



The Big Game 2025

Opportunità di sponsorizzazione

Indice

1	Introduzione	2
2	Cybersecurity National Lab.....	2
3	The Big Game	3
3.1	CyberChallenge.IT	3
3.2	OliCyber.IT	4
3.3	CyberTrials	4
3.4	ITSCyberGame.....	5
3.5	TeamItaly	5
4	Sponsorizzazioni.....	5
4.1	Benefit.....	5
4.2	Modalità di sponsorizzazione	6
4.3	Quote di sponsorizzazione	6

1 Introduzione

Questo documento ha l'obiettivo di presentare le opportunità di sponsorizzazione, a livello nazionale, dell'edizione 2025 del *The Big Game*, l'insieme delle attività promosse dal **Cybersecurity National Lab**¹ del CINI - Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica² e finalizzate all'attuazione della Misura #65³ del "Piano di implementazione" della "Strategia Nazionale di Cybersecurity 2022-2026"⁴ dell'ACN - Agenzia per la Cybersecurity Nazionale.

La filiera si articola in **Linee di azione**, rivolte a target (categorie di utenti) specifici, quali, a titolo di esempio non esaustivo, *Studenti, Docenti, Competizioni, Categorie "svantaggiate", ...*

Ciascuna *Linea di azione* prevede l'attivazione di **Programmi** mirati a categorie di utenti specifici e omogenei (a titolo di esempio, gli studenti in età 16-24, gli studenti delle scuole superiori di II grado, i docenti delle scuole superiori di II grado, i docenti delle scuole primarie o secondarie, gli studenti degli ITS a indirizzo ICT, i NEET, e così via).

Al fine di ottimizzare le risorse e di sfruttare al massimo possibili sinergie, è stato sviluppato un corpus insieme di **Servizi** "trasversali", che vengono via via opportunamente adattati alle esigenze dei singoli Programmi.

Questi servizi includono, a titolo di esempio, *Corsi di formazione (comprensivi di Lezioni, Esercizi, Tutoraggi), Attività di gaming (comprensive di Challenge, CTF, Escape Room), Training Camp, Workshop, Portali di addestramento.*

Il documento è organizzato in questo modo: il Cap. 2 illustra brevemente il *Cybersecurity National Lab del CINI* mentre il Cap. 3 presenta le iniziative principali del *The Big Game*, dettagliandone gli obiettivi, le varie categorie coinvolte e i principali programmi. Il Cap. 4 riassume i ritorni per gli sponsor e le modalità di sponsorizzazione.

2 Cybersecurity National Lab

Il **Cybersecurity National Lab** è uno dei laboratori tematici del CINI ed è organizzato come una rete di 67 Nodi interconnessi, dislocati presso Dipartimenti di Atenei italiani, Enti Pubblici di Ricerca, Centri di Ricerca, Centri di competenza regionali in Cybersecurity e Accademie militari. I Nodi comprendono globalmente oltre 900 tra professori e ricercatori e si estendono su tutto il territorio nazionale.

Il Lab, quando coinvolto, collabora alla piena realizzazione del Piano di Implementazione della *Strategia Nazionale di Cybersecurity 2022-2026*⁵, attraverso la promozione di un continuo processo di aggregazione tra strutture di ricerca e formazione, in un'ottica multidisciplinare e interdisciplinare, favorendo sinergie e attività congiunte tra ricerca pubblica e privata.

¹ <https://cybersecnatlab.it>

² <https://www.consorzio-cini.it>

³ "Favorire l'organizzazione di iniziative e competizioni nazionali in materia di cybersecurity e innovazione tecnologica, che tengano in debita considerazione principi di bilanciamento di genere, mirate all'individuazione di giovani talenti anche al fine di propiziare l'ulteriore formazione e l'inserimento nel mondo del lavoro. Ciò, anche al fine di promuovere iniziative volte a colmare il "confidence gap" delle studentesse nei confronti di carriere in ambiti scientifici e tecnologici."

