

CSAW 2024 - Règlement de l'épreuve

« RED TEAM »

Description de l'épreuve « RED TEAM »

L'épreuve "Red Team Competition" (RED) est organisée en deux parties et est à destination des lycéens.

La phase de qualification en ligne, en octobre, se déroule comme un « Capture The Flag » composé de challenges relatifs à différents domaines de la cybersécurité, notamment, la rétro ingénierie, la sécurité des applications web, la recherche de vulnérabilités, l'obtention d'informations par source ouvertes, la cryptographie, etc...

Pendant la finale sur site, le 8 novembre, les équipes devront trouver et analyser des informations en appliquant des méthodes de reconnaissance et de tests d'intrusions. Comme pour les phases qualificatives, les candidats devront mettre en œuvre des compétences d'investigation numérique, de cryptographie, de rétro-ingénierie, etc.

Cette compétition existe pour plusieurs raisons. Pour les plus expérimentés, c'est une occasion ludique de gagner en compétences et en expérience. Pour ceux qui découvrent la cybersécurité et débutent dans l'investigation numérique, la compétition leur montrera les opportunités de carrière de ce secteur en plein essor.

Les principaux intérêts de participer à cette compétition, sont:

- une première expérience de la cybersécurité avant de rentrer éventuellement dans l'enseignement supérieur.
- la participation à un événement international auquel participent des milliers d'étudiants du monde entier.
- l'opportunité de rencontrer des experts ou des passionnés du secteur
- des lots à gagner, une partie des frais pris en charge (l'hébergement lors de la finale (sous condition))

Nous encourageons l'exploration des systèmes d'information dans le respect de la légalité, CSAW RED n'autorise ni le piratage, ni l'intrusion illégale dans un système d'information, ni le vol d'information, ou le lancement d'attaques de type déni de service sur les infrastructures.

Composition des équipes

Les équipes doivent être composées au maximum de 3 lycéens ou lycéennes, tous les membres de l'équipe devront faire partie du même lycée situé dans la France métropolitaine. Cela signifie que les candidats sont des lycéens de seconde, première ou terminale.

Chaque équipe doit identifier un “mentor”: soit un enseignant, soit un parent d’élève. Le “mentor” ne peut pas aider à la résolution des challenges lors des deux phases (qualification ou finale).

Pour les équipes qualifiées pour la finale sur le site de Valence, le “mentor” servira aussi d’accompagnateur. Dans l’hypothèse où celui-ci ne serait pas disponible pour la finale, un autre accompagnateur pourra être identifié, toujours en accord avec les participants ou la direction du lycée.

La phase qualificative

Les qualifications sont accessibles à l'ensemble des lycées Français de France métropolitaine, des DOM ou à l'étranger, cependant seules les équipes de France métropolitaine sont éligibles à la phase finale se déroulant sur site à Valence et pourront ainsi bénéficier d'une bourse de voyage forfaitaire offerte par l'organisation du concours.

Les équipes peuvent participer tant qu’elles le veulent à la phase qualificative. Pour les lycéens, nous les encourageons à vérifier que le temps passé à la résolution de ces challenges, ne nuise pas à leurs autres activités scolaires.

La phase qualificative durera du **1^{er} octobre 2024 (18h00) au 24 octobre 2024 (8h00)**.

La plateforme de qualification sera en ligne. Seules les équipes enregistrées auront accès au lancement de la compétition. Les équipes gagneront des points en résolvant des challenges.

Pendant les phases de qualification, les challenges pourront être livrés tout au long des jours de compétition.

Sélection et notification de finalistes

A l’issue des qualifications, un classement (basé sur le score et le temps de résolution en cas d’ex-aequo) des équipes permettra de sélectionner les finalistes : jusqu’à huit (8) équipes seront invitées à la phase finale.

Dans le cas où plus de deux (2) équipes d’un même lycée se classent dans le top huit (8), seules les deux (2) équipes possédant le plus de points seront invitées à la finale.

