

Mars@Hack



CHALLENGE CAPTURE THE FLAG

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 DE L'ÉVÈNEMENT QUI SE DÉROULERA LE VENDREDI 6 MAI 2022 DE 9H À 18H.

Les conditions d'inscription et de participation à ce « Capture The Flag » sont édictées en fonction des mesures sanitaires en vigueur au moment de la rédaction de ce règlement. Elles sont sujettes à adaptation conformément aux directives gouvernementales.

ORGANISATION DE L'ÉVÈNEMENT

En collaboration avec Mont de Marsan Agglomération et l'IUT des Pays de l'Adour de Mont de Marsan, Mars@Hack 2022, et le challenge informatique Capture The Flag (CTF) qui en fait partie, sont organisés par l'Escadron des Systèmes d'Information Opérationnels et de Cyberdéfense (ESIOC 62.430), et l'Equipe de Marque Cyber (EM CYBER) du Centre d'Expertise Aérienne Militaire (CEAM), tous deux implantés sur la Base aérienne 118 Mont de Marsan (1080, avenue du colonel Rozanoff 40000 Mont de Marsan).

Le contenu des challenges est conçu avec le concours de l'ESD Cyber Security Academy et la société Yogosha.

DATES ET LIEUX DE L'ÉVÈNEMENT

L'évènement aura lieu le 06/05/2022 au Pôle/Théâtre de Gascogne, Saint-Pierre du Mont, de 9h à 18h.

L'accueil sur site pour les participants en présentiel est ouvert à partir de 8h.

ANNULATION DE L'ÉVÈNEMENT

L'organisation se réserve le droit d'annuler à tout moment et sans préavis tout ou partie de l'évènement Mars@Hack 2022.

CONDITIONS D'INSCRIPTION

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.

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

MODALITÉS D'INSCRIPTION

L'inscription doit être réalisée sur le site <http://www.montdemarsan-agglo.fr>, via un portail en ligne administré par Mont de Marsan Agglomération

CLÔTURE DES INSCRIPTIONS

Les inscriptions seront clôturées le 1^{er} mai 2022 au soir.

VALIDATION DES INSCRIPTIONS

Quelques jours avant le début du CTF, les participants recevront par mail le nécessaire pour pouvoir se connecter à la plateforme (identifiant et mot de passe, fichier de configuration OpenVPN, procédure pour rejoindre le CTF, etc.).

CONSTITUTION DES ÉQUIPES

Au moment de l'inscription, des équipes de maximum quatre personnes peuvent être constituées.

La création d'une équipe est réalisée par son « capitaine » (premier inscrit).

Le « capitaine » communique ensuite à ses coéquipiers le nom de son équipe.

MODALITÉ D'ACCÈS POUR LES PARTICIPANTS EN PRÉSENTIEL

Le jour de l'évènement afin de pouvoir finaliser l'inscription, pour les candidats en présentiel :

La présentation d'une pièce d'identité sera demandée ;

Un engagement de responsabilité devra être signé par chaque participant du type :

Engagement de responsabilité

> Emplacement réseau attribué : PRISE

> Réseau IP associé à cette prise réseau : 172.16. ... 0/24

Je soussigné (Nom, Prénom) avoir pris connaissance du présent règlement et l'accepter sans condition.

Je m'engage à ne pas effectuer d'actions illicites depuis l'accès Internet mis à ma disposition.

Fait à Saint pierre du mont, le/...../.....

CONDITIONS DE PARTICIPATION

Pour la première année, la participation au challenge CTF peut se faire en présentiel ou en distanciel.

Les équipes peuvent être physiquement présentes au Pôle du Théâtre de Gascogne / Saint-Pierre-du-Mont ou participer à distance par Internet.

Le nombre de joueurs maximum est fixé à 118 participants répartis de manière égale entre présentiel et distanciel.

Ce chiffre peut être adapté en fonction des contraintes ou des compositions des équipes inscrites.

BUT DU CHALLENGE CTF

Le but de la compétition est de résoudre les différents challenges proposés et découvrir les codes de victoire ou « flag ».

Le format du flag sera précisé dans l'énoncé du challenge. Chaque flag validé permet d'obtenir des points.

CLASSEMENT DES ÉQUIPES

Des points sont attribués pour chaque épreuve en fonction de leur complexité.

Lors de la découverte d'un flag, les points associés sont accordés à l'équipe du joueur ;

Un affichage des scores sera mis à disposition en temps réel sur la plateforme de jeu ;

Les deux classement (présentiel et distanciel) seront arrêtés à 17h00 par l'organisation:

- trois premières équipes en présentiel,
- trois premières équipes en distanciel.

MEMBRES DU JURY

Le jury est constitué de membres de l'ESIOC, de Mont de Marsan Agglomération et de l'IUT des Pays de l'Adour de Mont de Marsan.

MOYENS MATÉRIELS DES PARTICIPANTS EN PRÉSENTIEL

Les participants en présentiel devront apporter et utiliser leur matériel informatique personnel.

MOYENS MATÉRIELS MIS EN PLACE PAR LES ORGANISATEURS

Les participants en présentiel disposeront sur place au Pôle Théâtre de Gascogne d'un espace de travail et d'un accès internet dédié.

DOMMAGES CAUSÉS AUX PARTICIPANTS

Les organisateurs du jeu ne pourront pas être tenus responsables des dommages logiciels ou matériels causés par les participants ou toute autre entité sur le matériel et/ou les installations des participants au cours du CTF.

MODALITÉS DE REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

Aucun remboursement ne sera effectué auprès des participants concernant les frais qu'ils auront pu engager au titre de leur participation à Mars@Hack.

RECUEIL DE DONNÉES PERSONNELLES

L'organisation recueille certaines données auprès des participants via le portail d'inscription qui est administré par Mont de Marsan Agglomération :

- Nom
- Prénom
- Date de Naissance
- Lieu de naissance
- Adresse mail personnelle
- Nom d'équipe
- Pseudonyme

Ces données sont collectées dans un but bien déterminé et légitime relatif à l'organisation de Mars@Hack 2022 et ne seront pas traitées ultérieurement de façon incompatible avec l'objectif initial. Elles ne feront en aucun cas l'objet d'une cession ou d'une revente à des tiers.

Chaque participant pourra exercer son droit de consultation ou d'accès, de rectification ou de suppression des données, voire d'opposition des données qui le concernent à tout moment avant et pendant les épreuves du CTF.

L'organisation se réserve le droit de vérifier l'identité des participants en cas de doute sur la non transparence des participants quant à la légitimité des données qu'ils pourront communiquer.

En cas de fourniture d'une fausse identité ou d'usurpation d'identité lors de l'inscription aux épreuves du CTF, l'organisation se réserve le droit d'annuler l'inscription d'un participant et/ou de son équipe sans préavis.

L'ensemble des données personnelles recueillies au titre du challenge CTF de Mars@Hack 2022 seront entièrement détruites à l'issue de l'événement le 6 mai 2022 par l'organisateur de l'événement.

AVERTISSEMENT AUX JOUEURS

Un système 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.

Il est interdit de :

- attaquer la plateforme de compétition ou tout système qui n'est pas explicitement identifié comme cible ;
- utiliser un système éventuellement compromis lors d'une épreuve pour toute action autre que celles prévues lors de la compétition ;
- partager les flags avec d'autres équipes ;
- 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.

CHALLENGE CAPTURE THE FLAG

RÈGLEMENT

VENDREDI 6 MAI 2022