

Règlement de l'évènement Capture The Flag

« Passe ton Hack d'abord »



Le présent règlement définit les conditions d'inscription et de participation à l'évènement *Capture The Flag* « Passe ton Hack d'abord » (ci-après dénommé « CTF ») qui se déroulera du 3 avril 2023 au 28 avril 2023. Le *Capture The Flag* se déroulera sur une plateforme disponible sur l'internet. Cet évènement est organisé par le Commandement de la Cyberdéfense (COMCYBER) du ministère des Armées et la Direction générale de l'enseignement scolaire (DGESCO) du ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse.

1/ Principe

Le CTF « Passe ton Hack d'abord » est constitué de 15 épreuves accessibles en ligne et portant sur des sujets de sécurité informatique (sécurité web, sécurité réseau, programmation, etc.). Dans ce cadre :

- chaque épreuve dispose d'un descriptif cadrant les attendus et scénarisant l'épreuve ;
- excepté pour les épreuves de type tutoriel, chaque épreuve nécessite de trouver un code de victoire caché ou « *flag* » ;
- les épreuves ont été spécifiquement étudiées pour être résolues par un public lycéen, certaines ont cependant un niveau de difficulté plus élevé afin de départager les élèves.

2/ Prérequis et conditions d'inscription

1. l'inscription au CTF, est ouverte à toute classe de lycée des académies de Créteil, Paris et Versailles, jusqu'au BTS.

Il vise cependant préférentiellement les classes de 2^{ndes} GT (SNT), 1^{ères} / Terminales G spécialité mathématiques ou NSI, 1^{ères} / Terminales technologiques filières STMG et STI2D, 2^{ndes} professionnelles Métiers des transitions numérique et énergétique, et 1^{ères} / Terminales professionnelles filière SN, ainsi que les BTS SN et SIO et la mention complémentaire SNO ;

2. le processus d'inscription est à effectuer par les enseignants en ligne à cette adresse : <https://edu-sondage.ac-versailles.fr/index.php/229275?lang=fr> ;

3. les équipes seront constituées de 2 à 6 personnes maximum (enseignant référent non-comptabilisé). Le nombre recommandé d'élèves par équipe est de cinq (5) personnes. Les équipes doivent s'efforcer d'inclure au moins 2 filles. La plateforme étant limitée à un maximum de 1000 élèves et de 200 équipes, l'Éducation nationale pourra refuser les équipes s'inscrivant une fois les quotas atteints, même si elles respectent les critères d'adhésion. Des équipes ne respectant pas les critères d'adhésion pourront être rajoutées sur décision concertée entre la DGESCO et le COMCYBER, notamment des formations militaires. Dans ce cas, ces équipes additionnelles ne pourront apparaître dans le classement final que de manière indicative et ne pourront donc pas être considérées comme gagnantes (hors compétition) ;
4. les noms d'équipes seront choisis par les élèves et validés par l'enseignant. Une attention particulière devra être portée afin d'éviter que le nom d'un ou plusieurs élèves y apparaisse, ainsi que tout nom d'équipe à caractère injurieux ou déplacé ;
5. sauf problème technique, la plateforme du challenge sera ouverte de manière permanente à compter du 3 avril 2023 et jusqu'au 28 avril 2023. L'adresse de la plateforme sera communiquée aux enseignants référents des équipes inscrites ;
6. la participation au CTF est gratuite et implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement, par l'enseignant et les élèves, à compter de l'inscription. Elle implique également l'acceptation de tout document juridique requis pour accéder à la plateforme CTF de Sysdream, prestataire du COMCYBER et de la DGESCO, notamment ses conditions générales d'utilisation ;
7. les inscriptions seront clôturées quinze jours avant l'évènement ou dès que le nombre maximum de participants est atteint ;
8. la participation au CTF implique, un accès internet et l'usage d'un navigateur internet sur un ordinateur pour permettre aux élèves l'utilisation des outils nécessaires pour résoudre les challenges ;
9. les actions menées sur la plateforme du CTF et via l'internet fournit, se déroulent néanmoins en environnement contrôlé et sous surveillance du prestataire. Toute action en dehors de ce cadre n'est pas autorisée. Pour rappel, le *hacking* et l'attaque informatique n'est pas un jeu et les conséquences sont réelles (risque pénal, amendes).

3/ Procédure d'inscription à suivre pour les équipes

Les académies sont responsables de la validation des équipes inscrites pour chaque classe, ainsi que des enseignants référents associés et la DGESCO en assure le suivi auprès du COMCYBER.

1. chaque équipe est inscrite **par les professeurs** qui transmettent les informations par le biais du formulaire en ligne produit par la Région académique Ile de France, dont l'adresse sera communiquée ;

2. la procédure détaillée d'inscription sera communiquée dans un document présentant la démarche pas à pas ;
3. la liste des équipes est validée au niveau académique et les informations transmises par chaque académie à la DGESCO qui assurera la communication avec les enseignants, en lien avec les académies ;
4. après validation, le lien de la plateforme sera donné aux enseignants référents pour créer leur compte sur la plateforme des épreuves.

Les données pourront être transmises au COMCYBER pour les données strictement nécessaires aux seules fins de validation technique des inscriptions auprès de la plateforme et de remise des prix aux élèves ayant remporté le CTF.

