

REGOLAMENTO GENERALE Hackathon "CDP Cyber Challenge 2022"

1. Premessa

Cassa Depositi e Prestiti S.p.A, con sede legale in Via Goito 4, 00185 Roma, P. Iva 07756511007 (di seguito "**CDP**" o "**Promotrice**") organizza, con la collaborazione di Innova Camera, Azienda Speciale della Camera di Commercio di Roma (di seguito "**Innova Camera**" o "**Organizzatrice**"), con sede legale in Via de' Burrò 147, 00186 Roma, P. Iva 10203811004, un Hackathon denominato "CDP Cyber Challenge 2022" (di seguito "**Evento**" o "**Hackathon**"), avente come obiettivo l'offerta di un'esperienza di *cybersecurity* per *red team* attraverso la quale testare le capacità di *hacking* e per identificare giovani talenti.

L'Evento prevede l'organizzazione di diverse tipologie di sfide di *hacking* a tempo, volte a testare anche la capacità di lavorare in team dei partecipanti.

Il presente Regolamento Generale (di seguito per brevità "**Regolamento**") costituisce l'insieme delle regole che disciplinano la partecipazione all'Evento e il relativo svolgimento nonché tutte le attività, incluse quelle promozionali e pubblicitarie, ad esso correlate.

2. Destinatari e modalità di iscrizione

a) La partecipazione all'Hackathon è aperta a tutti coloro che sono in possesso di ottime conoscenze informatiche, con particolare riferimento all'ambito della sicurezza informatica.

b) La partecipazione all'Hackathon è a squadre, è gratuita ed è riservata a coloro che abbiano compiuto 18 anni all'atto dell'iscrizione. In particolare, sono ammessi a partecipare team (di seguito "**Team**") composti da un minimo di due membri a un massimo di tre membri.

c) L'ammissione dei Team partecipanti all'Hackathon avverrà secondo il principio dell'ordine temporale di completamento della procedura di iscrizione e, per esigenze logistiche e organizzative dell'Evento, è riservata ad un numero massimo di 20 Team. Nell'eventualità di raggiungimento della soglia massima di Team partecipanti, le ulteriori richieste di partecipazione verranno inserite in una *waiting list*. In caso di defezioni o esclusione di Team partecipanti, la Promotrice si riserva di ammettere i successivi Team presenti nella *waiting list* in ordine di iscrizione, fino ad un massimo di 20 Team complessivi.

d) L'ammissione dei Team all'Evento avverrà attraverso la compilazione del *form* di iscrizione disponibile al seguente sito <https://cyberchallenge.cdp.it/>, a cui seguirà un'e-mail di conferma all'indirizzo fornito in sede di iscrizione.
L'iscrizione all'Hackathon sarà attiva dall'11/11/2022 alle ore 18:30 al 28/11/2022 alle ore 10:00.

e) In fase di iscrizione, ai Team partecipanti sarà richiesto di fornire i seguenti dati:

- nome, cognome e codice fiscale dei partecipanti;
 - recapiti di contatto di uno dei membri del Team.
- f) Ogni Team sarà identificato dal nome scelto dagli stessi componenti. Il nome del Team, a pena di esclusione dell'intero gruppo dall'Evento, non potrà corrispondere o far riferimento, nemmeno parzialmente, a denominazioni sociali e/o a marchi notori o registrati né contenere o essere associabile ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione.
- g) Ciascun partecipante che effettua l'iscrizione garantisce che le informazioni fornite sono veritiere. La Promotrice si riserva il diritto di richiedere qualsiasi documento aggiuntivo a comprova delle dichiarazioni dei partecipanti. La Promotrice, a sua insindacabile discrezione, può rifiutare l'iscrizione di un partecipante e/o escluderlo dalla partecipazione per qualsivoglia ragione, ivi inclusa, a titolo esemplificativo, l'eventuale comunicazione da parte del partecipante di informazioni incomplete e/o inesatte o il mancato possesso dei requisiti previsti dal presente Regolamento.
- h) La partecipazione all'Evento implica, da parte di ciascun partecipante, l'accettazione del presente Regolamento e il rilascio, ove necessario, del consenso al trattamento dei dati personali.
- l) I Partecipanti sono informati che la partecipazione all'Evento non determina alcun diritto a ricevere compensi, a qualunque titolo, e che le spese ad essa relative non saranno sostenute e/o rimborsate dalla Promotrice.
- m) Sono in ogni caso esclusi dalla partecipazione all'Hackathon tutti i dipendenti e collaboratori dei Partner dell'Evento e della Promotrice nonché familiari e affini dei dipendenti della Promotrice.