⁴ <https://www.acn.gov.it/portale/strategia-nazionale-di-cybersecurity>

⁵ <https://www.acn.gov.it/strategia/strategia-nazionale-cybersecurity>

3 The Big Game

Nel seguito vengono presentati i principali Programmi attivi nella edizione 2025.

3.1 CyberChallenge.IT

*CyberChallenge.IT*⁶ è il programma nazionale di formazione in cybersicurezza dedicato ai giovani con età compresa fra 16 e 24 anni che studiano nelle scuole secondarie di secondo grado e nelle Università italiane.

Il programma, giunto alla IX edizione, è la principale iniziativa italiana per attrarre, far crescere e valorizzare la prossima generazione di esperti della sicurezza informatica e punta in particolare a:

- stimolare l'interesse verso le materie tecnico scientifiche e, in particolare, verso l'informatica;
- far conoscere le opportunità professionali offerte dai percorsi formativi sulla sicurezza informatica;
- mettere i giovani in contatto diretto con realtà aziendali, anche grazie alle sfide che saranno chiamati ad affrontare;
- identificare i giovani talenti cyber e contribuire al loro orientamento e alla loro formazione professionale.

Il programma si avvale della collaborazione dei diversi attori del *Sistema Universitario Italiano*: nell'edizione 2025 saranno più di 40 le sedi coinvolte, che includono Università, Centri di Competenza Regionali in Cybersicurezza e Accademie Militari.

CyberChallenge.IT, nelle sue 8 precedenti edizioni, ha raccolto l'adesione di ben 30.000 iscritti, di cui 4.550 ammessi ai percorsi di formazione e addestramento, erogati da più di 500 istruttori tra professori universitari, ricercatori, professionisti del settore ed ex-partecipanti al programma.

Dal 2020, Cyberchallenge.IT è riconosciuto dal Ministero dell'Istruzione come "*Progetto per la valorizzazione delle eccellenze*". Gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado che ottengono risultati elevati nel programma possono accedere ai riconoscimenti e ai premi previsti dall'articolo 4 del d. lgs. 29 dicembre 2007, n. 262.

Per la realizzazione di alcune delle esercitazioni previste dal programma è previsto l'uso di Cyber Range ibridi, identificati come strumenti necessari "per la formazione e l'addestramento sul campo" dal PNR 2021-2027⁷.

A seguito di due test di selezione, il programma di formazione prevede per gli studenti e le studentesse ammessi/e un'attività formativa tradizionale a un approccio orientato alla *gamification*, che si traduce nella partecipazione a competizioni in arene virtuali che simulano scenari di reti e ambienti operativi reali. Il modello proposto è unico nel suo genere nel panorama internazionale; esso, infatti, prevede non solo il ricorso al *gaming* come strumento di attrazione per i giovani, ma anche un significativo percorso formativo multidisciplinare. Tale percorso è incentrato sull'introduzione tecnica, scientifica ed etica alle tematiche connesse alla sicurezza informatica.

Crittografia, web, software, network e hardware, security, aspetti etici e legali sono alcune degli argomenti affrontati ogni anno durante le 12 settimane di addestramento in più di 40 università italiane.

Il programma culminerà nel *IX campionato italiano di Capture-The-Flag (CTF)*,⁸ dal 5 all'8 luglio 2025 a Torino, presso il campus ITCILO delle Nazioni Unite.

⁶ <https://cyberchallenge.it/>

⁷ Articolazione 6 del Grande Ambito Sicurezza, Ambito tematico Cybersecurity

⁸ <https://www.itcilo.org/>

3.2 OliCyber.IT

*OliCyber.IT – Olimpiadi Italiane di Cybersicurezza*⁹ è un programma di competizioni mirato a favorire e incentivare l'avvicinamento alle problematiche della cybersicurezza degli studentesse e degli studenti iscritti a un qualsiasi istituto superiore di secondo grado, indipendentemente dall'anno frequentato.

