RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

AGENCE NATIONALE DE LA SÉCURITÉ DES SYSTÈMES D'INFORMATION
ANSSI

REMPAR
2025

WEBINAIRE DE MISE EN ŒUVRE #2
REMPAR25 – MODALITÉ 1

avec le soutien du CLUSIF et du Club de la Continuité d'Activité (CCA)

19 juin 2025

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

SARAH ATAKOU GAUTHIEROT – CHEFFE DE BUREAU MANAGEMENT DES CRISES CYBER

Sommaire

1. Règles de diffusion et modalités de la phase préparatoire
2. Description du scénario
3. Détails du chronogramme principal
4. Ingénierie du chronogramme
5. Pression Médiatique Simulée (PMS)
6. Modalités d'animation
7. Prochaines étapes

1. RÈGLES DE DIFFUSION ET MODALITÉS DE LA PHASE PRÉPARATOIRE

Règles de diffusion

Votre engagement

- ✓ Seules les personnes qui organisent l'exercice REMPAR25 le 18 septembre 2025 au sein de leur organisation (ou pour le compte de leur client, par lequel ils sont mandatés et dont nous avons été informés), peuvent participer aux webinaires de mise en œuvre de la modalité 1.
- ✓ Les futurs joueurs ne doivent pas prendre connaissance des éléments mis à disposition des organisateurs. Ils assisteront au briefing global prévu pour eux, une semaine avant l'exercice.
- ✓ Votre discrétion relative aux ressources / informations mises à votre disposition et à votre participation est requise. Rien ne doit être partagé dans un autre but que pour préparer la mise en place de REMPAR25 au sein de votre organisation, le 18 septembre 2025.

Règles de diffusion

Notre engagement

- ✓ La participation à REMPAR25 est ouverte à toutes les organisations dont l'inscription a été préalablement validée, aucun niveau de maturité initial n'est requis.
- ✓ Nous préservons la stricte confidentialité des éléments qui sont portés à notre connaissance.
- ✓ Nous ne communiquons pas sur les organisations joueuses, en amont du 18 septembre 2025. Dans le cas où cela pourrait être utile pour la constitution des annuaires de jeu, le recueil de l'accord de l'organisation sera un préalable.
- ✓ Aucune information relative aux axes d'amélioration identifiés lors de l'exercice ne devra être partagé sans accord de l'organisation joueuse. L'ANSSI n'identifiera pas nommément les organisations lors des moments de retour d'expérience.

Rappels sur la modalité 1

Modalité et objectifs

Les caractéristiques de la modalité 1

- ✓ L'organisation participante joue dans ses locaux, elle teste son dispositif de gestion de crise cyber ;
- ✓ Option à privilégier pour toutes les organisations désireuses de tirer des enseignements tangibles à mettre en place dans leur contexte ;
- ✓ Mise en place portée par l'organisation sur la base des webinaires proposés et de la documentation fournie.

Les objectifs de REMPAR25

- ✓ Sensibiliser les non-experts de la cybersécurité.
- ✓ Entrainer l'écosystème français aux enjeux de gestion de crise cyber.
- ✓ Eprouver les capacités des organisations à réagir et tenir dans la durée.
- ✓ Aborder la question de l'anticipation.
- ✓ Introduire les notions de continuité d'activité.

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

VOS QUESTIONS

1. RÈGLES DE DIFFUSION ET MODALITÉS DE LA PHASE PRÉPARATOIRE

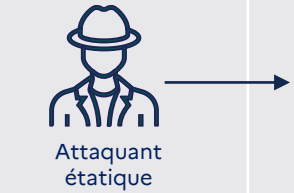
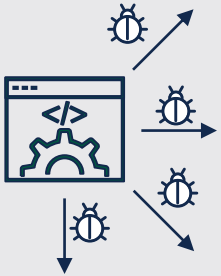
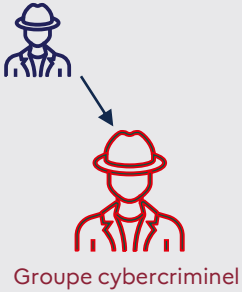
2. DESCRIPTION DU SCÉNARIO

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

Description de la chaîne de compromission

Eléments relatifs à la chaîne de compromission

1	2	3	4	5	6
Compromission d'un éditeur antivirus / EDR par un attaquant étatique	Diffusion massive de la mise à jour compromise de l'antivirus / EDR	Exfiltration de données vers l'infrastructure de commande et contrôle de l'attaquant	L'acteur étatique partage les données volées à un groupe cybercriminel	Déclenchement de l'effacement des données	Demande de rançon par le groupe cybercriminel sous peine de divulgation des données
				**18 septembre 2025, 5h00 du matin**	
11 septembre 2025	11 septembre 2025	Pendant 7 jours	18 septembre 2025		À 13h30

