utilizarán para determinar el ganador de la competencia.

Al final de cada ronda, los equipos recibirán comentarios específicos y detallados sobre las fortalezas y áreas de mejora para sus habilidades de presentación y políticas.

Las tarjetas de puntuación y las pautas estarán disponibles para todos los equipos antes de la competencia.

Regla 14. Eliminación

En caso de que un equipo sea eliminado, se les invita a participar en el resto de la competencia como observadores. Eliminados o no, todos los equipos son bienvenidos y animados a participar en las funciones de redes de contactos, discursos y otros eventos de la competencia. Como este es un programa piloto, todos los equipos que compiten avanzarán a través de la competencia hasta la ronda final. Tenga en cuenta que los

equipos eliminados aún son elegibles para algunos de los premios y reconocimientos que se ofrecerán (ver la Regla 15).

Regla 15. Premios y reconocimientos

Además del premio principal de la competencia, el Cyber 9/12 Strategy Challenge otorgará, a su discreción, premios adicionales por logros destacados durante la competencia. Las categorías de premios que se ofrecerán se anunciarán antes de la fecha de la competencia. Los equipos también serán elegibles para premios según su puesto final en la competencia.

Regla 16. Notificación de cambios en las reglas

Las reglas anteriores se proporcionan únicamente con fines de planificación. El Cyber 9/12 Strategy Challenge se reserva el derecho de modificar las reglas según las consideraciones logísticas y técnicas. En caso de cambios en las reglas de la competencia, se publicará y distribuirá una nueva versión de este documento a los equipos antes del inicio de la competencia. Todos los participantes deben estar familiarizados con las reglas antes de participar en la competencia. Ya que los equipos serán evaluados con base en una combinación de trabajos escritos y orales, una comprensión total de las reglas es importante para el éxito.