



RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



**GUIDE D'UTILISATION DU FORMAT**  
**« SIMULATION DE CRISE »**  
**Scénario Collectivité territoriale**



# 1. PRÉSENTATION DU FORMAT « SIMULATION DE CRISE »



# Qu'est ce qu'une simulation de crise ?

**Description** : il s'agit d'un exercice de simulation de gestion de crise d'origine cyber de plusieurs heures (les scénarios ici proposés se jouent sur 2h/2h30) via l'envoi de stimuli aux joueurs.

Les joueurs sont observés et évalués en fonction de leurs réactions et de leurs capacités d'organisation/ réponse/coordination face à la crise.

## **Intérêts pédagogiques (*liste non exhaustive*) :**

- Éprouver la mise en place d'une organisation de gestion de crise ;
- Tester la mise en œuvre de mesures stratégiques (ex : continuité d'activité, communication) et opérationnelles (ex : réponse à incident) ;
- Éprouver la gestion du stress.



# Contenu du format « simulation de crise » (1/2)

## Contenu du volet « planificateur/ animateur »

### Planification et animation de l'exercice

- Fiche « Rôle du planificateur/animateur » ;
- Cahier des charges permettant à l'entité de s'approprier l'exercice de crise (définir la date, objectifs, joueurs, animateurs, etc.) ;
- Support de compréhension du scénario (attaque par *supply chain*) ;
- Check-list des actions à mener.

### Documents de « jeu » à préparer

- Chronogrammes d'exercice reprenant l'ensemble des stimuli > **il convient d'adapter le chronogramme aux spécificités de sa structure** ;
- Exemple de stimuli à envoyer (ex : format mail) ;
- Annuaire des participants > **à compléter avec les coordonnées des joueurs et animateur(s) et à envoyer aux joueurs en amont de l'exercice** ;

### Briefing/Débriefing/RETEX

- Support briefing des joueurs > **avant que l'exercice ne commence, rappeler les règles de fonctionnement** ;
- Support de débriefing et RETEX à chaud > **à utiliser à la fin de l'exercice, pour débriefing l'exercice** ;
- Questionnaire RETEX > **à envoyer aux joueurs à la fin de l'exercice. Les retours serviront à alimenter le RETEX à froid, document qui doit être réalisé 1 ou 2 mois maximum après la tenue de l'exercice.**



## Contenu du format « simulation de crise » (2/2)

### Contenu du volet « joueur »

- Fiche « Rôle du joueur » ;
- Main courante / relevé d'actions.

**Documents qui doivent être envoyés aux joueurs en amont pour la bonne tenue de l'exercice, en plus des documents de jeu identifiés précédemment.**

### Contenu du volet « observateur »

- Fiche « Rôle de l'observateur » ;
- Grille d'observation.

**Documents qui doivent être envoyés aux observateurs en amont pour la bonne tenue de l'exercice.**

### Contenu du volet « fiches pratiques »

- Fiche « Organisation de la cellule de crise cyber » ;
- Fiche « Bonnes pratiques d'une gestion de crise cyber » ;
- Fiche « Bonnes pratiques de la communication de crise » ;
- Fiche « Notification d'un incident à la CNIL » ;

**Documents qui doivent être envoyés en amont pour saisir les enjeux de l'exercice.**



## 2. MODALITÉS DE JEU



## Détails de la simulation de crise (1/4)

### Définition

L'équipe d'animation génère une situation de crise en simulant des événements et des interactions avec les personnes et organisations sollicitées par les joueurs mais qui ne participent pas à l'exercice.

### Niveau de jeu

**La cellule de crise décisionnelle et la cellule de crise opérationnelle peuvent être mobilisées.** Des personnes ressources peuvent être mobilisées dans le cadre de l'exercice mais l'animation peut également simuler toutes les interactions que cette cellule aurait eu dans la réalité.

Configuration possible : 1 salle pour la cellule de crise décisionnelle, 1 salle pour la cellule de crise opérationnelle et 1 salle pour l'animation (ou animation dans la cellule de crise décisionnelle)

### Durée

Le scénario proposé se joue sur une demi-journée (incluant le briefing et le débriefing/RETEX à chaud).