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

Détails de la cyberattaque

Une cyberattaque en trois phases

Phase 1 : Exfiltration de données

- Altération du comportement de l'antivirus / EDR pour repérer certains mots clés dans les données analysées (confidentiel, login, ID, urgent, SCADA, brevet, mdp, …).
- Exfiltration des données concernées pendant sept jours à compter de l'application de la mise à jour publiée le 11 septembre 2025.
- Précautions pour que le logiciel adopte un comportement au plus proche d'une version légitime.

Phase 2 : Effacement de données

- Passage en mode wipper (effacement irrémédiable) le 18 septembre à 5h du matin.
- Montée en charge progressive des dysfonctionnements.
- Appel d'un responsable à 6h du matin (fictif) pour gérer la situation puis décision à 7h du matin de convoquer les membres de la cellule de crise.
- Rassemblement en salle de crise à 8h30.

Phase 3 : Divulgation de données

- Partage des données exfiltrées à un groupe cybercriminel.
- Prise de contact massive avec les organisations dont les données ont été récupérées à partir de 11h avec publication d'un compte à rebours de 2h30.
- Publication périodique de données à partir de 13h30 et demande de rançon en contrepartie de la non divulgation de données.

Faits majeurs

Evènements clés de la matinée

Temporalité	Faits majeurs	Thématiques abordées
09h30	Début de l'exercice – Montée en charge des impacts	Continuité d'activité Levée de doute & Investigations Consignes Internes Stratégie de communication Anticipation Rythme de bataille Points de situation Risques psychosociaux
10h00	Début de la Pression Médiatique Simulée – Panne de grande ampleur	
10h30	Publication de l'ANSSI, relayée par les CSIRT et Cybermalveillance	
11h00	Prise de contact de l'attaquant potentiel	
11h30	Communication de l'éditeur antivirus / EDR	
12h00	Confirmation d'une cyberattaque en cours	
12h30	Fin de la matinée – Pause déjeuner	

Faits majeurs

Evènements clés de la matinée

Temporalité	Faits majeurs	Thématiques abordées
13h30	Divulgation de données et demande de rançon	Priorisation des activités Investigations & Mise en sécurité Consignes Internes Stratégie de communication Anticipation Gestion du personnel
14h00	Communication officielle dissuadant de payer une rançon	
14h30	Rumeurs de fermeture des services d'accueil au public, notions de continuité de la Nation	
15h00	Publication du mode opératoire provisoire et de recommandations par le CERT-FR	
15h15	Publication d'un post-mortem intermédiaire par l'éditeur	
15h30	Fin de l'exercice	
15h45	Retour d'expérience à chaud, suivi du retour d'expérience croisé	

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

VOS QUESTIONS

2. DESCRIPTION DU SCÉNARIO

3. DÉTAILS DU CHRONOGRAMME PRINCIPAL

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

Détails du scénario : le chronogramme

Un chronogramme principal et deux chronogrammes spécifiques

Chronogramme principal

- Structure principale du jeu sur laquelle viennent s'appuyer les chronogrammes spécifiques
- Tous les organisateurs doivent en prendre connaissance

Chronogramme à destination des Centres Opérationnels Départementaux

Chronogramme à destination des CSIRTs territoriaux et sectoriels

Une même cyberattaque sera jouée, permettant un scénario homogène pour tous.

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

Le chronogramme principal

Choix possible entre plusieurs teintes sectorielles

Générique

PME / ETI / Services numériques

Organisations financières

Industries et production

Services publics

Administrations & Collectivités territoriales

Chaque chronogramme proposé permet une adaptation au contexte de votre organisation.

Teintes sectorielles

Fonctionnement

- ✓ Le chronogramme principal permet une adaptation à tout type d'organisation, les teintes sectorielles sont prévues pour faciliter la prise en main dans certains contextes sectoriels.
- ✓ Les organisations désireuses de limiter le travail d'adaptation peuvent utiliser le chronogramme sans modification. Néanmoins, les joueurs risquent de devoir faire preuve d'adaptation pour transposer dans leur contexte.

