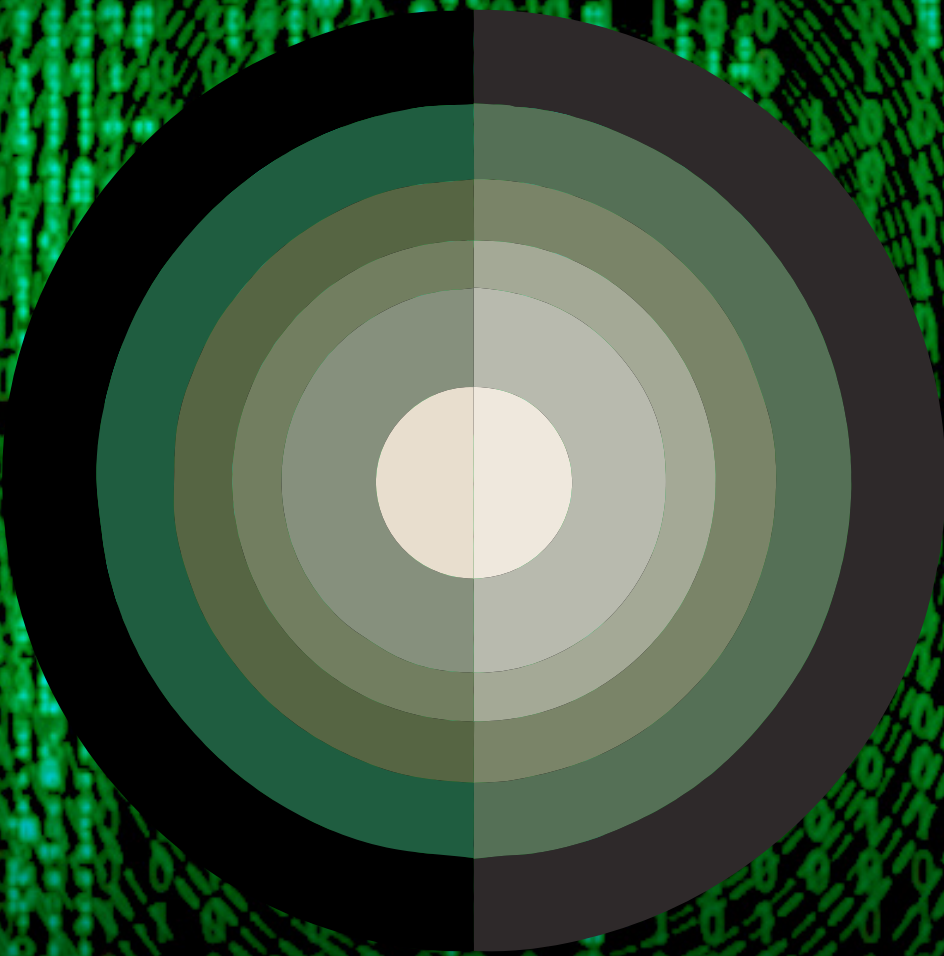


MARS@HACK

CHALLENGE CAPTURE THE FLAG



JEUDI 04 AVRIL 2024 | 9H-18H

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 Mars@Hack qui se déroulera le jeudi 04 avril 2024 de 9h à 18h

> ORGANISATION DE L'ÉVÈNEMENT

En collaboration avec Mont de Marsan Agglo, l'IUT des Pays de l'Adour de Mont de Marsan et Campus Landes, le challenge informatique Capture The Flag (CTF) de Mars@Hack 2024 est organisé par l'Escadron des Systèmes d'Information Opérationnels et de Cyberdéfense 62.430 (ESIOC) et le Centre Expert Cyberprotection 17.330 (CE cyberprotection), 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 de la société YPSI.

> DATES ET LIEUX DU CAPTURE THE FLAG

L'évènement aura lieu le jeudi 04 avril 2024 de 09h00 à 18h00. L'accueil des participants est ouvert à partir de 08h00 à l'IUT de Mont de Marsan (371 rue du Ruisseau - 40000 Mont de Marsan) pour les joueurs en présentiel et sur DISCORD (<https://talk.marshack.fr>) pour les joueurs en distanciel.