Les organisateurs se réservent la possibilité d’inviter une équipe supplémentaire selon les résultats des qualifications (ex-aequo, par exemple).

Les finalistes et leur “mentor” seront avertis par mail par la région CSAW au plus tard le 26 octobre 2024 (minuit) - mail indiqué lors de l’enregistrement. Les finalistes devront prévoir de fournir un justificatif de scolarité de leur établissement avant le 28 octobre 2024 (minuit) sous peine de ne pouvoir participer à la finale.

Planification de la phase finale

La finale sur site aura lieu le 8 novembre 2024. Les dates et durées des épreuves des finales de CSAW peuvent varier légèrement selon les régions CSAW en fonction des décalages horaires, mais les épreuves durent généralement 8 heures.

Format de la phase finale

La phase finale nécessite la présence sur site. Les équipes recevront un scénario initial. En commençant par un premier indice, les équipes devront effectuer des investigations numériques pour

découvrir d'autres indices. Un indice est soit un élément physique ou numérique. Chaque équipe devra envoyer un rapport d'analyse pour pouvoir être évaluée et sera gratifiée de points par un jury situé sur place. Les vainqueurs seront annoncés à la remise des prix. Chaque région CSAW classera ses équipes: première, deuxième et troisième place.

Règles concernant les phases qualificatives et la finale

- Les enregistrements à la phase de qualification resteront ouverts jusqu'au 17 octobre 2024. L'enregistrement est nécessaire pour pouvoir participer aux qualifications : [Lien d'inscription](#)
- Les "mentors" ne peuvent aider à la résolution des challenges.
- Un candidat peut jouer pour une (1) seule et unique équipe. Jouer pour plusieurs équipes constitue une infraction au règlement (triche).
- Plus généralement, les équipes doivent travailler indépendamment. Partager des solutions publiquement ou en privé, ou collaborer entre plusieurs équipes pour obtenir plusieurs places en finale est une infraction au règlement (triche)
- Attaquer l'infrastructure du concours conduira à la disqualification du candidat et au bannissement de l'ensemble des membres de l'équipe.
- Il est interdit d'essayer de deviner ou de "bruteforcer" (sauf mentionner explicitement) les réponses à trouver sur la plateforme du concours.
- L'utilisation de scanners de vulnérabilités comme SQLMap n'est pas autorisée.
- Les équipes peuvent utiliser des outils disponibles gratuitement pour résoudre un challenge.
- Les outils qui doivent être achetés ou payés (ex : paiement en ligne) sont interdits.
- Il est interdit de recevoir de l'aide d'une personne qui ne serait pas membre de l'équipe, par exemple un "mentor" ou un ami. Il est possible d'utiliser des outils gratuits ou des ressources disponibles sur internet, mais il n'est pas toléré de demander de l'aide (en ligne ou non) ou une assistance pour résoudre un challenge.

Outils et ressources pour la préparation des compétitions

Afin de préparer les épreuves, nous vous recommandons le site de notre partenaire : www.root-me.org, une plateforme rapide, accessible et réaliste pour tester vos compétences en hacking.

Recommandations techniques

Ceci est une recommandation et n'a pas de caractère obligatoire :

- Configuration minimum : intel i5 (ou équivalent AMD) ou plus, 8Go RAM, 128Go Disque HDD/SSD avec au moins 20Go de libre, ainsi que la possibilité d'installer des logiciels supplémentaires.
- Un accès Internet non filtré.

Frais de déplacement

La prise en compte des frais de déplacement de l'équipe et du "mentor" varie selon les régions CSAW. Pour la région Europe, une bourse forfaitaire sera attribuée aux équipes finalistes pour participation aux frais de déplacement et d'hébergement. Les équipes recevront plus d'informations lors de l'invitation à la finale.

Lots

Les lots varient selon les régions CSAW. Se reporter à la [page web de la compétition](#) et au site [CSAW website](#) pour les détails.

Contacts

Merci d'envoyer vos questions à red@esisar.grenoble-inp.fr