N° Stimuli	Générique (Mod2)	Organisation financière	Industrie et production	Service public	Administration et collectivité locale
03	Bonjour, J'ai pris mon poste à 9h00 ce matin et impossible d'ouvrir les dossiers des clients. Pourriez-vous me revenir au plus vite avec une solution ? J'ai des rendez-vous toutes les 15 minutes, je ne peux pas me permettre d'attendre plus longtemps.	Bonjour, Je fais partie de *[l'agence bancaire n°... dans la ville de ...]* . J'ai pris mon poste à 9h00 ce matin et impossible d'ouvrir les dossiers des clients. Pourriez-vous me revenir au plus vite avec une solution ? J'ai des rendez-vous toutes les 15 minutes, je ne peux pas me permettre d'attendre plus longtemps.	Bonjour, Je fais partie du *[site de production de ...]* . J'ai pris mon poste à 9h00 ce matin et *[la console centrale de la chaîne de production]* dysfonctionne. Pourriez-vous me revenir au plus vite avec une solution ? Nous avons de *[nombreuses commandes à boucler avant la fin de la semaine]* , nous ne pouvons pas nous permettre d'attendre plus longtemps.	Bonjour, Je suis en intervention sur *[la ville de ...]* pour effectuer des mises en services *[d'eau, d'électricite, ...]* chez des usagers. J'ai pris mon poste à 9h00 ce matin et *[le boîtier qui me permet de suivre ma tournée]* ne se rafraichit plus. Il m'est impossible d'accéder aux *[adresses d'intervention alors que j'en ai cinq planifiées rien que ce matin]* . Pourriez-vous me revenir au plus vite avec une solution ?	Bonjour, En poste au service de *[l'Etat Civil]* , nous ne pouvons pas accéder à la plateforme de gestion des dossiers. Des citoyens se présentent depuis 8h30 toutes les quinze minutes pour *[des rendez-vous qu'ils ont parfois obtenus il y a plus de trois mois]* . La situation peut vite devenir complexe. Pourriez-vous me revenir au plus vite avec une solution ?

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

VOS QUESTIONS

3. DÉTAILS DU CHRONOGRAMME PRINCIPAL

4. INGÉNIERIE DU CHRONOGRAMME

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

Rôle des organisateurs de l'exercice en modalité 1

Les différents rôles nécessaires à l'organisation

Organisateur

Planifie l'exercice. Définit les animateurs et les joueurs. Organise la méthodologie, la construction et la logistique de l'exercice.

Animateur

Anime l'exercice. Rythme l'envoi des stimuli et interagit avec les joueurs. Simule aussi les acteurs externes qui ne participent pas à l'exercice.

Observateur

Observe l'exercice. Prend en note les réactions des joueurs aux stimuli ainsi que les échanges et actions entreprises au sein de la cellule de crise.

FOCUS

Joueur

Joue son rôle pendant l'exercice. Réagit aux stimuli proposés et interagit avec les autres joueurs afin de mener les actions nécessaires.

Les rôles d'animateur, d'observateur et de joueur sont exclusifs. Celui d'organisateur peut se cumuler avec celui d'animateur ou d'observateur.

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

Les joueurs

Huit rôles sont proposés dans le chronogramme

Décision

Métier | Décision

Rythme de bataille
Points de situation
Continuité d'activité
Anticipation
Prise de décision

Juridique/Finances

Juridique | Finance

Processus d'achat exceptionnel
Déblocage de fonds
Réglementation & Assurance

IT

Cyber | Informatique

Levée de doute
Investigations
Remédiation & Reprise d'activité

Ressources Humaines

Gestion du personnel
Rotation des effectifs
Risques psycho-sociaux

Communication

Stratégie de communication
Préservation de la confiance

Certains rôles sont regroupés en modalité 2 (jeu sur site d'accueil) pour plus de souplesse.
Si vous souhaitez faire jouer peu de personnes, ce regroupement peut vous être pertinent.

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

Les destinataires du chronogramme

Les destinataires sont la matérialisation des joueurs dans le chronogramme

Le nombre de rôles est adaptable :

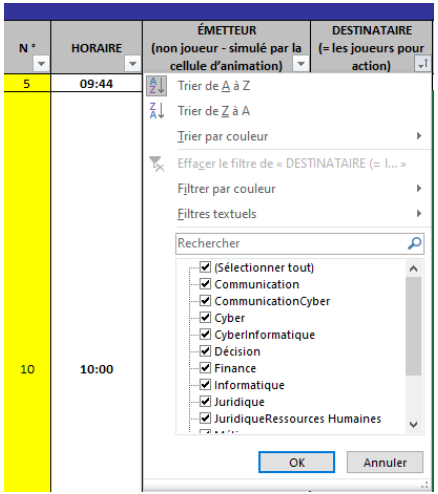
- ✓ Dans le cas où la cellule de crise serait composée de moins de 8 joueurs, il est possible de rediriger les stimuli vers certains rôles (les 5 rôles de la modalité 2 dans le chronogramme).
- ✓ A l'inverse, si plus de 8 joueurs sont présents, il est possible de répartir les stimuli sur plusieurs rôles.

