



***EUROPEAN
CYBER
CUP***

Règlement Joueurs 2026

1. Généralité

La société Forward Global, Société au capital de 32 547 141 euros, dont le siège social est 17 Avenue Hoche, 75008 Paris, (ci-après « l'Organisateur »),

En partenariat avec

La société ZQSD Productions, dont le siège social est sis 170 rue Raimon de Trencavel 34070 MONTPELLIER, immatriculée au RCS de Lyon sous le numéro 819 213 224.

Organisent l'European Cyber Cup, qui se déroulera du 31 au 2 avril 2026 à Lille Grand Palais, pendant le Forum International de la Cybersécurité.

En participant au tournoi les Équipes, les Joueurs et Joueuses, les Coachs, acceptent sans réserve de se conformer au Règlement.

2. Conditions d'éligibilité

Afin de participer au tournoi, chaque participant doit respecter les conditions décrites ci-dessous.

L'Organisateur se réserve le droit de refuser la participation au tournoi à toute personne ayant fait l'objet d'une sanction, de quelque nature qu'elle soit et quelle qu'en soit la raison, prononcée par l'Organisateur. Ce règlement doit être signé en amont de la compétition et respecté jusqu'à la fin de celle-ci.

Les équipes participantes se sont inscrites auprès de l'Organisateur et ont validé leur participation après signature d'un contrat d'inscription.

Il est possible de s'inscrire sous 2 régimes :

- Equipe étudiante
- Equipe professionnelle

Pour participer à l'EC2, **chaque équipe doit être constituée de 5 à 10 joueurs (5 joueurs maximum et 5 remplaçants maximum)**, et chaque membre d'une équipe doit être âgé d'au moins 18 ans au moment de l'inscription. Les participants doivent fournir une preuve d'âge valide, telle qu'une pièce d'identité officielle (carte d'identité, passeport, permis de conduire) lors de l'enregistrement.

Cette année étant donnée la réduction du nombre de participants (5 joueurs maximum), nous proposons un roster flottant de 1 à 5 personnes. Pour chaque épreuve, l'équipe devra choisir les 5 joueurs mobilisés pour jouer en amont (aucun changement ne pourra être effectué en plein milieu de l'épreuve).

Attention, il est obligatoire que l'ensemble des joueurs inscrits d'une équipe participe à minima à deux challenges pour bénéficier du kit de bienvenue et du repas alloué.

Les joueurs devront être présents physiquement sur le site de la compétition pour pouvoir concourir, aucune participation à distance ne sera autorisée et ne pourra être mise en place. La présence physique est requise pour assurer l'intégrité et la transparence des épreuves, ainsi que pour faciliter les interactions entre les équipes et les organisateurs.

Pour être présent sur le site de la compétition, chaque joueur et coach doit être préalablement inscrit au Forum International de la Cybersécurité et obtenir un badge d'entrée sur le lieu de l'événement.

Tous les participants doivent se présenter au check-in sur place à l'heure indiquée pour valider leur présence et récupérer leur kit de bienvenue.

3. Dotations

3.1 Kit de Bienvenue

À son arrivée, chaque participant se verra remettre un kit de bienvenue comprenant :

- Un tee-shirt EC2 générique.
- Un tote bag offert par Hello Lille.

3.2 Trophées et Récompenses

°Trophée par épreuve :

Les classements sont réalisés par challenge.

Pour chaque épreuve, l'équipe gagnante recevra un trophée indiquant le nom de l'épreuve remportée.

°Cash-prize par épreuve :

L'équipe arrivée 1ère au classement de l'épreuve, se verra attribuer une récompense de 2 000€ (deux mille), à diviser entre les membres de l'équipe. Cette somme sera envoyée par virement à l'entité inscrite et devra être redistribuée en interne à chaque membre de l'équipe, sous 60 jours après la fin de l'European Cyber Cup.

4. Format

L'European Cyber Cup (EC2) se déroulera sur trois jours et sera composée de plusieurs épreuves. Les détails du format de la compétition sont les suivants :

4.1. Planification de la Compétition :

L'European Cyber Cup est composée de 5 épreuves d'une demie-journée chacune.

À la fin de chaque épreuve un classement sera établi pour classer les équipes de la première à la dernière place.

