

## **Règlement du Capture The Flag « PwnMe »**

Ce règlement établit les modalités d'inscription et de participation à l'événement Capture The Flag intitulé "PwnMe" (ci-après nommé "CTF"), qui aura lieu du 5 au 7 mai 2023 pour les qualifications et du 3 au 4 juin 2023 pour la finale.

Le CTF se tiendra sur une plateforme en ligne, PwnHub, développée par des étudiants de l'École 2600.

L'événement est organisé par des étudiants de l'École 2600.

### **1 Principe**

Le CTF "PwnMe" est constitué des épreuves suivantes :

Pour les qualifications :

- + Pwn : Exploitation de failles dans des applications informatiques
- + Reverse : Ingénierie inverse (compréhension des mécanismes) d'une application informatique
- + OSINT : Recherche d'information en source ouverte
- + Crypto : Analyse et exploitation de systèmes de chiffrement
- + Forensic : Analyse des données d'un système informatique
- + Web : Exploitation de failles dans des sites web

Chaque catégorie comprend plusieurs challenges répartis en quatre niveaux de difficulté qui seront précisés sur la plateforme à l'aide d'étoiles (0 étoile = simple, 3 étoiles = très compliqué).

Les catégories qui seront représentées pour la finale seront communiquées avant le 3 juin 2023 aux équipes qualifiées.

Le but de l'événement 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. Les modalités de la réalisation de ce classement sont détaillées ci-dessous.

En l'absence de soucis techniques, la plateforme du défi sera accessible en continu à partir du 5 mai 2023 18h jusqu'au 7 mai 2023 18h pour les qualifications. La même plateforme, accessible seulement aux personnes présentes pour la finale, sera aussi accessible du 3 juin 2023\* jusqu'au 4 juin 2023\*. L'URL de la plateforme est la suivante: <https://ctf.pwnme.fr/>

\* Les horaires de la finale restent à définir.

### **2 Prérequis**

Le CTF est ouvert à tous les participants du monde entier pour les qualifications. Cependant, seuls les étudiants de plus de 18 ans qui étudient en Europe pourront accéder à la finale.

La participation au CTF est gratuite et implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement.

L'engagement dans le CTF nécessite une connexion internet et l'emploi d'un navigateur web sur un ordinateur, afin de donner aux participants la possibilité d'utiliser les instruments indispensables pour relever les défis.

Mention spéciale pour les étudiants des 2 promotions actuelles de l'École 2600 qui ne sont pas autorisés à concourir dans la catégorie qualifiante pour la finale.

### **3 Modalités d'inscription**

Les inscriptions se font uniquement sur la plateforme Pwnhub qui gère les inscriptions et le CTF. La plateforme est accessible à l'adresse suivante : <https://ctf.pwnme.fr/>

Les équipes devront être constituées d'un maximum de 4 personnes.

Tout individu se créant un compte sur la plateforme devra choisir entre 2 catégories :

- Student : Catégorie qualifiante pour la finale. Seuls les étudiants ayant plus de 18 ans (au moment du début de la finale soit le 3 juin 2023) et qui étudient actuellement en Europe sont éligibles à cette catégorie.
- Other : Toute personne souhaitant participer à l'événement qu'elle ne soit pas éligible à la catégorie Student ou qu'elle ne souhaite pas participer à la finale.

Tout nom d'équipe à caractère injurieux ou déplacé est proscrit et pourra entraîner un bannissement.

Les équipes qualifiées auront jusqu'au 22 mai pour confirmer leur présence. En cas de désistement, la première équipe éligible non qualifiée sera appelée pour participer à la finale.

### **4 Code de conduite**

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 faire du "flag hoarding" (méthode consistant à garder les flags en réserve) ;
- De donner accès à son compte personnel à une personne tierce (les comptes doivent être strictement individuels) ;
- De donner accès à la plateforme ou de communiquer ses identifiants et mots de passe à toute personne n'appartenant pas à son équipe (coach inclus) ;
- De partager, publier tout ou partie du contenu accédé lors de la compétition, des solutions ;
- De s'inscrire dans une catégorie où nous ne sommes pas éligibles ;
- D'insulter ou de spammer les modérateurs et administrateurs du challenge.

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

L'équipe organisatrice se réserve le droit d'ajouter des sanctions à des personnes ne respectant pas des règles de bon sens même si la règle n'est pas explicitement citée dans ce règlement.

## **5 Accès à la finale**

Les équipes qualifiées devront être physiquement présentes sur le Campus de l'École pour participer à la finale.

L'adresse du Campus est :  
12 bis Avenue François Truffaut  
78180 Montigny le Bretonneux.

Les équipes n'auront pas la possibilité de réaliser des remplacements de joueurs entre les qualifications et la finale. Une équipe qui s'est qualifiée doit garder les mêmes joueurs pour la finale. Ils auront la possibilité de venir à moins de 4 joueurs en cas d'empêchement ou de qualification dans cette configuration.

## **6 Collecte et protection des données à caractère personnel**

Les données collectées par l'École 2600 sont l'adresse mail, l'adresse IP du navigateur et pseudonyme de chaque participant et son équipe de rattachement.

Ces données permettront de valider les équipes candidates. Aucune donnée personnelle sensible ne sera demandée et conservée.

L'École 2600 collectera des données de connexion (identifiants, dates et heures de connexion, ...), durant la durée du challenge.

Les données d'inscription seront enregistrées dans un registre de suivi.

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

Suite à la phase de qualification, des vérifications de l'éligibilité des candidats qualifiés seront réalisées à l'aide d'une visioconférence qui ne sera pas enregistrée.

## **7 Classement des équipes / attribution des prix**

Le classement est constamment mis à jour sur la plateforme de jeu. Le classement se base sur le nombre de points obtenus. Si deux équipes ont le même nombre de points, la priorité sera accordée à celle qui a terminé l'ensemble des épreuves le plus rapidement.

Cash prize de 26000€ répartis sur les 12 équipes finalistes :

1er. 8000 €  
2ème. 6000 €  
3ème. 3000 €  
4ème. 2000 €

5ème. 1500 €  
6ème. 1000 €  
7ème. 900 €  
8ème. 900 €  
9ème. 800 €  
10ème. 700 €  
11ème. 600 €  
12ème. 600€

Cette dotation financière est réservée uniquement aux équipes qui sont sélectionnées pour la finale et qui ne possèdent donc que des membres majeurs, étudiants et qui étudient actuellement en Europe.

En cas d'équipe disqualifiée, l'équipe suivante se verra attribuer la place de l'équipe incriminée.

Les personnes placées dans le top 100 étudiant bénéficieront d'un fast-track pour rejoindre l'École 2600 à la rentrée de septembre 2023 et obtenir leur contrat d'alternance.

## **8 Remise des prix**

Les prix seront remis après la finale qui se tiendra au campus de l'École 2600 du 3 au 4 juin 2023.

## **9 Annulation de l'événement**

L'équipe organisatrice ainsi que l'École 2600 se réservent le droit de supprimer tout ou partie de l'événement PwnMe.

## **10 Modification du règlement**

Les organisateurs se réservent le droit de modifier les règles du concours à tout moment et sans préavis. Les modifications seront communiquées aux participants par le biais du site web du CTF et/ou par l'intermédiaire d'un message sur le serveur discord associé à l'événement (<https://discord.gg/wGMP5bPG5n>).