	I	J	K	L	M	N	O	P
1	Décision		IT		Comm	Juridique / Finances		RH
2	Métiers	Décision	Cyber	IT	Comm	Juridique	Finances	RH

Rôles de la modalité 2

Rôles de la modalité 1

Les différents rôles peuvent être retrouvés dans la partie 'DESTINATAIRE' du chronogramme



Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

Structure du chronogramme

Les colonnes du chronogramme principal

				EXERCICE REMPAR25			
N °	HORAIRE	ÉMETTEUR (non joueur - simulé par la cellule d'animation)	DESTINATAIRE (= les joueurs pour action)	Contenu STIMULI (contenu du mail ou de l'appel téléphonique à adapter à votre organisation)	RÉACTIONS ATTENDUES	Commentaires à l'attention des organisateurs, animateurs et observateurs	Livrables attendus
10	10:00	Employé / Agent	Communication	onjour, euillez trouver en PJ une capture d'écran reprenant le post d'un membre du gouvernement, dans les termes suivants "Nous rencontrons ne panne de grande ampleur, des incidents informatiques sont constatés sur l'ensemble du territoire national, parfois avec de fortes onséquences sur la continuité des activités à l'échelle nationale. Nous sommes pleinement mobilisées pour rétablir les services mpactés."	ompréhension de envergure de la situation	a Communication devrait informer la cellule de crise de l'ampleur de la situation. Les joueurs devraient rendre conscience qu'il ne s'agit pas d'un incident solé.	Capture d'écran du post publié sur les réseaux sociaux (repris dans la Pression Médiatique Simulée)

Visible par les joueurs	Visible par les joueurs	Visible par les joueurs	Visibles par les joueurs	Visibles uniquement par les organisateurs	Visibles uniquement par les organisateurs	Visible par les joueurs
Numéro et horaire d'envoi du stimulus	**Emetteur du stimulus** Non joueur	**Destinataire** L'un des 8 rôles prévus en modalité 1 A adapter à l'organisation	**Contenu stimulus** Eléments permettant d'alimenter la situation et de jouer l'exercice, envoyés directement aux joueurs Les *[textes en rouge]* doivent être adaptés	**Réactions attendues** Actions que les joueurs doivent mettre en œuvre pour répondre au stimulus	**Commentaire** Aide à l'animation de l'exercice	**Livrables attendus** Pièce jointe additionnelle pour préciser le stimulus

Précision de mise en œuvre

Convention d'exercice et conseils à sa mise en œuvre

- ✓ La convention d'exercice « **EXERCICE EXERCICE EXERCICE** » devra précéder tout message concernant l'exercice afin de ne pas le confondre avec une situation réelle.
- ✓ Seules les personnes figurant dans l'annuaire de jeu peuvent être contactées. Si un joueur ressent le besoin de contacter un rôle non joué dans le cadre de l'exercice, il doit prendre contact avec l'animation, qui se chargera de répondre en restant au plus proche de la réalité.
- ✓ Dans le cas où votre Direction Générale joue, vous devrez adapter les émetteurs concernés pour les remplacer par une instance ayant autorité. En règle générale, les rôles figurant dans la colonne émetteur ne jouent pas, si c'est le cas pour votre organisation, vous devrez adapter l'émetteur pour que cette règle soit respectée.

Précision de mise en œuvre

Convention d'exercice et conseils à sa mise en œuvre

- ✓ Lorsqu'un stimulus fait apparaitre un émetteur et un récepteur du même domaine, le récepteur sera automatiquement plus élevé dans la hiérarchie, sauf cas contraire explicitement cité. Exemple : Responsable d'une équipe métier qui envoie un mail (stimulus) au rôle Métier > le rôle joué a autorité sur l'équipe métier en question et son responsable.
- ✓ Aucun jeu technique ou action de veille (« threat intelligence ») ne sont à prévoir.
- ✓ Nous vous recommandons de conserver les horaires de début et de fin de l'exercice.
- ✓ Les faits majeurs ainsi que la chaîne de compromission (cyberattaque en trois phases) ne doivent pas être modifiés pour garder la cohérence d'ensemble. Vous pouvez en revanche adapter, ajouter ou supprimer des stimuli, en respectant cette cohérence.