3. Svolgimento dell'Hackathon

a) L'Evento si svolgerà presso la sede Gazometro Ostiense di Roma il giorno **2 dicembre 2022 dalle ore 11:00 alle ore 19:30**. Qualsiasi cambiamento verrà notificato ai Team già iscritti via e-mail e sarà comunicato sul sito <https://cyberchallenge.cdp.it/>.

b) L'Hackathon si svolgerà in due fasi. Nella prima fase, aperta a tutti i Team partecipanti, verrà utilizzata una piattaforma olistica in stile Hands-On/CTF formata da una rete a tenuta stagna che consentirà di eseguire esercitazioni e/o sfide di *Ethical Hacking / Red Teaming* per validare le capacità e il *know-how* dei partecipanti.

I Team partecipanti - ai quali verranno fornite alcune informazioni basilari e necessarie per lo svolgimento della *challenge* - si dovranno connettere alla rete con i propri pc, pena l'esclusione dall'Hackathon, tramite WiFi, seguendo le istruzioni fornite all'inizio della sfida. Durante tale fase, per accumulare il massimo punteggio disponibile, i Partecipanti dovranno effettuare delle azioni tecniche in

rete, con un approccio da *ethical hacker*, enumerando e sfruttando le molteplici e diversificate vulnerabilità dei vari asset emulati. In particolare, verranno organizzate 19 diverse sfide con grado di difficoltà crescente e, per ciascuna di esse, verrà assegnato un punteggio variabile a seconda del livello di difficoltà (con punteggio massimo assegnabile di 6.070 punti per Team). In particolare, durante la prima fase, i Team partecipanti saranno chiamati ad affrontare diverse tipologie di sfide, tra le quali, ad esempio:

- enumerazione
- *system exploitation*;
- *WiFi cracking*;
- enumerazione RFID;
- *hash cracking*;
- *bruteforce* utenze ssh;
- *web app exploitation* (sql injection, directory traversal, ecc.);
- *trashing*.

Per completare tutte le sfide della prima fase, i Team partecipanti avranno a disposizione un limite massimo di 4 ore. Durante l'intero Evento, sarà presente un grande schermo con la classifica aggiornata in tempo reale rispetto all'andamento della *challenge*. Negli ultimi 30 minuti la classifica non sarà più visualizzabile e i Team potranno ultimare le sfide. Allo scadere delle 4 ore, ciascun team avrà a disposizione ulteriori 30 minuti entro i quali dovrà redigere e consegnare su *pen drive*, un report riassuntivo (in formato testuale o *slide*), indicando le modalità/tecniche utilizzate per la risoluzione delle sfide affrontate e, ove possibile, delle raccomandazioni di sicurezza. Allo scadere del tempo, sarà riattivato il grande schermo e verrà mostrata la classifica provvisoria così come risultante dalla somma dei punteggi accumulati dai Team durante le prime 4 ore di gara.

Per determinare la classifica provvisoria, in caso di parità di punteggio, si terrà in considerazione il tempo impiegato per il completamento della challenge (o per il raggiungimento del punteggio).

c) La seconda fase dell'Hackathon, riservata solo ai tre Team che avranno totalizzato il punteggio più elevato nella fase 1 (Team Finalisti), consisterà nell'illustrare i contenuti del report alla Giuria, in un pitch della durata di 5 minuti per Team.