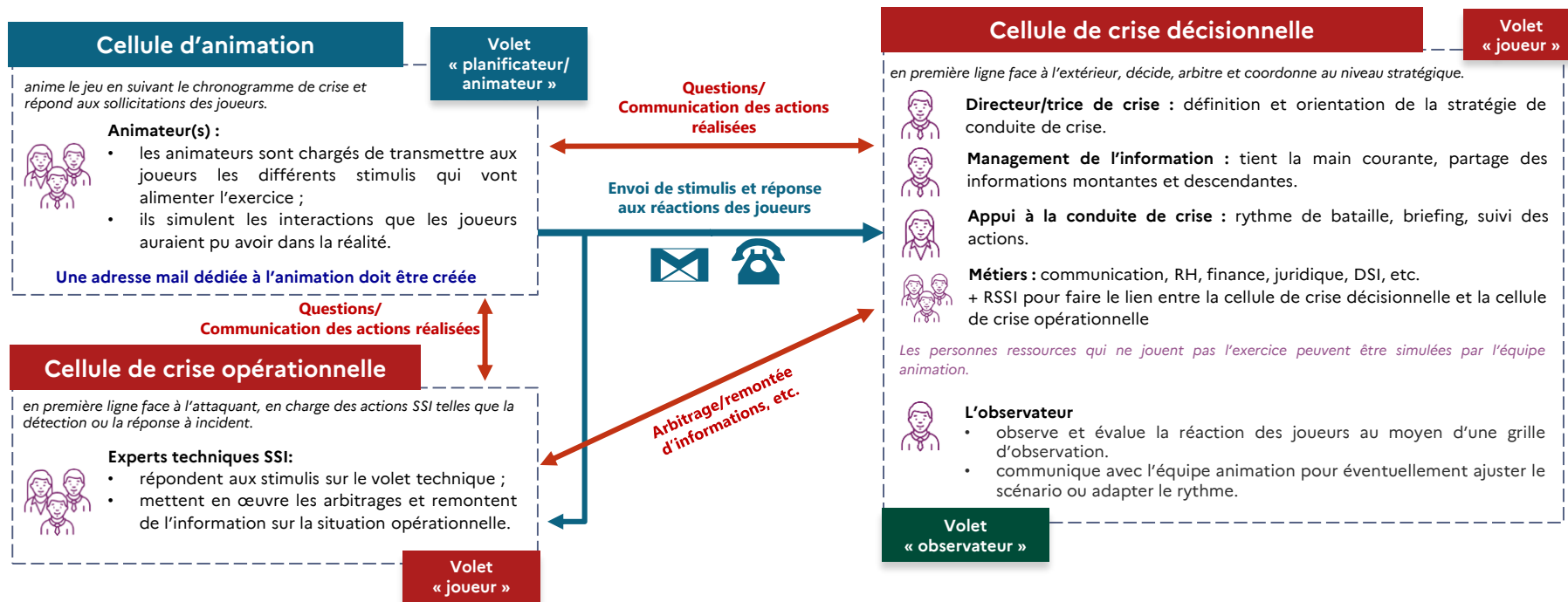
### Intérêt

Immersion importante, sensibilisation accrue, permet de tester les interactions entre plusieurs services, fait émerger des points forts et axes d'amélioration sur l'ensemble du dispositif de gestion de crise cyber.



# Détails de la simulation de crise (2/4)

## ✓ Configuration de jeu mobilisant la cellule décisionnelle et la cellule de crise opérationnelle







# Détails de la simulation de crise (3/4)

## ✓ Rôles et responsabilités

### Rôle du planificateur et d'animateur (peut être une seule et même personne)

#### Planificateur :

- définit les objectifs de l'exercice et mobilise les joueurs ;
- adapte le scénario aux spécificités de l'entité grâce à des « complices » qui ne joueront pas le jour J ;
  - prépare les aspects logistiques ;
- partage des documents nécessaires au jeu avec les joueurs en amont de l'exercice ;
  - prépare le RETEX à froid.

#### Animateur :

- briefe les joueurs au début de l'exercice pour leur rappeler les règles de fonctionnement ;
- déroule le chronogramme (l'adapte si nécessaire), envoie les différents stimuli aux joueurs et répond aux réactions ;
- doit systématiquement utiliser la mention « EXERCICE EXERCICE EXERCICE » dans ses communications ;
- répond aux questions des joueurs et simule les interactions nécessaires ;
  - assure le débriefing en fin d'exercice et le RETEX à chaud.

