GOUVERNEMENT
Liberté
Égalité
Fraternité

Règlement de l'évènement Capture The Flag (CTF)

« Passe ton Hack d'abord ! » :

le challenge national de cybersécurité lycéen

Édition 2027

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 intégralement en ligne du 18 janvier au 5 février 2027 au moyen d'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.

1/ Principe

Le CTF « Passe ton Hack d'abord » est constitué d'une quinzaine d'épreuves accessibles en ligne et portant sur des sujets de sécurité informatique (sécurité web, sécurité réseau, programmation, cryptographie, recherche en sources ouvertes, etc.). Dans ce cadre :

- chaque épreuve dispose d'un descriptif cadrant les attendus et scénarisant l'épreuve ;
- les conditions de victoire sont précisées pour chaque épreuve ;
- les épreuves ont été spécifiquement étudiées pour être résolues principalement par un public lycéen, certaines ont cependant un niveau de difficulté plus élevé afin de départager les élèves.

2/ Prérequis et conditions d'inscription

1. L'inscription au CTF est ouverte à **toute classe de lycée de voie générale, technologique ou professionnelle, mentions complémentaires jusqu'au BTS en lycée** ou en CFA, dans des établissements publics ou privés sous contrat en France et dans le réseau français à l'étranger.

Le concours vise préférentiellement les classes de 2ndes GT (SNT), 1ères /Terminales Générale spécialité mathématiques ou NSI, 1ères /Terminales technologiques filières STI2D et STMG, 2ndes professionnelles Métiers des transitions numérique et énergétique, et 1ières/Terminales professionnelles filière CIEL, ainsi que les certificats de spécialisation « services numériques aux organisations » et « cybersécurité » et les étudiants en lycée ou en CFA préparant les BTS CIEL et SIO ou en classe préparatoire des grandes écoles ;

2. le processus d'inscription est à effectuer en ligne par les enseignants référents;

3. les équipes seront constituées de deux (2) à six (6) personnes (enseignant référent non-comptabilisé). Le nombre recommandé d'élèves par équipe est de cinq (5) personnes. La plateforme étant limitée à un **maximum de 12 000 participants (soit environ 2000 équipes)**, l'Éducation nationale pourra refuser les équipes s'inscrivant une fois les quotas atteints, même si elles respectent les critères d'adhésion (horodatage de l'inscription) ;

4. Il est demandé fortement aux équipes pédagogiques de **veiller à assurer à chaque fois que cela est possible d'une mixité des équipes**. En effet, ce concours s'inscrit dans la promotion des métiers du numérique auprès des jeunes filles conformément au plan interministériel pour l'égalité entre les femmes et les hommes 2023-2027 – « Toutes et tous égaux » – qui engage les ministères à « *agir pour davantage de mixité dans les filières d'avenir », notamment « les formations au numérique et les métiers techniques de l'informatique et du numérique* » ;

5. chaque participant inscrit se verra attribuer, par l'entremise de son enseignant référent, un compte individuel de connexion anonymisé (url unique), indispensable pour se connecter à la plateforme du challenge. Les intitulés des comptes de connexion auront été générés par le partenaire industriel, en amont des inscriptions. La DGESCO et les enseignants-référents sont chargés de l'attribution des comptes à chaque participant de chaque équipe et de s'assurer de l'identification des détenteurs de compte en cas de besoin ;

6. la plateforme du challenge autorise **une unique session par compte de connexion**.

3/ Déroulement et modalités du challenge

1. Les noms d'équipes sont choisis par les participants et validés par l'enseignant référent. 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 ;

2. sauf problème technique, la plateforme du challenge sera ouverte de manière permanente à compter du 18 janvier 2027 8h00 et jusqu'au 7 février 2027 17h00. L'adresse de la plateforme et les comptes de connexions seront communiqués en janvier 2027

aux enseignants référents des équipes inscrites qui seront chargés de les attribuer individuellement aux participants de son équipe ;

3. 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 du partenaire industriel, prestataire du COMCYBER et de la DGESCO, notamment ses conditions générales d'utilisation ;

4. les inscriptions débuteront le 14 septembre 2026 et seront clôturées le 18 décembre 2026, soit un mois avant l'évènement ou bien dans un temps indiqué par l'organisation avant ou après, si le nombre maximum de participants est atteint ou encore à atteindre (12 000 participants) ;

5. 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 (quel que soit le lieu de passation des épreuves). Le débit minimum recommandé pour la connexion au service est 2 Mbits/s ;

6. les actions menées sur la plateforme du CTF se déroulent 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)** ;

7. le joueur est averti qu'un système de sécurité sera mis en place sur la plateforme de jeu.

4/ Procédure d'inscription à suivre pour les équipes

La DGESCO assure le suivi et la validation des inscriptions des équipes inscrites ainsi que des enseignants référents associés auprès du COMCYBER.