4. Giuria

- a) I report e i *pitch* dei tre finalisti, elaborati durante la seconda fase dell'Hackathon, saranno sottoposti alla valutazione di una giuria (di seguito "**Giuria**") sulla base dei seguenti criteri di valutazione: 1) completezza e qualità tecnica del report; 2) chiarezza espositiva. La Giuria è composta da tre esperti di sicurezza informatica ed è nominata dalla Promotrice a suo insindacabile giudizio.
- b) La Giuria esaminerà i report elaborati da ciascun Team finalista e ascolterà i tre *pitch* tenuti dai Finalisti. Ciascun membro della Giuria ha a disposizione 100 punti che potrà assegnare, a propria discrezione, a ciascun *pitch* (massimo punteggio attribuibile a ciascun Team 300 punti).

- c) Le valutazioni della Giuria sono insindacabili. I Team partecipanti rinunciano sin da ora a presentare obiezioni o reclami nei confronti delle decisioni assunte dalla Giuria.

5. Classifica finale

La somma tra i punteggi conseguiti dai finalisti al completamento di ogni sfida e quelli assegnati dalla Giuria determinerà il punteggio complessivo ottenuto dai suddetti Team, definendo, quindi, la classifica finale.

6. Premiazione

- a) I membri della Giuria daranno lettura della classifica finale. Seguirà la premiazione del primo Team classificato.
- b) In particolare, il premio consisterà in voucher per acquisti online per un importo pari a € 5.000,00.
- c) I membri dei Team vincitore non potranno, per alcun motivo, contestare l'entità o la natura del premio assegnato, né richiedere il valore corrispondente in denaro.
- d) La Promotrice si riserva di pubblicare informazioni relative alle premiazioni sul Sito dedicato all'Evento.
- e) Ai sensi dell'art. 6, co. 1, lett. a), del D.P.R. n. 430/2001, l'Evento non costituisce un concorso od operazione a premi ed è escluso dall'applicazione della relativa disciplina.

7. Obblighi e responsabilità dei Partecipanti

- a) Ciascun Partecipante, nel corso della partecipazione all'Evento, si impegna a comportarsi secondo correttezza e buona fede. La Promotrice, a proprio insindacabile giudizio, si riserva il diritto di squalificare ed escludere dall'Hackathon qualsiasi partecipante e/o Team che non rispetti quanto previsto dal presente Regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentano di compromettere e/o alterare il risultato delle sfide o l'esito dell'intero Evento.
- b) In particolare, i partecipanti non dovranno:
- effettuare foto e video durante tutta la durata della competizione;
 - attaccare soltanto i server presenti in LAN dopo essersi connessi all'access point WiFi fornito in busta chiusa;
 - attaccare gli altri partecipanti;
 - eseguire attacchi di tipo MiTM e/o dirottare il traffico di rete;
 - eseguire attacchi di tipo DoS e/o saturare il traffico di rete;
 - attaccare il gateway della LAN;
 - utilizzare tool di scansione massiva: es. acunetix, appscan, ecc.;