### Rôle du joueur

- prend connaissance des documents envoyés par le planificateur/animateur (fiche rôle joueur, annuaire, etc.) ;
- respecte le rôle qu'est le sien en cellule de crise ;
- doit réagir aux stimuli qui lui sont envoyés, soit au sein de la cellule de crise soit en contactant l'animation qui simule un rôle particulier ;
- doit systématiquement utiliser la mention « EXERCICE EXERCICE EXERCICE » dans ses communications ;
- doit contacter l'animation en cas d'interrogations.

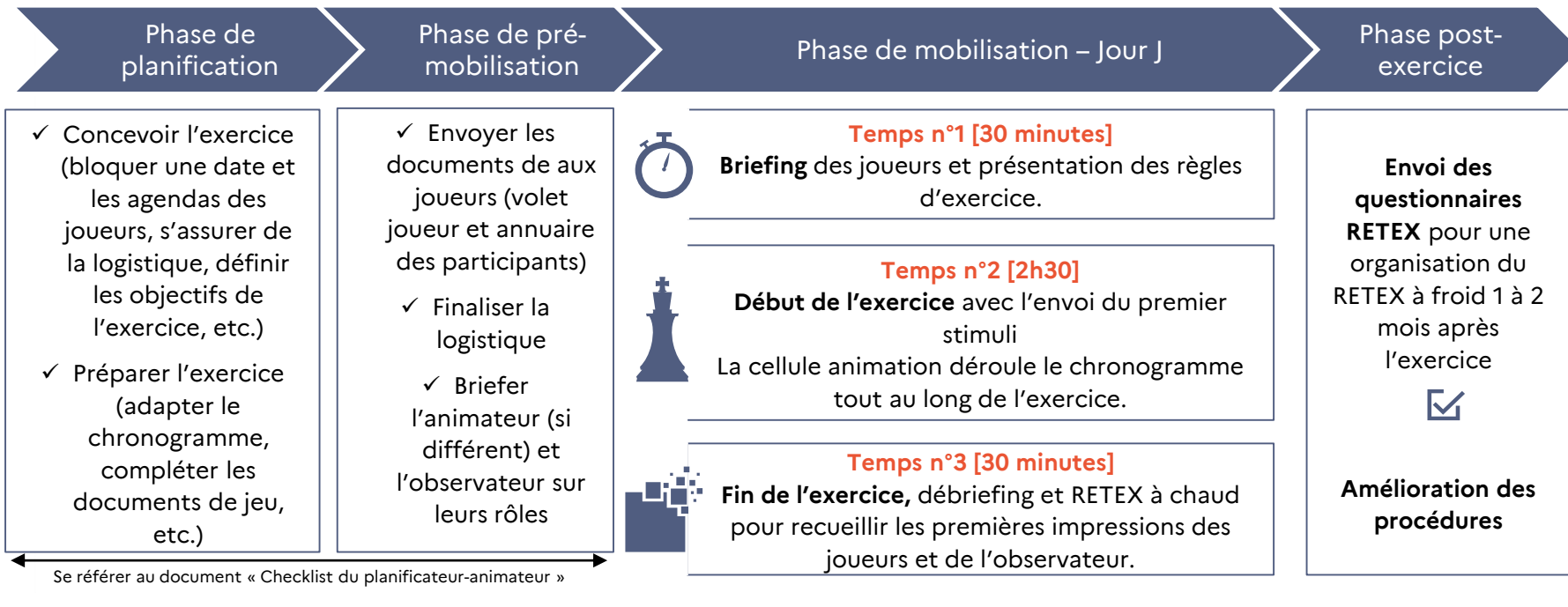
### Rôle de l'observateur

- doit prendre connaissance du chronogramme ;
- est positionné dans la cellule de crise ;
- prend des notes et remplit une grille d'observation ;
- appuie l'animation en étant « ses yeux et ses oreilles » ;
- ne doit pas influencer le déroulé de l'exercice et limite ses échanges avec les joueurs ;
- participe au RETEX à chaud en livrant ses observations.



# Détails de la simulation de crise (4/4)

## ✓ Calendrier





**RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



**BON EXERCICE !**