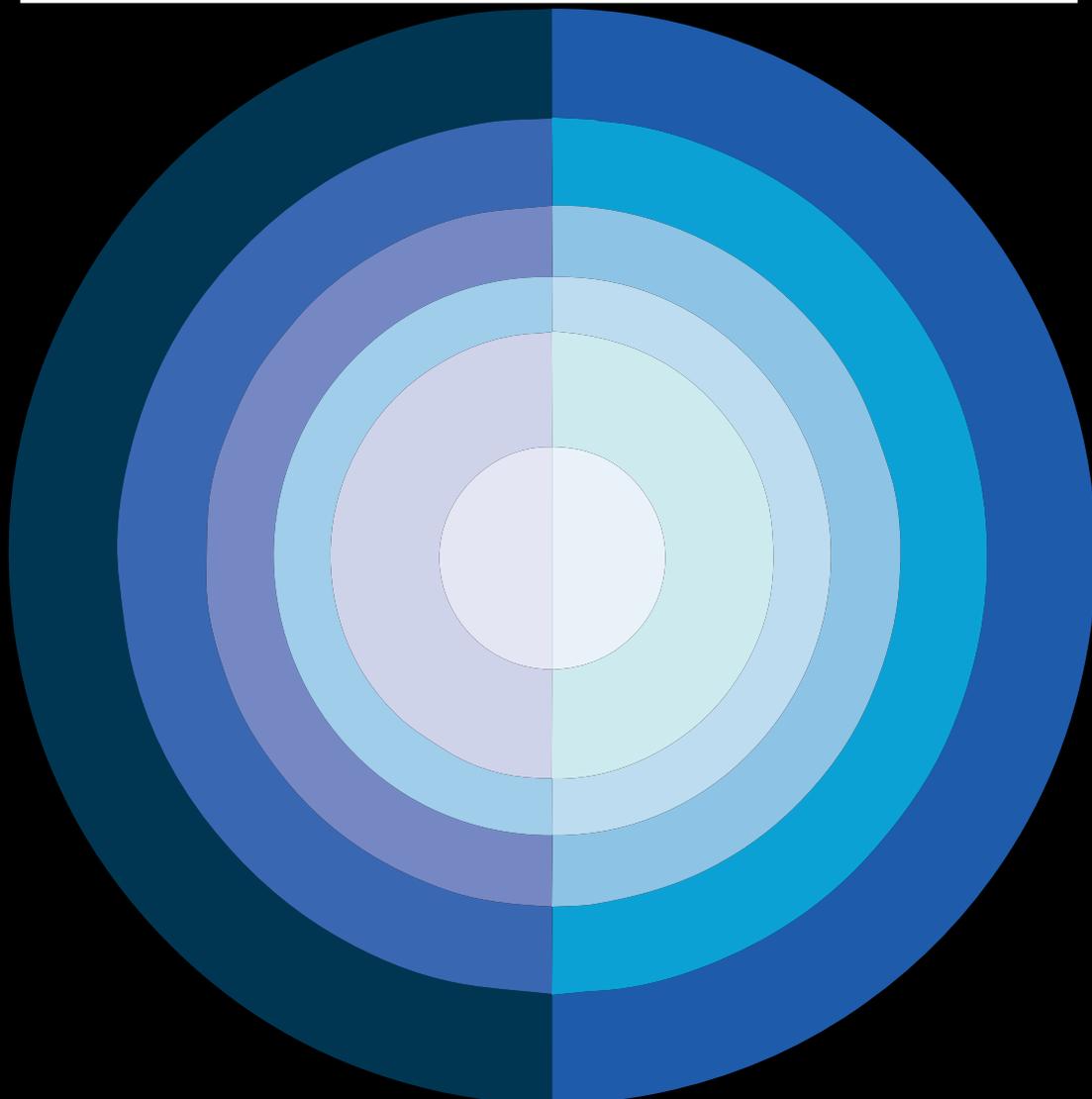


Mars@Hack

CYBER ÉVÈNEMENT



CHALLENGE CAPTURE THE FLAG

VENDREDI 19 MARS 2021

RÈGLEMENT



LE PRÉSENT RÈGLEMENT DÉFINIT LES CONDITIONS DE PARTICIPATION AU CHALLENGE "CAPTURE THE FLAG" ET LES RÈGLES D'UTILISATION DES RESSOURCES INFORMATIQUES MISES À DISPOSITION DES PARTICIPANTS LORS DU CYBER-ÉVÈNEMENT QUI SE DÉROULERA VENDREDI 19 MARS 2021 DE 8H30 À 19H.

AU VU DU CONTEXTE SANITAIRE, L'ACCÈS AU CTF SE FERA À DISTANCE VIA UNE CONNEXION VPN.

1/ CONDITIONS D'INSCRIPTION

- 1• L'inscription au challenge Capture The Flag, ci-après dénommé CTF, est ouverte à toute personne physique, majeure ou mineure avec autorisation de son représentant légal.
- 2• La participation au CTF est gratuite et entraîne l'acceptation pleine et entière du présent règlement.
- 3• L'inscription doit être réalisée via le site <http://www.montdemarsan-agglo.fr>. Des informations personnelles sont demandées (nom, prénom, adresse mail, ...) pour permettre les vérifications de sécurité d'usage. Un mail de validation est adressé en retour dans les deux semaines suivant la demande d'inscription.
- 4• Au moment de l'inscription, des équipes d'une (1) à quatre (4) personnes peuvent être constituées. La création d'une équipe est réalisée par son «capitaine» (premier inscrit). Au «capitaine» de communiquer à ses coéquipiers, le nom de son équipe.
- 5• Le nombre d'équipes par entité scolaire ou professionnelle est limitée à deux (2).
- 6• Les inscriptions seront clôturées quinze jours avant la date de l'événement ou dès que le nombre de 100 joueurs est atteint.
- 7• Quelques jours avant le début du CTF, les participants recevront par mail, les informations nécessaires pour pouvoir se connecter à la plateforme de jeu :
Identifiant, mot de passe, fichier de configuration OpenVPN, procédure pour rejoindre le CTF, coordonnées de l'assistance technique, ...

