

# Règlement du challenge sécurité numérique “Hack pour ton collègue !”

Le présent règlement définit les conditions d’inscription et de participation au hackathon « Hack pour ton collègue ! » sur la thématique de la cybersécurité, qui se déroulera le **vendredi 16 mai 2025 de 9h00 à 16h00** durant le temps scolaire, sous la supervision d’un ou plusieurs adultes de l’établissement. Le hackathon se déroulera sur une plateforme disponible sur l’internet. Cet évènement est organisé par l’académie de Versailles.

## 1. Principe

Le hackathon “Hack pour ton collègue !” est constitué d’épreuves variées, accessibles en ligne, portant sur des sujets de sécurité informatique (sécurité web, sécurité réseau, programmation, etc.). Dans ce cadre :

- chaque épreuve dispose d’un descriptif cadrant les attendus et scénarisant l’épreuve ;
- chaque épreuve nécessite de trouver un code de victoire caché appelé « flag » ;
- les épreuves ont été spécifiquement étudiées pour être résolues par un public de collégiens ou de collégiennes, certaines d’entre elles ayant cependant un niveau de difficulté plus élevé afin de départager les équipes.

## 2. Prérequis et conditions d’inscription

1. L’inscription au hackathon, est ouverte à tout élève de 4ème ou 3ème des collèges de l’académie de Versailles. Il vise cependant préférentiellement les classes de 3ème, en raison du niveau de difficulté de certaines épreuves. Chaque établissement pourra inscrire plusieurs équipes dans la limite du nombre de places offertes pour le challenge.
2. Le processus d’inscription est à effectuer par l’enseignant référent accompagnant chacune des équipes, via le formulaire en ligne disponible à cette adresse : <https://edu-sondage.ac-versailles.fr/index.php/956986?lang=fr>
3. Les équipes seront constituées de **5 élèves maximum** (enseignant référent non comptabilisé). **Les équipes doivent s’efforcer d’inclure au moins 2 filles**. La plateforme étant limitée à un maximum de 500 élèves, l’académie pourra refuser les équipes s’inscrivant une fois les quotas atteints, même si elles respectent les critères d’inscription.
4. À la suite du processus d’inscription, les noms d’équipes seront générés automatiquement en s’appuyant sur le nom de l’établissement.
5. Sauf problème technique, la plateforme du challenge sera ouverte de manière permanente le **vendredi 16 mai 2025 de 9h00 à 16h00**. L’adresse de la plateforme sera communiquée aux enseignants référents des équipes inscrites.
6. La participation au challenge est gratuite et implique l’acceptation pleine et entière du présent règlement, par le chef d’établissement, l’enseignant référent, ainsi que les élèves qui composent les équipes, à compter de l’inscription. Elle implique également l’acceptation de tout document juridique requis pour accéder à la plateforme du prestataire de l’académie de Versailles, notamment ses conditions générales d’utilisation.
7. Les inscriptions seront clôturées le **vendredi 11 avril 2025 à 18h00** ou dès que le nombre maximum de participants sera atteint.

**8.** La participation au hackathon implique, un accès internet et l'usage d'un navigateur web sur un ordinateur pour permettre aux élèves l'utilisation des outils nécessaires pour résoudre les challenges. De facto, cela implique la mise à disposition au sein du collège, d'une salle dotée de l'équipement nécessaire, dans la mesure où l'épreuve se déroulera durant le temps scolaire.

**9.** Les actions menées sur la plateforme du hackathon et via l'internet fourni, se déroulent néanmoins en environnement contrôlé et de confiance, sous la surveillance du prestataire de l'académie de Versailles. Toute action en dehors de ce cadre n'est pas autorisée. Pour rappel, le "hacking" et l'attaque informatique ne sont pas un jeu et les conséquences sont réelles (risque pénal, amendes...).

### **3. Procédure d'inscription à suivre pour les équipes**

L'académie de Versailles est responsable de la validation des équipes inscrites pour chaque classe, ainsi que des enseignants référents associés, et en assure le suivi auprès du prestataire.

**1.** Chaque équipe est inscrite par le professeur référent qui transmettent les informations par le biais du formulaire en ligne produit par l'académie de Versailles, dont l'adresse est la suivante :

<https://edu-sondage.ac-versailles.fr/index.php/956986?lang=fr>

**2.** La procédure détaillée d'inscription sera communiquée dans un document présentant la démarche pas à pas.

**3.** La liste des équipes est validée par l'académie de Versailles, qui assurera la communication avec les enseignants référents.