1. chaque équipe est inscrite **par les enseignants référents** qui transmettent les informations par le biais du formulaire en ligne, dont l'adresse sera communiquée sur le site Eduscol https://eduscol.education.fr/3679/education-et-cybersecurite dès la rentrée scolaire 2026-2027 ;

2. la DGESCO assurera la communication avec les enseignants, en lien avec les académies dans le cadre de la communauté des enseignants inscrits sur Magistère. Une adresse de contact permettra aux enseignants de poser leurs éventuelles questions : ctf-lyceen-cyber@education.gouv.fr

3. après validation, à partir du mois de janvier 2026, le lien de la plateforme ainsi que les identifiants de connexion seront transmis aux enseignants référents pour permettre aux participants inscrits de se connecter.

5/ Objet du challenge

1. 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.

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 à des personnes non inscrites, ou de communiquer ses identifiants de connexion (les enseignants rappellent aux élèves la nécessité de verrouiller leur session d'ordinateur lors d'un temps d'absence devant son poste, les élèves sont responsables de leur propre sécurité numérique) ;

   - de mener toute action non-conforme aux documents contractuels en vigueur de la plateforme du CTF, opérée par le partenaire industriel ;

   - de partager, publier des solutions, ou tout ou partie du contenu accédé lors de la compétition (Il est interdit de publier les énoncés ou les solutions des épreuves sur des forums ou d'en solliciter directement la réponse)

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

3. Vous pouvez utiliser des outils d'intelligence artificielle, consulter des ressources en ligne ou lire des forums pour vous aider durant le challenge. Des contrôles aléatoires peuvent être menés durant les épreuves pour vérifier le niveau de compréhension des élèves sur certains challenges.

4. Cependant, **toute aide extérieure – humaine ou numérique – doit être utilisée de manière éthique** : vous devez comprendre, adapter et maîtriser de manière responsable les solutions que vous utilisez.Veillez à ne jamais enfreindre les règles de sécurité de la plateforme.

6/ 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, le nom et prénom des élèves inscrits dans les équipes, les intitulés des comptes des élèves inscrits 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.

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 les noms et prénoms 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. Toute demande peut être adressée à ctf-lyceen-cyber@education.gouv.fr

Les données collectées 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 participants et des enseignants des équipes déclarées gagnantes pourront être transmises 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 le partenaire industriel opérant la plateforme 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

7/ 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 sur les épreuves chronométrées.

- le classement sera arrêté par la DGESCO et le COMCYBER dans les jours suivants, et au maximum trois (3) semaines ouvrées, après la fin du CTF.. Le classement général sera divisé en 3 catégories : la catégorie « pré-BAC filières générales et techniques », la catégorie « pré-BAC filière professionnelle » et la catégorie « post-BAC » ;

- à l'issue de l'évènement QUATRE (4) équipes gagnantes seront identifiées selon les critères suivants : une (1) équipe « pré-BAC filières générales et techniques », une (1) équipes « pré-BAC filière professionnelle », une (1) équipe « post-BAC », une (1) équipe pour un « Prix spécial du jury »

- la DGESCO est responsable d'identifier, auprès du COMCYBER, les équipes et étudiants appartenant à chacune des équipes gagnantes ;

- dernière épreuve : chaque équipe gagnante identifiée devra passer un oral pour expliquer auprès du jury comment elle a travaillé et comment elle a raisonné

- la remise des prix s'effectuera au courant du mois mars dans un lieu défini ultérieurement . La date est sujette à modifications en fonction notamment de la disponibilité des autorités présentes à la remise des prix et aux capacités de déplacement des élèves et enseignants des équipes gagnantes ;

- une attestation de participation sous la forme d'un open badge numérique au CTF « Passe ton Hack d'abord » sera remise aux enseignants-référents pour diffusion à tous les élèves ayant effectivement participé.

8/ Accompagnement pédagogique

Un webinaire sera enregistré par la DGESCO avec le COMCYBER afin de présenter le CTF et répondre aux questions des établissements le 15 octobre 2026 de 11h30 à 12h30.
Il est accessible via le Forum Magistère dédié au CTF Passe ton Hack :
https://ministere.magistere.apps.education.fr/course/view.php?id=320

Ce Forum propose également des ressources pédagogiques proposées par la DGESCO ainsi qu'un espace d'échange.

Pendant le challenge, le COMCYBER organisera deux webinaires, une fois par semaine, avec des échanges questions/réponses via chat. Ces deux séances seront l'occasion de présenter les métiers de la cybersécurité, les formations ParcourSup, la réserve cyber, les moyens de rester en contact :
1er créneau : le 19 janvier 2027 de 11h00 à 12h00
2ème créneau : le 28 janvier 2027 : 14h00 à 15h00

Vous pouvez poser vos questions à l'adresse unique du CTF :
ctf-lyceen-cyber@education.gouv.fr