Il programma punta a:

- stimolare l'interesse verso le materie tecnico scientifiche e, in particolare, verso l'informatica e la sicurezza informatica;
- far conoscere le opportunità professionali offerte dai percorsi formativi sulla sicurezza informatica;
- identificare i giovani talenti cyber e contribuire al loro orientamento e alla loro formazione professionale.

Sulla base di diverse fasi di selezione e competizione, il programma introduce tematiche della cybersicurezza tramite un approccio orientato alla *gamification*, che si traduce nella partecipazione a competizioni in arene virtuali che simulano scenari di reti e ambienti reali.

OliCyber.IT, nelle sue 4 precedenti edizioni, ha registrato 11.430 partecipanti ed è stato riconosciuto dal Ministero dell'Istruzione come "*Progetto per la valorizzazione delle eccellenze*". Gli studenti che ottengono risultati elevati nel programma possono accedere ai riconoscimenti e ai premi previsti dall'articolo 4 del d. lgs. 29 dicembre 2007, n. 262.

L'edizione 2025 culminerà nella *V Olimpiade italiana di Cybersicurezza*, dal 30 maggio al 1° giugno 2025, presso il campus ITCILO delle Nazioni Unite a Torino e permetterà sia di determinare la classifica nazionale, sia di identificare gli studenti che parteciperanno alla prima edizione della *International Cybersecurity Olympiad (ICO 2025)* che si svolgerà a Singapore nel giugno 2025 che gli studenti che potranno prendere parte al TeamItaly, la Nazionale Italiana di CyberDefender come presentato successivamente.

3.3 CyberTrials

CyberTrials è un programma di gaming e formazione sui temi della cybersicurezza rivolto a tutte le ragazze iscritte a un istituto di istruzione superiore di II grado, indipendentemente dall'anno frequentato.

Il programma:

- è inserito tra i progetti di Repubblica Digitale¹⁰ del MITD – Ministero per l'Innovazione tecnologica e la trasformazione digitale
- è riconosciuto come Percorso per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento (PCTO) dal Ministero dell'Istruzione e del Merito.

CyberTrials, nelle sue 3 precedenti edizioni, ha registrato 2.050 partecipanti.

L'edizione 2025 culminerà in un training camp che si svolgerà in presenza, a Verona, dal 12 al 15 giugno.

⁹ <https://olicyber.it>

¹⁰ <https://repubblicadigitale.innovazione.gov.it/i-progetti/>

3.4 ITSCyberGame

*ITSCyberGame*¹¹ è un nuovo programma sviluppato in collaborazione con la Fondazione Edulife ETS¹² e con la *Rete ITS Italy*¹³, dedicato agli studenti degli ITS - Istituti Tecnici Superiori, con un focus sull'approfondimento delle competenze pratiche in cybersicurezza, offrendo un ponte diretto tra formazione e mercato.

Il programma prevede, oltre a workshop, anche la realizzazione del *I campionato Italiano di cybersicurezza per squadre ITS*. Le 16 squadre meglio classificate al termine della prima fase a gironi parteciperanno alla fase finale, in presenza, a Verona, dal 22 al 24 aprile.

3.5 TeamItaly

*Teamitaly*¹⁴ - la Nazionale Italiana di CyberDefender, è formata da giovani talenti che meglio hanno dimostrato le proprie capacità, sia a livello individuale, sia come gioco di squadra, durante le edizioni dei programmi CyberChallenge.IT e OliCyber.IT.

L'obiettivo è quello di rappresentare l'Italia partecipando alle più importanti competizioni internazionali del settore, tra cui l'annuale *European Cyber Security Challenge (ECSC)*¹⁵ organizzata dalla European Union Agency for Cybersecurity¹⁶ (ENISA) che si svolgerà a Varsavia, nel mese di ottobre 2025.

A partire dal 2018, il Nucleo di Sicurezza Cibernetica (NSC) della Repubblica Italiana ha affidato al Cybersecurity National Lab il compito di organizzare e gestire le attività di TeamItaly e di curarne, tra l'altro, la partecipazione alle competizioni internazionali del settore.

