

Les règles du jeu *MeshCaching IdF 2026*

Objectif

Localiser **le plus rapidement possible** un répéteur caché dans une **zone délimitée** et récupérer le **flag** (un code unique) qui se trouve à proximité immédiate du boîtier.

Matériel conseillé

- Un **companion MeshCore** utilisé pour communiquer avec le groupe et valider le flag
- Un **équipement compatible LoRa** équipé du firmware spécial utilisé pour localiser le répéteur (disponible sur <https://github.com/tutoduino/meshcaching>)
- Tout équipement radio **conforme à la réglementation française** (voir [site de l'ANFR](#)) est autorisé.

Déroulement

1 - Préparation :

- Le nom du répéteur à trouver est ***MeshCaching-IdF-2026***, sa clé publique est ***57dbbfb74dd235672d91d041b32114dc8719979ebfb7c0d80be82f03c38e7489***
- La position GPS configurée dans le répéteur est approximative (elle indique la zone de recherche, mais pas l'emplacement exact).
- Avant de partir, vérifier que le companion ***MeshCaching*** utilisé pour envoyer le flag est dans la liste de contact de votre companion MeshCore ! Sa clé publiques est ***04f44d366ea3b3e3d10fc1904e8c93f8c01e7825319b92959d570df9e7852239***

2 - Recherche :

- Tous les participants partent à pied du même point de départ au même moment
- Les participants utilisent leur équipement radio pour détecter le signal du répéteur et s'en rapprocher en suivant la force du signal (RSSI).
- La méthode indiquée sur ce tutoriel peut-être utilisée pour localiser le répéteur <https://tutoduino.fr/menu-sdr/geolocalisation-repeteur-meshcore/>

3 - Validation :

- Une fois le répéteur trouvé, le participant doit :
 1. **Relever le flag** (ex. : FLAG-MC-2026-ABC123) inscrit sur une étiquette placée à la proximité immédiate du répéteur.
 1. **Envoyer un message privé** contenant ce flag depuis son companion MeshCore vers le companion ***MeshCaching*** dédié à cette activité.
 2. **Ne pas toucher au répéteur**, le laisser en place jusqu'à la fin de la partie pour que les autres joueurs puissent continuer la recherche.
- **L'horodatage du message** détermine le classement final.

4 - Classement :

- Les **trois premiers participants à envoyer le bon flag** seront classés selon l'heure de réception de leur message et remporteront les lots correspondants.