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

VOS QUESTIONS

4. INGÉNIERIE DU CHRONOGRAMME

5. PRESSION MÉDIATIQUE SIMULÉE (PMS)

Pression Médiatique Simulée (PMS)

Qu'est-ce que la Pression Médiatique Simulée ?

- ✓ La pression médiatique simulée dans un exercice de gestion de crise d'origine cyber consiste à recréer, dans un cadre contrôlé, l'impact d'une couverture médiatique intense et potentiellement négative, comme si l'incident était réel.

- ✓ Dans le contexte de l'exercice REMPAR25, cette simulation permet notamment d'identifier les axes d'amélioration de l'entité dans sa gestion de la communication (délais de réponse, sollicitations presse, interne & externe, fourniture d'éléments de langage, etc.).

- ✓ Cela permet aussi, au niveau national, d'avoir une ambiance d'exercice commune à tous les participants.

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

REMPAR 2025

Pression Médiatique Simulée (PMS)

Comment va-t-elle se matérialiser pendant l'exercice ?

ARTICLES DE PRESSE

MENU

Cyberattaque en cours à [nom organisation] : L'organisation est en crise et tente de contenir l'attaque.

Une cyberattaque de grande ampleur est en cours et vise plusieurs services critiques de **[nom de l'organisation]**, provoquant une indisponibilité prolongée de certains de ses systèmes d'information. Les premières investigations laissent penser à une intrusion sophistiquée, via une mise à jour vérolée.

Ouest-France
Julien HUGARD.
Publié le **[Date et heure]**

Abonnez-vous

LIRE PLUS TARD
PARTAGER

Newsletter La Matinale
Chaque matin, l'actualité du jour sélectionnée par Ouest-France
Votre e-mail OK

Une attaque ciblée et coordonnée

Selon les experts, le ou les assaillants auraient corrompu une mise à jour d'un logiciel largement utilisé dans l'organisation. Une fois à l'intérieur, ils auraient œuvré afin de rendre indisponible de nombreux services dont **[services impactés]** .

Fuite massive de données

Outre l'indisponibilité des services, les attaquants ont exfiltré des volumes importants de données sensibles, notamment **[nature des données fuitées]**. Selon les premières analyses, une partie de ces informations a été mise en ligne par les cybercriminels.

POSTS

Mathias Marchand
@hugo8934

Je suis complètement abasourdie par la fuite de données de **@Organisation**. Des données confidentielles concernant **[Clients/Secret industriel/contrats]** sont disponible en ligne. C'est la plus grosse fuite de donnée de l'année et cela aura d'énormes conséquences pour **@Organisation**.

10 : 13 AM . Juin 24, 2025

635 Retweets **789** Quote Tweets **987** Likes

Éliane Chapuis
@Éliane8892

Je ne peux plus accéder à **[Service critique en panne]**, j'en ai absolument besoin pour effectuer **[activité critique]**. **@nom_organisation** C'est honteux pour une organisation comme la vôtre de ne pas être en capacité à maintenir vos services !

10 : 13 AM . Juin 24, 2025

478 Retweets **548** Quote Tweets **614** Likes

Les accès à une plateforme de Pression Médiatique Simulée vous seront fournis pour REMPAR25

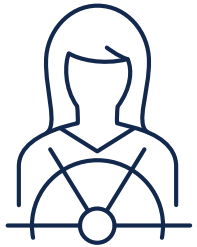
VOS QUESTIONS

5. PRESSION MÉDIATIQUE SIMULÉE (PMS)

6. MODALITÉS D'ANIMATION

Rôle de l'animateur

Fonctions clés



Animateur

- ✓ Veiller au respect du chronogramme et à la bonne gestion du temps imparti.
- ✓ Répondre aux questions des joueurs pour assurer la clarté du déroulement.
- ✓ Gérer les imprévus techniques et trouver des solutions rapides en cas de problème.
- ✓ Animer le retour d'expérience à chaud le jour de l'exercice, à l'aide des ressources fournies.

Il est recommandé de disposer d'un binôme d'animation, a minima, par cellule. Prévoir, dans l'idéal, une adresse mail et un numéro de téléphone, ainsi qu'une salle pour l'animation.

