

SÚŤAŽNÝ PORIADOK PRE ROK 2024

Súťažný poriadok upravuje súťažné kategórie a výhry v súťaži CyberGame (ďalej ako „súťaž“) v roku 2024 v súlade so štatútom súťaže.

TRVANIE SÚŤAŽE A REGISTRÁCIA

V roku 2024 je súťaž vyhlásená od 1.4.2024 do 9.6.2024.

Registrácia do súťaže je možná od 1.4.2024 počínajú 00:00 do 8.6. 2024 do 24:00.

SÚŤAŽNÉ OBLASTI

V roku 2024 sú hracie vetvy, tj súťažné oblasti nasledovné

- **Malvérová analýza**
- **Forezná analýza**
- **Kryptografia**
- **OSINT**
- **Ofenzívna bezpečnosť**
- **Procesy a riadenie bezpečnosti**

ÚČASŤ V SÚŤAŽI

Účasť v súťaži je otvorená na základe štatútu pre všetkých záujemcov, ktorí sa prihlásia do hráčskeho rozhrania, nárok na výhru je však vzhľadom na charakter národnej kyberbezpečnostnej hry podmienený štátnou príslušnosťou.

Pre súťažiach, ktorí sú občanmi Slovenskej republiky, je účasť v súťaži spojená s možnosťou výhry.

Súťažiaci, ktorí nie sú občanmi Slovenskej republiky, sa súťaže zúčastňujú ako nezapojení hráči bez nároku na výhry.

V prípade, ak sa hráč **dobrovoľne a pravdivo registruje** v hre podľa nižšie uvedenej štruktúry, je automaticky zaradený aj do hodnotenia v špecializovaných kategóriach. Uvedené údaje slúžia na štatistiku účastníkov, vytváranie špecializovaných úloh a motivačné výhry v súťažných kategóriach

- Občan/občianka Slovenskej republiky
- Zamestnanec/zamestnankyňa partnera súťaže
- Pohlavie
- Vek
- Študenti/študentky univerzity alebo strednej školy, žiaci/žiačky základnej školy
- Zamestnanec/zamestnankyňa verejného sektora
- Učiteľ/učiteľka na všetkých stupňoch vzdelávania

SÚŤAŽNÉ KATEGÓRIE A VÝHRY

Informovanie o výhrach v súťaži CyberGame, ich prijatie alebo odmietnutie do piatich dní a odovzdanie výhier sú upravené štatútom súťaže. Nevyhnutnou podmienkou pre informáciu o výhre je uvedenie aktuálnych kontaktných údajov v registračnom formulári.

Špecializovaná kategória	Podmienky výhry	Výhra
Vít'az CyberGame Najlepší hráč/ hráčka	Hráč s najvyšším počtom bodov v absolútnom hodnotení	Hráčsky notebook
Student Najlepší hráč študent/ študentka	Hráč s najvyšším počtom bodov, ktorý v registrácii uviedol a je študent univerzity, strednej školy, alebo základnej školy	Hráčsky notebook
Ladies Najlepšia hráčka	Hráčka s najvyšším počtom bodov, ktorá v registrácii uviedla pohlavie žena	Notebook
Junior Najmladší hráč/ hráčka	Najmladší hráč*, ktorý v registrácii uviedol vek a dosiahol v súťaži minimálne 48 bodov.	Notebook
Učiteľ Učiteľ alebo učiteľka	Hráč s najvyšším počtom bodov, ktorý v registrácii uviedol a je učiteľ alebo učiteľka na ktoromkoľvek stupni vzdelávania	Licencia ESET
Gov Najlepší hráč/ hráčka z verejnej správy	Hráč s najvyšším počtom bodov, ktorý v registrácii uviedol a pracuje vo verejnej správe	Licencia ESET
Expert Najlepší hráč / hráčka v súťažnej vetve	Hráč s najvyšším počtom bodov v súťažnej vetve	Licencia ESET spolu 6 licencií

* v prípade, ak budú mať dvaja hráči rovnaký vek, rozhoduje dátum narodenia mladšieho hráča.