4/ Conditions de participation

1. le but de l'évènement est de :
 - résoudre les différents challenges proposés et découvrir les codes de victoire ou « *flag* ». Le format de soumission des *flags* est indiqué dans le descriptif de l'épreuve ;
 - valider ces *flags* afin d'obtenir des points. Le nombre de points accordés pour chaque épreuve est indiqué sur la plateforme du CTF. Un classement final sera établi à la fin des épreuves.
2. il est interdit :
 - d'attaquer la plateforme de compétition ou tout système qui n'est pas explicitement identifié comme cible ;
 - de partager les *flags* avec d'autres équipes ;
 - de donner accès à la plateforme ou de communiquer ses identifiants et mots de passe à toute personne n'appartenant pas à son équipe ;
 - de mener toute action non-conforme aux documents contractuels en vigueur de la plateforme du CTF, opérée par Sysdream ;
 - de partager, publier tout ou partie du contenu accédé lors de la compétition, des solutions.

Tout manquement à ces règles pourra entraîner l'exclusion de la personne et/ou de son équipe.

3. le joueur est averti qu'un système de sécurité sera mis en place sur la plateforme de jeu.

5/ Collecte et protection des données à caractère personnel

Les données collectées par le ministère de l'Éducation nationale sont : le nom des établissements, le nom des équipes participantes, et les données statistiques générales des participants (nombre d'élèves, nombre de candidates, classes, filières et spécialité). Ces données permettront de valider les équipes candidates et d'identifier le profil scolaire général des participants. Aucune donnée personnelle sensible ne sera demandée et conservée.

Les enseignants référents des classes devront fournir une adresse professionnelle afin de pouvoir communiquer avec l'organisation du challenge et recevoir les informations régulières.

Les données d'inscription seront enregistrées dans un registre de suivi. Seul le Ministère de l'éducation nationale détiendra le registre de suivi complet, le COMCYBER pourra en disposer sans la liste des élèves associés.

Ces données seront conservées pour la durée de l'année civile en cours, à des fins d'information pour permettre au challenge d'évoluer.

Les données pourront être transmises au COMCYBER pour les données strictement nécessaires aux seules fins de validation technique des inscriptions auprès de la plateforme et de remise des prix aux élèves ayant remporté le CTF.

Les noms des élèves et des enseignants des deux équipes déclarées gagnantes seront demandés et transmis au COMCYBER afin d'organiser la remise des prix.

Les éventuelles prises de vue des élèves mineurs et majeurs seront soumises au consentement des intéressés au sein de leur établissement, par le biais des formulaires de droit à l'image qui peuvent être téléchargés à cette adresse : <https://eduscol.education.fr/398/protection-des-donnees-personnelles-et-assistance#summary-item-1>

Seul l'opérateur de la plateforme, Sysdream, est en mesure de collecter des données de connexion (identifiants, dates et heures de connexion, ...), durant la durée du challenge. Ces données ne sont pas partagées avec les organisateurs.

6/ Classement des équipes/attributions des prix

- les points sont attribués par épreuve en fonction de leur complexité. Le classement est actualisé en temps réel sur la plateforme de jeu. Le classement s'effectue en fonction du nombre de points et de la rapidité. En cas d'égalité de points entre deux équipes, l'avantage sera donné à l'équipe ayant été la plus rapide pour compléter l'intégralité des épreuves ou, à défaut de complétude intégrale, ayant été la plus rapide à résoudre les épreuves complétées (ne sera pas pris en compte le temps effectif passé sur la plateforme, mais la date de complétude de la dernière épreuve réalisée) ;
- le classement sera arrêté par la DGESCO et le COMCYBER dans les jours suivants, et au maximum trois (3) semaines, après la fin du CTF (28 avril 2023) ;

- à l'issue de l'évènement deux (2) équipes gagnantes seront identifiées selon les critères suivants : une (1) équipe pré-BAC, une (1) équipe post-BAC. La DGESCO est responsable d'identifier, auprès du COMCYBER, les équipes appartenant à chacune des catégories, afin d'établir ces deux classements ;
- la remise des prix s'effectuera mi-mai au Campus Cyber. La date est sujette à modifications en fonction notamment de la disponibilité des autorités présentes à la remise des prix ;
- Les prix seront constitués de six (6) mois d'abonnement à la plateforme Seela, plateforme de formation en cybersécurité¹, offerts aux élèves des deux équipes gagnantes et de différents cadeaux de type *goodies*.

7/ Accompagnement pédagogique

Un webinaire sera organisé par la DGESCO au mois de février afin de présenter le CTF, et répondre aux questions des établissements.

Des ressources pédagogiques seront proposées par la DGESCO aux enseignants engagés dans le challenge.

Pour chaque équipe inscrite des tutoriels seront proposés par la DGESCO pour mieux appréhender et commencer les challenges.

Des réservistes en lien avec le COMCYBER pourront accompagner des enseignants qui le demanderont par le biais de l'application TCHAP (<https://www.tchap.gouv.fr/>), dans un salon dédié et fermé (Salon - Passe ton Hack d'abord - Challenge Capture the flag). Seuls les enseignants référents et les accompagnateurs liés à l'organisation seront invités dans ce salon.

Vous pouvez poser vos questions à l'adresse unique du CTF :

ctf-lyceen-cyber@education.gouv.fr

¹ Prix sous réserve de validation du cadre contractuel avec cette société, en cours de finalisation à date de rédaction de ce règlement intérieur. A défaut de faisabilité, un cadeau d'une valeur équivalente sera offert aux gagnants.