🏠 Début de la compétition : 9h00

🏠 Fin de la compétition : 18h00 excepté le 2 avril - Fin de la compétition 13h00

🏠 Dates : 31 mars, 1er et 2 avril 2026

🏠 Lieu : Le Square, Lille Grand Palais, Forum INCYBER

4.2 Epreuves

EUROPEAN CYBER CUP 2026				
	mardi 31 mars 2026	mercredi 1 avril 2026	jeudi 2 avril 2026	
9:00 - 9:15	CEREMONIE D'OUVERTURE	IMMERSIVE LAB Red Team / Blue Team - "Purple Ninja"	EPITA Forensic	9:00 - 9:30
9:30 - 10:00	SYSDREAM Social Engineering / OSINT			9:30 - 10:00
10:00 - 10:30				10:00 - 10:30
10:30 - 11:00				10:30 - 11:00
11:00 - 11:30				11:00 - 11:30
11:30 - 12:00				11:30 - 12:00
12:00 - 12:30				12:00 - 12:30
12:30 - 13:00				12:30 - 13:00
13:00 - 13:30	Remise de prix			13:00 - 13:30
13:30 - 14:00				13:30 - 14:00
14:00 - 14:30	HACK THE BOX CTF Jeopardy	AIRBUS & GOOGLE CTF/IA		14:00 - 14:30
14:30 - 15:00				14:30 - 15:00
15:00 - 15:30				15:00 - 15:30
15:30 - 16:00				15:30 - 16:00
16:00 - 16:30				16:00 - 16:30
16:30 - 17:00				16:30 - 17:00
17:00 - 17:30				17:00 - 17:30
17:30 - 18:00				17:30 - 18:00
18:00 - 18:30	Remise de prix			18:00 - 18:30
18:30 - 20:30	APERO EC2			18:30 - 20:30

4.3 Méthode de scoring

Chaque épreuve suivra ses propres critères de scoring qui seront détaillés par l'organisme l'ayant créée. Ces critères seront communiqués au plus tard au lancement de l'épreuve.

5. Code de conduite

Soucieux de proposer une expérience de compétition enrichissante pour tous; l'Organisateur invite les Participants à concourir de manière paisible, à se respecter mutuellement, à faire preuve de fair-play, d'équité, d'honnêteté et à respecter les spectateurs, l'Organisateur ainsi que les Administrateurs.

En participant au tournoi, les Participants s'engagent à respecter les lois et règlements applicables du

pays dans lequel il réside ainsi que les différentes règles de conduite telles qu'énumérées au sein du présent Règlement.

Les présentes règles de conduite ont pour objet de présenter une liste non exhaustive des différents comportements prohibés, malhonnêtes ou pouvant procurer un avantage indu.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment les présentes règles de conduite ainsi que de prendre toute mesure disciplinaire adaptée en cas de non-conformité au code de conduite, qu'il s'agisse d'un comportement énuméré dans la liste ci-dessous ou non (malus à l'appréciation de l'organisateur).

Les comportements suivants sont susceptibles d'entraîner une sanction disciplinaire :

- Refuser de suivre les instructions de l'Administrateur qui seraient nécessaires pour le bon déroulement du tournoi ;
- Adopter un comportement antisportif ;
- Choisir un pseudonyme ou diffuser un contenu indiquant une fausse association à l'Organisateur, ou revêtant un caractère vulgaire, obscène, offensant, contraire aux bonnes mœurs, illicite, portant atteinte aux droits d'un tiers ;
- Harceler, suivre, menacer, intimider ou adopter un comportement nuisible vis-à-vis des autres Participants ou de l'Administrateur du tournoi ;
- Communiquer (sur toute plateforme : Discord, réseaux sociaux, etc..) tout contenu pouvant être considéré comme offensant et ce incluant des propos illégaux, insultants, injurieux, menaçants, abusifs, vulgaires, obscènes, sexuels, racistes, diffamatoires qu'ils soient fondés sur la race, les opinions politiques ou religieuses, l'orientation sexuelle et plus généralement tout propos contraire à l'éthique, aux valeurs des CTF ou répréhensibles par la loi ou un règlement applicable ;
- Communiquer publiquement une communication privée et confidentielle entre l'Organisateur et les Participants pendant la compétition ;
- Publier des contenus commerciaux publicitaires ou promotionnels ;
- Publier des contenus portant atteinte à la réputation ou à l'image des Organisateurs ou de tiers ;
- Proposer directement ou indirectement des offres, des promesses, des dons, des présents ou des avantages quelconques à un Administrateur dans le but d'obtenir un quelconque avantage au cours du tournoi ;
- Ne pas respecter ou endommager le matériel mis à disposition par l'Organisateur ;
- Publier des informations personnelles des autres Participants (tels que nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, etc.) sur un espace accessible publiquement, que ce soient les réseaux sociaux, sur un site internet ou par tout autre moyen ;
- Se cantonner au contenu des épreuves et ne pas tenter d'exploiter l'infrastructure
- Ne pas fournir ses meilleurs efforts pour avancer le plus loin possible dans le Tournoi (par exemple: remporter une épreuve) ;
- Parier ou mettre en place un système de pari illicite sur le tournoi ;