Le CTF se déroulera de 09h à 16h.

Les joueurs en présentiel sont conviés à participer à la conférence des experts CYBER de l'Armée de l'Air et de l'Espace qui aura lieu de 16h40 à 17h10.

La remise des prix aux joueurs en présentiel aura lieu à 17h30 suivi à 18h00 du cocktail de clôture.

> ANNULATION DE L'ÉVÈNEMENT

Les organisateurs se réservent le droit d'annuler à tout moment et sans préavis tout ou partie de l'évènement Mars@Hack 2024.

> CONDITIONS D'INSCRIPTION

L'inscription au challenge 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 www.montdemarsan-agglo.fr, via un portail en ligne administré par Mont de Marsan Agglo.

> CLÔTURE DES INSCRIPTIONS

Les inscriptions seront clôturées le vendredi 29 mars 2024 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.). **Merci de vérifier vos SPAMS avant de contacter les organisateurs.** En cas de problème, un support est assuré à partir de la veille de l'évènement via DISCORD (<https://talk.marshack.fr>).

> 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).

Celui-ci renseigne obligatoirement une **adresse mail distincte** pour chacun de ses équipiers.

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

> MODALITÉ D'ACCÈS POUR LES PARTICIPANTS EN PRÉSENTIEL

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

- présenter une pièce d'identité
- signer un engagement de responsabilité du type :

ENGAGEMENT DE RESPONSABILITÉ

> Emplacement réseau attribué : PRISE

> Réseau IP associé à cette prise réseau : 172.16.0/24

Je soussigné (Nom, Prénom) déclare 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 Mont de Marsan, le/...../.....

> CONDITIONS DE PARTICIPATION

La participation au challenge CTF peut se faire en présentiel ou en distanciel.

Les équipes peuvent être physiquement présentes à l'IUT de Mont de Marsan ou participer à distance par Internet.

Le nombre de joueurs maximum en présentiel est fixé à 40 participants et en distanciel à 118 participants.

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 classements (présentiel et distanciel) seront arrêtés à 16h00 par l'organisation.

> LOTS POUR LES GAGNANTS

Seules les trois premières équipes en présentiel seront dotées de lots.

Les lots seront en fonction des ressources accordées par les sponsors de l'événement.

> MEMBRES DU JURY

Le jury est constitué de membres de l'ESIOC, du CE Cyberprotection, de Mont de Marsan Agglo, de l'IUT des Pays de l'Adour de Mont de Marsan et de Campus Landes.

> MOYENS MATÉRIELS DES PARTICIPANTS EN PRÉSENTIEL

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

Un port RJ45 est nécessaire, aucun réseau WIFI ne sera mis en place pour la compétition.

Si le matériel du participant est dépourvu de port RJ45, il peut utiliser un adaptateur RJ45 - USB. Celui-ci n'est pas fourni par les organisateurs.

> MOYENS MATÉRIELS MIS EN PLACE PAR LES ORGANISATEURS

Les participants en présentiel disposeront sur place à l'IUT de Mont de Marsan d'un espace de travail et d'un accès internet dédié. Les participants en présentiel bénéficient du repas offert au restaurant universitaire.

> 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 Agglo :

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

Conformément au RGPD, ces données sont collectées dans un but bien déterminé et légitime relatif à l'organisation de Mars@Hack 2024 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 2024 seront entièrement détruites à l'issue de l'évènement et au plus tard le 05 avril par l'organisateur de l'évènement.

> AVERTISSEMENT AUX JOUEURS

Un système de sécurité sera mis en place sur la plateforme de jeu. Les journaux des systèmes de la plateforme de jeu et de l'activité réseau seront collectés pendant toute la durée du CTF. Les fichiers journaux générés seront conservés à minima un an conformément aux dispositions légales.

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