Programmer l'envoi des stimuli

Prévoir l'envoi automatique des stimuli sous forme de mails

- ✓ Mise à disposition des stimuli préformatés sous forme de mails réutilisables facilement.
- ✓ Répercuter les adaptations effectuées dans le chronogramme dans le jeu de mails fourni.
- ✓ Programmer l'envoi des stimuli à heure fixe pour qu'ils puissent s'envoyer automatiquement le jour de l'exercice et ainsi limiter les imprévus.

<u>Valeur ajoutée de la programmation</u> :

- ❖ Faciliter l'animation le jour de l'exercice en se concentrant sur les joueurs et non sur l'ingénierie d'exercice.
- ❖ Respecter les horaires fixés pour l'envoi.

Programmer l’envoi des stimuli

La procédure

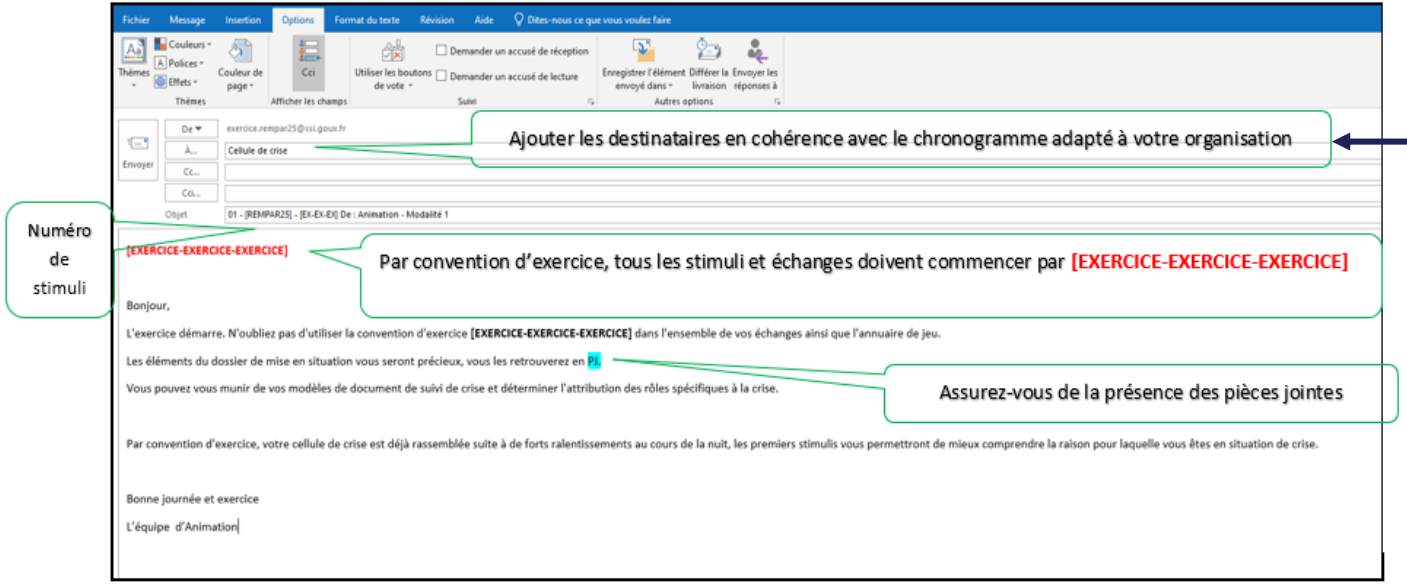
1) Récupérer les stimuli préformatés
2) Renseigner les destinataires
3) Adapter le contenu
4) Ajouter des pièces jointes et du contexte si nécessaire
5) Programmer l’envoi

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

Programmer l’envoi des stimuli

La procédure

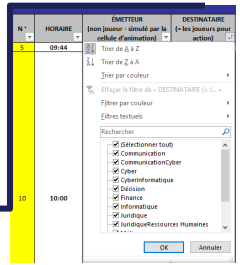


Ajouter les destinataires en cohérence avec le chronogramme adapté à votre organisation

Numéro de stimuli

Par convention d’exercice, tous les stimuli et échanges doivent commencer par [EXERCICE-EXERCICE-EXERCICE]