- Manipuler le classement du tournoi ;
- Faire la promotion ou associer un sponsor ayant une activité illicite ou en lien avec les produits ou les services suivants : Pornographie / Alcool / Tabac ou Cigarettes / Produits pharmaceutiques / Armes à feu / Sites de jeux d'argent et toutes activités susceptibles de porter atteinte à l'honorabilité et la réputation de l'événement. .
- Tricher durant la compétition en transmettant des informations à une autre équipe ou en effectuant du "sharflag" entre deux entités. L'organisation se réserve le droit de demander une preuve ou de décider de mettre une sanction sans preuve.

Les comportements énumérés ainsi que tout autre comportement nuisible, qu'ils soient commis intentionnellement, par négligence ou par simple tentative, sont susceptibles de faire l'objet d'une sanction telle que définie par le présent Règlement.

La personne qui, par aide ou assistance, facilite la préparation ou la commission de l'infraction pourra également faire l'objet d'une sanction disciplinaire.

Les Participants peuvent informer à l'Organisateur tout comportement ou contenu préjudiciable en lien avec le tournoi.

6. Sanctions disciplinaires applicables

En cas de violation du Règlement et notamment en cas de violation du code de conduite, l'Organisateur se réserve le droit d'infliger une sanction à l'encontre du/de la joueur.se/Capitaine/Coach fautif.ve, selon la gravité de l'infraction constatée.

L'ensemble des sanctions peuvent être infligées soit au/à la participant.e fautif.ve prise individuellement, soit à l'équipe à laquelle il.elle appartient au moment de la commission de l'infraction.

L'Organisateur peut infliger les sanctions suivantes selon le degré, la gravité et la répétition éventuelle de la violation constatée, dans l'ordre de gravité suivant :

- 📌 Avertissement : Une notification formelle de l'infraction commise et un rappel des règles.
- 📌 Perte de Points ou Disqualification d'une Épreuve : Perte de points pour une épreuve spécifique ou disqualification de l'épreuve.
- 📌 Exclusion Temporaire : Exclusion temporaire d'une ou plusieurs épreuves.
- 📌 Disqualification : Disqualification de l'ensemble du tournoi.
- 📌 Suppression des Dotations : Retrait des prix et récompenses déjà attribués.
- 📌 Bannissement : Interdiction de participation aux futurs tournois organisés par l'Organisateur.
- 📌 Décision : L'Organisateur prendra une décision sur la sanction appropriée en fonction de la gravité de l'infraction et des antécédents du participant.
- 📌 Notification : Le participant ou l'équipe sera informé de la sanction par écrit (email ou autre moyen de communication approprié).

L'Organisateur peut décider de prononcer une sanction assortie, en tout ou partie, d'un sursis à son exécution. La révocation pure et simple de tout ou partie d'un sursis peut être prononcée à titre de sanction.

Dans le cas où l'Organisateur prononcerait une sanction pour une nouvelle infraction commise, l'Organisateur pourra également décider de révoquer purement et simplement, tout ou partie d'un sursis précédemment ordonné.

Le bénéfice du sursis attaché en tout ou partie à l'une des sanctions prononcées pour des infractions en concours ne met pas obstacle à l'exécution des sanctions de même nature non assorties du sursis.

La sanction assortie d'un sursis est réputée caduque si la personne ou l'équipe concernée n'a pas commis, pendant un délai d'un an à compter de celle-ci, une infraction suivie d'une nouvelle sanction.

Outre ces sanctions disciplinaires, l'Organisateur se réserve le droit de poursuivre en justice, tant sur le plan civil que pénal, toute personne qui aurait tenté de troubler le bon déroulement du Tournoi notamment en concourant à un cas de tricherie, de fraude, ou d'atteinte à un système de traitement automatisé de données, qu'il ait participé ou non au Tournoi.

7. Dispositions supplémentaires

7.1. Finalité des décisions

Toutes les décisions prises par l'Organisateur vis-à-vis de l'interprétation de ce règlement, l'éligibilité des membres de l'Équipe, la planification et mise-en-place du tournoi, et les sanctions appliquées sont sans appel.