2/ CONDITIONS DE PARTICIPATION

1• *Le but de la compétition*

- > Résoudre les différents challenges proposés et découvrir les codes de victoire ou « flag » au format «fl@g{.....} »
- > Valider ces flags afin d'obtenir des points. Un classement final par cumul de points 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 ;
- > D'utiliser un système éventuellement compromis lors d'une épreuve pour toute autre action que celles prévues lors de la compétition ;
- > De partager les flags avec d'autres équipes ;
- > De partager, publier tout ou partie du contenu accédé lors de la compétition, des solutions ou modes opératoires ("write-up") sans autorisation explicite des organisateurs.

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

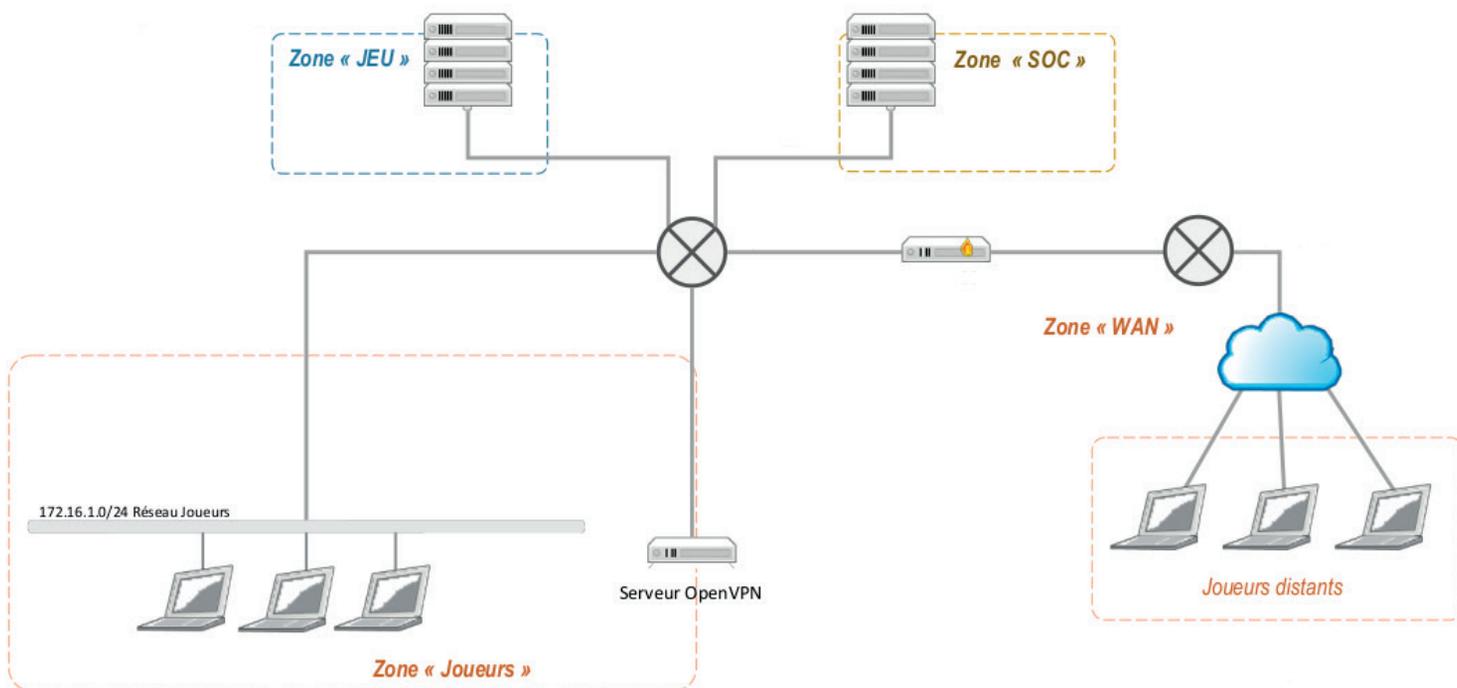
3• *Avertissement du joueur*

- > Un système de supervision de sécurité sera mis en place sur la plateforme de jeu. Ce SOC (Security Operations Center) collectera l'ensemble des journaux du système et surveillera l'activité réseau.
- > Les fichiers journaux générés seront conservés à minima un an et pourront servir de preuves dans le cas d'une action judiciaire.

3/ CLASSEMENT DES ÉQUIPES

- > Les points seront attribués par épreuve en fonction de leur complexité.
- > Le classement sera actualisé en temps réel sur la plateforme de jeu.
- > Le classement sera arrêté à 19h par l'organisation.
- > Deux classements seront ainsi établis ; l'un pour les équipes issues des écoles et l'autre pour les professionnels.

4/ VUE SIMPLIFIÉE DE L'ARCHITECTURE DE JEU



Les seuls réseaux « attaquables », sont « jeu » et « VM jetables », représentés ci-dessous en rouge (192.168.120.0/24 et 172.102.100.0/24) :