Assurez-vous de la présence des pièces jointes



Programmer l'envoi des stimuli

Pas à pas

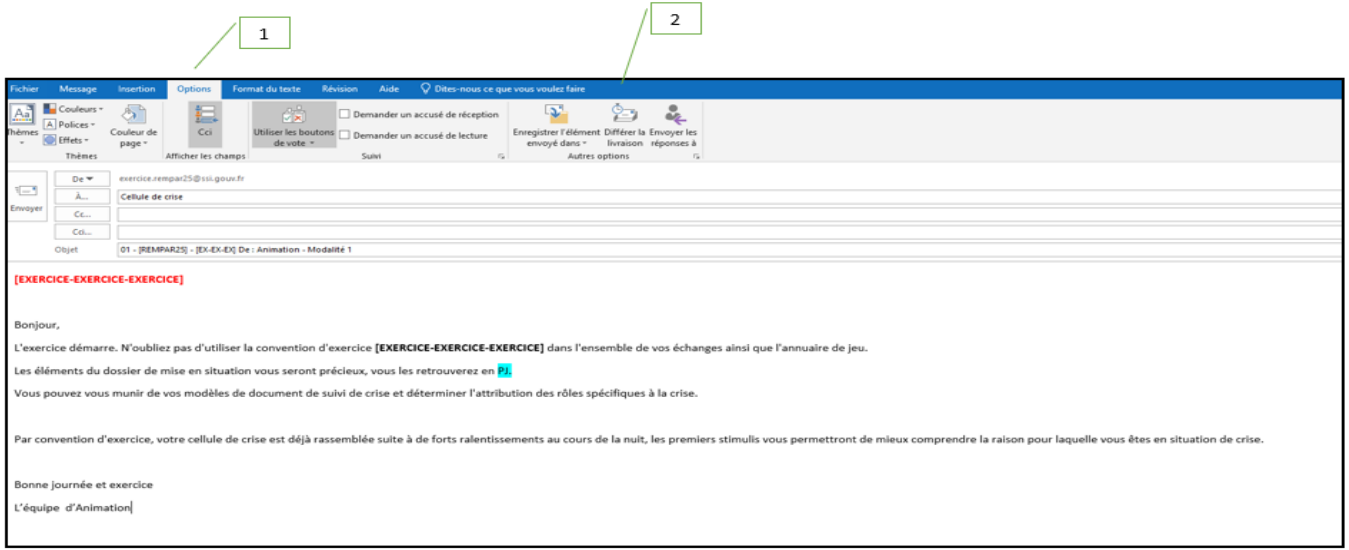
1. Dans le mail ouvert, aller dans l'onglet « **Options** »
2. Cliquer sur « **Différer la livraison** » (ou « **Différer la remise** »)
3. Dans la fenêtre « **Propriétés** », cocher « **Ne pas remettre avant** »
4. Sélectionner **la date et l'heure précises d'envoi**
5. Cliquer sur « **Fermer** »