7.2. Droit de modification

L'Organisateur se réserve le droit de modifier exceptionnellement le présent Règlement sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre.

L'Organisateur s'engage à contacter les équipes, par tout moyen, pour les informer des modifications inhérentes au format du tournoi ou cas de changement d'horaires ou de lieux de celui-ci.

8. Confidentialité

Pendant la durée du Tournoi, l'Organisateur peut être amené à entretenir des correspondances privées avec un ou plusieurs Participants.

Les correspondances privées sont protégées au titre du secret et les destinataires de ces messages ne sont pas autorisés à dévoiler publiquement le contenu de ces messages. La divulgation non autorisée des correspondances privées peut engager la responsabilité tant civile que pénale de la personne qui divulgue ces données.

9. Règle de vie

9.1. Comportement du joueur

Le joueur s'engage à ce que son comportement n'affecte en rien le bon déroulement du Tournoi.

9.2. Matériel fourni par l'Organisateur

L'Organisateur met à la disposition de chaque équipe une écurie avec des tables, chaises, et un panneau avec son nom, ainsi qu'un câble RJ45 pour accéder à Internet, une rallonge électrique.

Chaque joueur doit se présenter à la Compétition avec : son ordinateur portable, son chargeur, son adaptateur pour les câbles (prise, RJ45...).

Le joueur demeure responsable du matériel mis à sa disposition et s'engage à l'utiliser de manière paisible et à éviter toute utilisation non conforme pouvant provoquer un quelconque dommage direct ou indirect.

9.3. Limitation de responsabilité

Le joueur demeure à tout moment responsable de ses effets personnels et à ce titre, les Organismes déclinent toute responsabilité en cas de perte, de vol ou de détérioration d'un quelconque bien appartenant au joueur.

9.4 Le rôle du coach

Le coach d'équipe a pour mission d'accompagner et de conseiller les joueurs dans leur stratégie d'équipe et la façon d'appréhender les épreuves durant les trois jours de la compétition.

Il ne doit en revanche jouer aucun rôle opérationnel. A ce titre, il ne doit pas utiliser les ordinateurs des joueurs. Le coach d'équipe ne doit en aucun cas donner les réponses aux épreuves à son équipe.

Le rôle du coach se limite donc à un appui stratégique et organisationnel.

9.5. Entreprises disposant d'une équipe et également organisatrice d'épreuve


L'organisation se réserve le droit d'ajuster la pondération de l'épreuve en question pour l'entité qui dispose d'une équipe et qui co-organise le challenge.

9.6. Multi équipes d'une même entité

Afin d'éviter le "share flag" entre deux équipes d'une même entité, nous autorisons deux équipes d'une même école, mais avec une entité différente.

En effet, nous insistons sur le fait qu'il est interdit que les équipes échangent des informations relatives aux épreuves entre elles. Si cela se produit, l'organisation se réserve le droit de sanctionner les deux équipes.

Ex :

Equipe #1 Ynov Bordeaux / Equipe #2 Ynov Paris 

Equipe #1 Guardia School Paris / Equipe #2 Guardia School Paris 

10. Droit à l'image

Le Participant autorise gracieusement l'Organisateur, les droits, à titre exclusif, pour le monde entier et pour une durée de trois (3) ans à compter de la signature des présentes, de fixer, faire fixer, enregistrer, faire enregistrer, reproduire, faire reproduire, sans limitation en nombre, diffuser, faire diffuser, exploiter, faire exploiter la captation et la fixation de l'image, du nom, de la voix ou tout autre attribut de la personnalité, du joueur dans le cadre de l'European Cyber Cup en tout ou partie, pour tous modes d'exploitation, à toutes fins, commerciales ou non commerciales, sur tous formats et supports connus ou à venir, à l'exception de la création de tous objets promotionnels (produits dérivés de merchandising sous quelque forme que ce soit) utilisant le nom ou l'image de la joueur. Il est précisé qu'en cas de cessation de participation du joueur au tournoi, pour quelque raison que ce soit, aucune utilisation à des fins de promotion commerciale ne pourra être faite des différentes captations et fixations de l'image ou tout autre attribut de la personnalité du joueur réalisées au cours de l'European Cyber Cup, par l'Organisateur. Nonobstant ce qui précède, l'Organisateur demeure libre et autorisé à exploiter, à des fins commerciales ou non commerciales, l'ensemble des éléments diffusés officiellement dans le cadre de l'European Cyber Cup auxquels le joueur aura participé (captations réalisées au cours des matches, interviews, etc.).