Nel dettaglio, la Nazionale è formata annualmente da 20 cyberdefender, di cui 10 della categoria Junior, tra i 14 e i 19 anni, e da 10 membri della categoria Senior, dai 21 ai 25 anni, seguendo i criteri della European Cybersecurity Challenge.

4 Sponsorizzazioni

4.1 Benefit

Il coinvolgimento attraverso forme di sponsorizzazione a sostegno de *The Big Game* rappresenta un'opportunità per le aziende per:

- concorrere alla formazione e selezione di giovani coinvolgendo i propri esperti;
- incrementare la propria visibilità in operazioni socialmente rilevanti e di impatto per il grande pubblico, mettendosi anche in evidenza nel panorama istituzionale italiano ed europeo, come dimostrato dalla eco mediatica delle edizioni precedenti;
- ampliare e/o sviluppare la propria rete di contatti con l'accademia e gli enti governativi, in maniera integrata e sinergica;
- garantirsi una presenza attiva nei vari momenti dei programmi, qui brevemente ricordati in termini di partecipazione:
 - 3 percorsi di formazione e competizione svolti in decine di università, scuole superiori e ITS, erogati a circa 2.000 discenti;

¹¹ <https://itscybergame.it/>

¹² <https://www.fondazioneedulife.org>

¹³ <https://itsitaly.org>

¹⁴ <https://teamitaly.eu/>

¹⁵ <https://ecsc.eu/>

¹⁶ <https://www.enisa.europa.eu/>

- 3 competizioni nazionali in presenza, con la partecipazione complessiva di circa 500 studenti e 200 docenti;
- Tramite TeamItaly, presenza alla competizione internazionale ECSC, che registra annualmente la partecipazione di oltre 30 nazioni e 1.000 persone.

4.2 Modalità di sponsorizzazione

Per l'edizione 2025 de *The Big Game*, è possibile sponsorizzare:

- separatamente uno o più dei programmi componenti presentati nella sezione 3,
- complessivamente l'intero insieme dei programmi, nel qual caso i benefit previsti vengono applicati a tutti i programmi.

La tabella riporta i benefit corrispondenti alle due possibili tipologie di sponsorizzazione:

BENEFIT	PLATINUM	GOLD
Logo sul sito del programma, con link al sito dello sponsor	✓	✓
Post con logo sui Canali Social del Laboratorio: Facebook @cybersecnatlab, Instagram @cybersecnatlab LinkedIn @cybersecnatlab, Twitter @cybersecnatlab	✓	✓
Logo sui materiali pubblicitari relativi al programma	✓	✓
Citazione in tutte le iniziative pubblicitarie	✓	✓
Organizzazione di un incontro tra rappresentanti dello sponsor e partecipanti durante un momento dedicato (Recruitment Fair)	✓	✓
Logo sul retro delle magliette o felpe per i partecipanti	✓	✓
Pass per partecipare alla cena sociale	6	3
T-shirt per lo sponsor	10	5
Accesso ai CV dei partecipanti ammessi caricati sulla piattaforma	✓	
Possibilità di organizzare sessioni di formazione dedicate ad alcuni dei partecipanti, previo accordo con gli organizzatori su temi e obiettivi	✓	
Disponibilità di uno stand durante l'evento nazionale	✓	
Intervento di un rappresentante durante la premiazione nazionale	✓	

4.3 Quote di sponsorizzazione

La tabella seguente riporta i costi delle due modalità di sponsorizzazione. Sarà possibile beneficiare di uno sconto del 10% nel caso di sponsorizzazione di due programmi con uno stesso livello di sponsorizzazione.

Sponsorship	CyberChallenge.IT	OliCyber.IT	ITS CyberGame	TeamItaly	Complessivo
PLATINUM	25.000 €	10.000 €	10.000 €	15.000 €	45.000 €
GOLD	15.000 €	6.000 €	6.000 €	9.000 €	27.000 €