- attaccare la Dashboard;
 - modificare il contenuto delle macchine compromesse;
 - modificare/cancellare/sovrascrivere le flag ottenute;
 - non utilizzare smartphone/tablet fino a quando gli organizzatori non lo autorizzano.
- c) I partecipanti dovranno:
- scegliere un nome per il proprio Team di massimo 30 caratteri (solo caratteri alfanumerici senza simboli a parte "_").
 - utilizzare un solo pc per Team;
 - attenersi alle istruzioni e indicazioni che saranno impartite dagli organizzatori dell'evento nel corso della sfida.
- d) I Partecipanti si impegnano espressamente ad osservare le seguenti regole minime di comportamento:
- rispettare gli altri partecipanti;
 - non usare, in nessun caso e contesto, espressioni che incitino alla violenza, discriminazione, oscenità e/o diffamazione;
 - non violare diritti di terzi, come, ad esempio, diritti di proprietà intellettuale, diritto alla riservatezza e alla protezione dei dati personali;
 - non scegliere per il proprio Team un nome offensivo o inappropriato.
- e) Ciascun partecipante utilizzerà i locali in cui si svolgerà l'Evento, nonché le attrezzature eventualmente messe a disposizione da parte della Promotrice, con la massima cura e diligenza, e si atterrà strettamente a qualsiasi indicazione fornita dall'organizzazione al fine di assicurare la sicurezza di tutti i Partecipanti e il regolare svolgimento dell'Hackathon.
- f) In nessun caso i partecipanti potranno:
- svolgere attività vietate dalla legge o comunque contrarie all'ordine pubblico o al buon costume;
 - svolgere attività in grado di rappresentare un pericolo per cose o persone ovvero di arrecare intralcio o impedimento al regolare svolgimento dell'Evento;
 - svolgere attività in violazione dei diritti dei terzi, avuto riguardo, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, a marchi, brevetti, diritto d'autore, ecc.
- g) Resta inteso tra le parti che i partecipanti sono tenuti a utilizzare gli spazi in conformità alle indicazioni e alle direttive di volta in volta impartite dallo staff dell'Organizzatrice, così come ad ogni altra disposizione regolamentare applicabile – norme di sicurezza, normativa antincendio, ecc. In ogni caso, i partecipanti sono tenuti a conoscere e rispettare le disposizioni fornite dalla Promotrice.

- h) In caso di dubbi sul corretto utilizzo degli spazi, il partecipante è tenuto a contattare lo staff dell'Organizzatrice, il quale si riserva il potere di vietare lo svolgimento di qualsiasi attività in contrasto con quanto previsto nel presente articolo, senza che ciò comporti per il partecipante alcun diritto al risarcimento di somme o altri oneri investiti per la partecipazione all'Evento.
- i) Fermo restando quanto previsto alla lett. i), il partecipante dichiara di conoscere la sede dell'Evento e di ritenerla un luogo sicuro ed adatto allo svolgimento delle attività oggetto dell'Hackathon. La Promotrice non sarà responsabile per eventuali danni subiti dal partecipante a causa di furti, rapine, incendi, terremoti, indisponibilità dei servizi (elettricità, internet, ecc.), e qualsiasi altro incidente, tranne nei casi in cui il danno sia direttamente imputabile al dolo e/o alla colpa grave della Promotrice accertati con sentenza passata in giudicato.
- j) Il partecipante è tenuto alla vigilanza delle apparecchiature utilizzate per la partecipazione all'Hackathon per tutta la durata dell'Evento.
- k) Ciascun partecipante si obbliga (i) a esonerare la Promotrice da qualsivoglia responsabilità, nei limiti consentiti dalla legge (cfr. art. 1229 c.c.) derivante dalla o connessa alla partecipazione all'Evento e/o all'utilizzo degli spazi, a qualsiasi titolo, nonché (ii) tenere indenne e manlevata la Promotrice da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che possa essere avanzata da terzi, per qualsiasi ragione, in relazione alla partecipazione all'Evento e/o all'utilizzo degli spazi.
- l) Ogni eventuale condotta illecita o non conforme a quanto previsto nel presente Regolamento potrà comunque essere perseguita a norma di legge presso le competenti sedi.

8. Diritti di proprietà industriale e intellettuale

Tutti i nomi, i marchi, i loghi, le interfacce grafiche, le informazioni, i dati, i testi, le interfacce utente e il codice informatico e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sul sito dedicato all'Evento, o comunque di cui i partecipanti sono venuti a conoscenza in ragione dell'Evento, sono protetti da *copyright*, marchio di fabbrica o altro diritto di proprietà intellettuale e/o industriale e, pertanto, rimangono nella sola ed esclusiva proprietà dei loro autori e titolari dei diritti. La riproduzione e/o la rappresentazione di tutti o di parte degli elementi relativi all'Evento è strettamente vietata.