11. Limitation de responsabilité

La participation au Tournoi suppose la reconnaissance et l'acceptation pleine et entière des caractéristiques et des limites techniques des réseaux de communication électronique. Le Participant reconnaît que les services en ligne sont fournis « tel quel », sans aucune garantie d'aucune sorte et que leur utilisation est à ses risques et périls.

L'Organisateur ne peut garantir que les services ne subiront aucune interruption, qu'ils seront exempts de défaut ou que les anomalies seront corrigées et ne saurait être tenu responsable de l'interruption partielle ou totale de certains services utilisés au cours du tournoi.

L'Organisateur invite les utilisateurs à installer un logiciel de sécurité à jour, notamment antivirus, anti-malwares, et de prendre toutes les mesures nécessaires pour protéger ses données des éventuelles attaques informatiques qui pourraient survenir. L'Organisateur ne

saurait être tenu responsable des dommages directs ou indirects résultant d'une utilisation des services servant de support au Tournoi ou résultant d'un comportement nuisible ou dommageable imputable à un Participant ou à un tiers.

Avertissement épilepsie : chez certaines personnes, l'utilisation de matériel informatique nécessite des précautions d'emploi particulières.

Les dommages directs ou indirects subis par le Participant ou des tiers au cours du tournoi ne sauraient engager ni la responsabilité de l'Organisateur ni celle de ses partenaires commerciaux ou médiatiques, sauf en cas de manquement grave constaté à une obligation de sécurité.

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la bonne organisation du Tournoi et à la délivrance des informations nécessaires pour y participer.

12. Propriété intellectuelle et Données à caractère personnel des participants

12.1 Propriété Intellectuelle

Les marques, les logos, les logiciels, les dessins, les modèles, les bases de données, les services en ligne utilisés au cours du Tournoi sont protégés au titre de la propriété intellectuelle et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

Toute utilisation, reproduction ou représentation non autorisée par le titulaire des droits est interdite.

La participation au Tournoi ne procure aux Participants aucun droit d'utilisation supplémentaires aux services que ceux déjà expressément consentis par les éditeurs au sein de leur contrat de licence utilisateur respectif.

12.2 Données à caractère personnel des participants

Les données collectées sont obligatoires pour participer à la compétition. Les données à caractère personnel communiquées par les participants feront l'objet d'un traitement informatique par la Société Forward Global. Elles sont conservées pendant la durée nécessaire à leur traitement qui peut être, le cas échéant, fixée par les textes. Les participants pourront accéder aux données les concernant. Ils disposeront également de droits d'opposition, de rectification, de limitation du traitement et de portabilité de leurs données auprès de la Commission Nationale Informatique et Libertés (pour plus d'informations : www.cnil.fr).

Pour exercer ces droits ou pour toute question sur le traitement de ces données par Forward Global, les participants pourront la contacter :

- par voie électronique : dpo@forum-incyber.com.
- ou par courrier postal à l'adresse de la Société, c'est-à-dire 17 avenue Hoche, 75008 Paris

12.3 RGPD

Si l'un des participants subit un incident de sécurité ou une violation de données (telle que définie dans le « Règlement Général sur la Protection des Données à caractère personnel » n°2016/679) concernant les données à caractère personnel traitées dans le cadre du présent règlement, et notamment concernant celles transmises par l'Organisateur, il s'engage à :

- Avertir le DPO de L'ORGANISATEUR (dpo@forum-incyber.com) au plus tard 48h après qu'il en ait eu

connaissance. Cette notification est accompagnée de toute documentation utile afin de permettre à L'ORGANISATEUR, si nécessaire, de notifier cette violation à l'autorité de contrôle compétente ;

- Notifier à l'Autorité de contrôle compétente, en l'occurrence la CNIL, au plus tard dans les 72h ;

- Coopérer et se synchroniser avec l'ORGANISATEUR afin de communiquer sur ces violations de Données à caractère personnel auprès des Autorités de contrôle, des régulateurs, des médias, des partenaires commerciaux, des clients ou des personnes concernées.

13. Droit applicable

Le présent Règlement est soumis au droit français et à la compétence exclusive des tribunaux de Paris. Si une ou plusieurs stipulations des présentes seraient déclarées non valides à la suite d'une décision de justice devenue définitive, les autres stipulations resteront en vigueur et continueront de s'appliquer.

Prénom et Nom :

Équipe :

Date :

Signature :