ŠPECIFIKÁCIA VÝHIER

Hráčsky notebook ROG Zephyrus G16

Technická konfigurácia a cena notebooku bude uverejnená k dátumu vyhlásenia výsledkov vzhľadom na to, že špecifikácie, obsah balenia a dostupnosť produktu sa môžu v priebehu súťaže zmeniť bez upozornenia a líšia sa podľa krajiny.

Notebook ASUS Vivobook

Technická konfigurácia a cena notebooku bude uverejnená k dátumu vyhlásenia výsledkov vzhľadom na to, že špecifikácie, obsah balenia a dostupnosť produktu sa môžu v priebehu súťaže zmeniť bez upozornenia a líšia sa podľa krajiny.

Licencia ESET

Licencia platí jeden rok pre štyri zariadenia s operačným systémom Windows, Mac alebo Android. Prestavuje najvyššiu úroveň zabezpečenia pre náročných používateľov vrátane pokročilej detekcie hrozieb, mimoriadneho zabezpečenia v prípade krádeže a jednoduchej správy hesiel. Ochrana môže byť kedykoľvek prenesená na nové zariadenie.

PRAVIDLO JEDNEJ VÝHRY JEDNÉHO HRÁČA

Ak je v súťaži v danom roku vyhlásených viacero kategórií a udeľovaných viacero výhier, bude sa uplatňovať pravidlo jednej výhry pre jedného hráča.

V prípade, ak ktorýkoľvek hráč splní podmienky výhry pre viac ako jednu kategóriu, môže sa rozhodnúť, v ktorej kategórii si uplatní nárok na výhru. Zostávajúce výhry sa tak budú uplatňovať pre ďalších úspešných hráčov v poradí v danej kategórii.

VÝBER ÚČASTNÍKOV DO SLOVENSKEHO TÍMU V SÚŤAŽI ECSC

Medzinárodnú súťaž The European Cybersecurity Challenge (ECSC) organizuje Agentúra EÚ pre kybernetickú bezpečnosť ENISA, aby inšpirovala a povzbudila mladých ľudí k štúdiu a uplatneniu v oblasti kybernetickej bezpečnosti.

Súťaž je určená pre účastníkov do 25 rokov. V roku 2024 je horný vekový limit pre súťažiach ohraničený rokom narodenia 1999 – 2004 vrátane daného roku.

Oficiálnym kontaktným bodom súťaže ECSC na Slovensku je Kompetenčné a certifikačné centrum kybernetickej bezpečnosti (KCCKB). Nomináciu a výberové kritéria pre členov národného tímu upravuje KCCKB v súlade s pravidlami súťaže ECSC a informácie sú dostupné na [webovej stránke](#). Aktuálne finále európskej súťaže ECSC bude v októbri 2024 v Turíne v Taliansku.

Do výberu do slovenského národného tímu sú zaradení hráči CyberGame, ktorí spĺňajú vekový limit, v registračnom formulári akceptovali možnosť kontaktu a záujem o nomináciu do tímu a aktívne sa zúčastňujú súťaži.

Na základe týchto kritérií zástupca KCCKB informuje hráčov spĺňajúcich kritéria o možnosti zúčastniť sa výberu na nomináciu národného tímu a ďalšia komunikácia bude v kompetencii KCCKB.

Tréning a koordináciu tímu zabezpečuje KCCKB v spolupráci s odborným garantom a partnermi súťaže CyberGame na základe individuálnej komunikácie s účastníkmi a v súlade s pravidlami ECSC.

ĎALŠIE USTANOVENIA

Vzhľadom na cenovú volatilitu na trhu technológií a ich vplyv na vyššie uvedené výhry, bude aktuálna cena výhier v súlade so štatútom a legislatívou Slovenskej republiky oznámená výhercom v individuálnej komunikácii v deň vyhlásenia výsledkov.

Organizátor si zároveň vyhradzuje možnosť pridávať ďalšie ocenenia a kategórie a ponuky pre hráčov v súlade so štatútom súťaže.

V Bratislave 13.3.2024