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

Programmer l’envoi des stimuli

Pas à pas

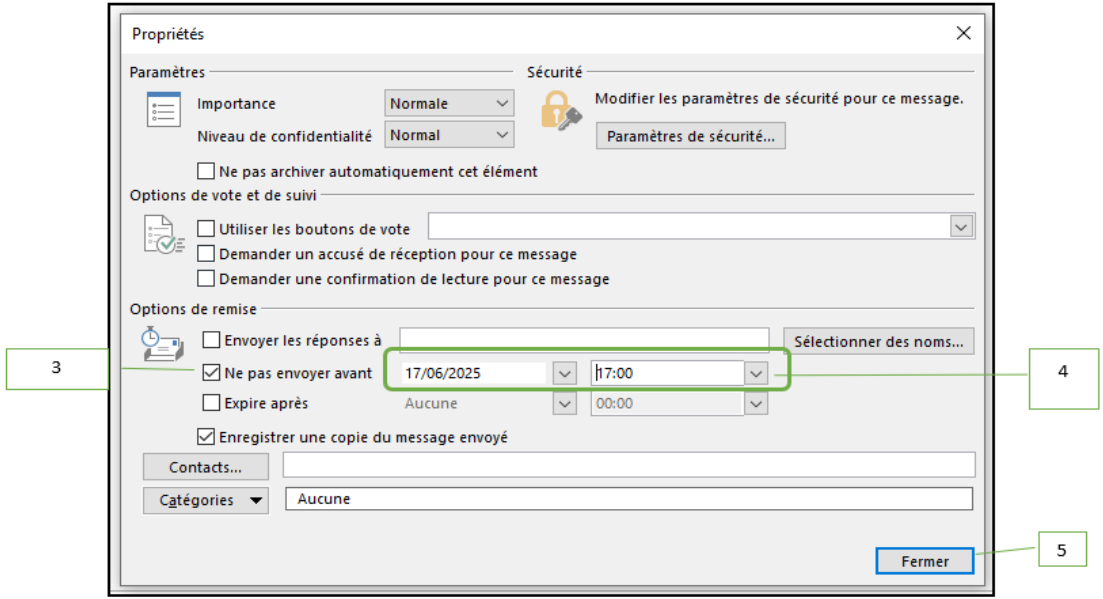


Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

Programmer l'envoi des stimuli

Pas à pas



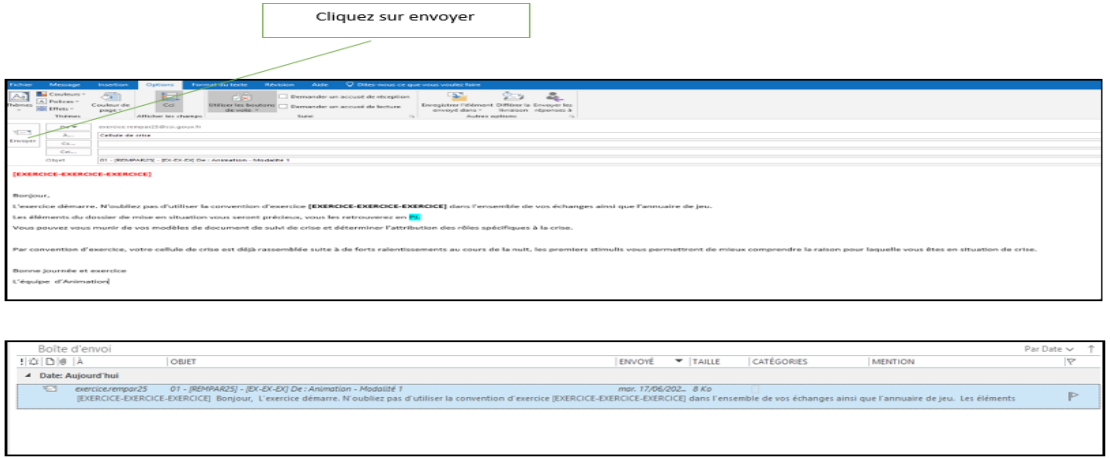
Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

Programmer l’envoi des stimuli

Pas à pas

✓ Cliquez sur « **Envoyer** » le mail partira dans votre « Boite d’envoi »



Programmer l'envoi des stimuli

Conseils pratiques

- ✓ **IMPORTANT** : votre messagerie doit rester **OUVERTE** sur votre poste de travail pour que l'envoi se fasse à l'heure.
- ✓ **Vérification** : un mail programmé reste dans votre « Boite d'envoi » jusqu'à l'heure d'envoi.
- ✓ **Attention** : Assurez-vous que l'heure de votre ordinateur soit correcte.

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

VOS QUESTIONS

6. MODALITÉS D'ANIMATION

7. PROCHAINES ÉTAPES

Ne pas diffuser aux joueurs

TLP :AMBER

Prochaines étapes

Vos priorités

Priorité 1

- S'approprier les modalités et le scénario de l'exercice
- Déterminer les objectifs de l'exercice pour l'organisation
- Prévoir les éléments de logistique (salles, outillage de crise, accès, restauration, etc.)
- Identifier les joueurs et bloquer les agendas (Webinaires, exercice, RETEX)
- Modifier le scénario et le chronogramme en fonction des objectifs visés (s'aider de complices non-joueurs) et modifier les éléments de pression médiatique
- Valoriser l'exercice en interne.
- Terminer de consolider votre documentation de crise
- Briefer les observateurs et les animateurs sur leurs rôles et attendus pendant l'exercice

Priorité 2

- Préparer les stimuli à envoyer
- Identifier les modalités de RETEX de l'exercice
- Présenter aux personnes mobilisées les objectifs et enjeux de l'exercice
- Partager et sensibiliser les participants à la documentation et de crise
- Briefer les observateurs et les animateurs sur leurs rôles et attendus pendant l'exercice

Prochaines étapes

Notre accompagnement

Poursuite des sessions « hotline » avec un créneau d'1h par semaine pour répondre à vos questions d'ici au 10 juillet prochain.

Fourniture du kit documentaire pour que vous puissiez commencer l'analyse du scénario, l'adapter et être à l'aise dans l'incarnation de vos fonctions.

Merci de votre attention,

pour nous contacter :

exercice.rempar25@ssi.gouv.fr

www.cyber.gouv.fr