**4.** Après validation, le lien de la plateforme sera communiqué aux enseignants référents via leur courriel professionnel, accompagné de l'identifiant et du mot de passe permettant de s'y connecter. Chaque équipe disposera d'un compte unique.

### **4. Conditions de participation**

**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 chacune des épreuves ;
- valider ces "flags" afin d'obtenir des points. Le nombre de points accordé pour chaque épreuve est indiqué sur la plateforme du hackathon. 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 ou de communiquer ses identifiants et mots de passe à toute personne n'appartenant pas à son équipe ;
- de mener toute action non-conforme aux documents contractuels en vigueur sur la plateforme du hackathon, opérée par le prestataire de l'académie ;
- de partager, publier tout ou partie du contenu accessible lors de la compétition, y compris des solutions.

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

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

## 5. Collecte et protection des données à caractère personnel

Les données collectées par l'académie de Versailles sont : l'UAI, le nom et la ville des établissements, le nom des équipes participantes, l'adresse de courriel professionnelle de l'enseignant référent et les données statistiques générales des participants (nombre d'élèves, nombre de candidats, classes, sexe des participants). Ces données permettront de valider les équipes candidates et d'identifier le profil scolaire général des participants. Aucune donnée personnelle sensible ne sera demandée ni conservée.

Les enseignants référents de chacune des équipes engagées devront fournir une adresse professionnelle du type [prenom.nom@ac-versailles.fr](mailto:prenom.nom@ac-versailles.fr) afin de pouvoir communiquer avec l'organisation du challenge et recevoir les informations régulièrement.

Les données d'inscription seront enregistrées dans un registre de suivi. Seule l'académie de Versailles détiendra le registre de suivi complet. Ces données seront conservées pour la durée de l'année civile en cours, à des fins d'information pour permettre au challenge d'évoluer.

Les noms des élèves et des enseignants des trois équipes classées aux trois premières classes seront demandés et transmis à l'académie de Versailles afin d'organiser la remise des prix.

Les éventuelles prises de vue des élèves mineurs, par le service de valorisation des usages de la DRANE, seront soumises au consentement des intéressés et de leurs responsables légaux au sein de leur établissement, par le biais des formulaires de droit à l'image qui peuvent être téléchargés en ligne à cette adresse :

<https://eduscol.education.fr/398/protection-des-donnees-personnelles-et-assistance#summary-item-1>

Seul l'opérateur de 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 sauf en cas d'incident de sécurité nécessitant l'intervention du RSSI (Responsable de la Sécurité des Systèmes d'Information) académique.

## 6. Classement des équipes et 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 pour compléter l'intégralité des épreuves. A défaut de complétude intégrale, l'équipe désignée vainqueur sera celle ayant obtenu le plus de points et ayant été la plus rapide à résoudre le plus d'épreuves dans leur totalité (ne sera pas pris en compte le temps effectif passé sur la plateforme, mais l'horaire d'achèvement de la dernière épreuve réalisée) ;
- Le classement sera arrêté par l'académie de Versailles dans les jours suivants, et au maximum une (1) semaine, après la fin du hackathon ;
- A l'issue de l'évènement, les trois (3) équipes classées au trois (3) premières places seront identifiées. La remise des prix s'effectuera à la DRANE de Versailles (2 rue Pierre Bourdan,

78160 Marly-le-Roi). La date de remise est sujette à modifications en fonction notamment de la disponibilité des autorités présentes à la remise des prix.

- Les prix pourront être constitués d'abonnements à la plateforme Root.Me Pro et / ou d'objets cadeaux <sup>1</sup>, offerts aux élèves des équipes classées au trois premières places.

## **7. Accompagnement pédagogique**

Un webinaire sera organisé par l'académie de Versailles fin avril afin de présenter le hackathon, et répondre aux questions des établissements.

Des ressources pédagogiques seront proposées par l'académie de Versailles, en partenariat avec le prestataire, aux enseignants et aux élèves engagés dans le challenge.

Le prestataire accompagnera le jour de l'évènement les enseignants référents et les équipes via un TCHAT intégré à la plateforme.

Seuls les enseignants référents et les accompagnateurs liés à l'organisation seront invités sur la plateforme.

Vous pouvez poser vos questions à l'adresse de courriel générique unique accompagnant le hackathon "Hack pour ton collègue" : [hackpourtoncollege@ac-versailles.fr](mailto:hackpourtoncollege@ac-versailles.fr)

---

<sup>1</sup> Prix sous réserve de validation du cadre contractuel avec cette société, en cours de finalisation à date de rédaction de ce règlement intérieur. A défaut de faisabilité, un cadeau d'une valeur équivalente sera offert aux gagnants.