

## **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.

- De tenter de se connecter à l'instance d'une équipe qui n'est pas la sienne.

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.

Hack the flag	Pwn Me
<p><del>Règlement de l'évènement Capture The Flag</del>  <del>« Passe ton Hack d'abord »</del></p> <p><del>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.</del></p> <p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- chaque épreuve dispose d'un descriptif cadrant les attendus et scénarisant l'épreuve ;</li> <li>- excepté pour les épreuves de type tutoriel, chaque épreuve nécessite de trouver un code de victoire caché ou « flag » ;</li> <li>- 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.</li> </ul> <p>2/ Prérequis et conditions d'inscription  1. <del>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 2ndes GT (SNT), 1ères / Terminales G spécialité mathématiques ou NSI, 1ères / Terminales technologiques filières STMG et STI2D, 2ndes professionnelles Métiers des transitions numérique et énergétique, et</del></p>	<p>Règlement du Capture The Flag « PwnMe »</p> <p>Ce règlement établit les modalités d'inscription et de participation à l'évènement 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.</p> <p>Le CTF se tiendra sur une plateforme en ligne, PwnHub, développée par des étudiants de l'École 2600.</p> <p>L'évènement est organisé par des étudiants de l'École 2600.</p> <p><b>1 Principes</b>  Le CTF "PwnMe" est constitué des épreuves suivantes:</p> <p>Pour les qualifications:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Pwn</li> <li>+ Reverse</li> <li>+ OSINT</li> <li>+ Crypto</li> <li>+ Forensic</li> <li>+ Web</li> </ul> <p>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).</p> <p>Les catégories qui seront représentées pour la finale seront communiquées avant le 3 juin 2023 aux équipes qualifiées.</p> <p><b>2 Prérequis</b></p>

~~1ièmes/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 ;~~

~~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~~

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.

### 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 nom d'équipe à caractère injurieux ou déplacé est proscrit.

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.

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 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.

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~~

#### **4 Conditions de participation**

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.

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,
- 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.

Pour rappel, le hacking et l'attaque informatique n'est pas un jeu et les conséquences sont réelles (risque pénal, amendes).

#### **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.

~~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.

## 5 Collecte et protection des données à caractère personnel

Les données collectées par l'École 2600 sont l'adresse mail, mot de passe de connexion, adresse IP du navigateur 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.

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.

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

## 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 et la vitesse d'exécution. 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 ou, en l'absence d'achèvement total, celle qui a résolu les épreuves complétées le plus rapidement (le temps passé effectivement sur la plateforme ne sera pas pris en compte, mais plutôt la date d'achèvement de la dernière épreuve complétée).

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

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

1er. 8000 €



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~~

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.

#### **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.

~~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 cybersécurité<sup>1</sup>, 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.