La violazione delle obbligazioni assunte da ciascun partecipante ai sensi del presente articolo costituisce grave ed irreparabile pregiudizio per la Promotrice, la quale potrà far valere i propri diritti e ragioni in ogni sede giudiziaria.

9. Riprese

Ciascun partecipante è fin da ora consapevole che nel corso dell'Evento, la Promotrice e/o l'Organizzatrice potranno realizzare fotografie ed effettuare delle registrazioni audio-video (di seguito, il "**Materiale**") che potranno interessare anche i partecipanti. Con la presentazione della domanda di iscrizione, il Partecipante si impegna a sottoscrivere la liberatoria che sarà fornita in sede in partecipazione.

10. Trattamento dei dati personali

I dati forniti dai partecipanti per l'iscrizione e la partecipazione all'Evento sono trattati da CDP in qualità di Titolare del trattamento, in conformità con la legislazione europea e nazionale vigente (Reg. UE 2016/679 - GDPR - e D.lgs. 196/2003 e s.m.i.).

Il Titolare del trattamento ha nominato un Responsabile della protezione dei dati personali, contattabile all'indirizzo e-mail privacy@cdp.it.

I trattamenti saranno effettuati direttamente dal titolare o per il tramite di soggetti terzi e fornitori di servizi.

Il trattamento dei dati avverrà con le modalità e procedure strettamente necessarie per il perseguimento delle finalità per le quali sono stati raccolti, manualmente o con l'ausilio di strumenti informatici.

In particolare, il Titolare tratterà:

- a. i dati personali forniti con la domanda di iscrizione al fine di consentire la partecipazione all'Evento, l'organizzazione e la premiazione. I dati di contatto potranno successivamente essere utilizzati dal Titolare per informare gli interessati su eventi analoghi a quello oggetto di partecipazione e l'interessato può opporsi in qualsiasi momento alla ricezione di tali comunicazioni.
- b. i dati personali dei partecipanti relativi a immagini e/o riprese effettuate nel corso dell'Evento al fine di promozione dell'Evento.

L'interessato, in qualsiasi momento, potrà esercitare i diritti di cui agli artt. 15 e ss. del Regolamento 2016/679 (UE) inviando richiesta scritta a CDP, Via Goito 4, 00185 Roma, oppure inviando una email all'indirizzo privacy@cdp.it. Il partecipante ha, altresì, il diritto di proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali, quale Autorità di controllo, qualora ritenga che il trattamento dei propri dati personali avvenga in violazione di quanto previsto dalla normativa vigente.

11. Accettazione del Regolamento e eventuali modifiche

La registrazione, l'iscrizione e la partecipazione all'Evento comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento da parte dei partecipanti.

Il presente Regolamento è disponibile sul sito dell'Evento all'indirizzo: <https://cyberchallenge.cdp.it/>

Qualora la Promotrice riscontri una violazione delle norme da parte di un partecipante, avrà la facoltà di disporre la immediata esclusione dall'Evento e, ove il Team sia composto da due o tre membri, di disporre l'esclusione dall'Evento dell'intero Team di appartenenza.

La Promotrice si riserva il diritto di modificare o semplicemente aggiornare, in tutto o in parte, il presente Regolamento in qualsiasi momento, a proprio insindacabile giudizio.

Qualora una qualsiasi previsione del presente Regolamento fosse ritenuta invalida, nulla o per qualunque motivo inapplicabile, tale previsione non pregiudicherà comunque la validità e l'efficacia delle altre.

12. Legge applicabile e foro competente

Il presente Regolamento è disciplinato dalla legge italiana, cui si rinvia per tutto quanto non espressamente previsto.

Per qualsiasi controversia sarà competente, in via esclusiva, il Foro di Roma.