



サイバーセキュリティ教育プログラム

CyberSakura

2023

- 第 3 回 CyberSakura ルールブック -



Sponsored by



In Partnership With



改訂履歷	
2023/06/27	version_ 3.1
2023/07/21	version_ 3.2
2023/10/25	version_ 3.3
2023/11/8	version_ 3.4
2023/11/27	version_ 3.5

目次

目次	3
CHAPTER 1: 概要	6
1001. CyberSakuraプログラム概要	7
1. 練習会	7
2. 競技会	7
1002. プログラムの運営事務局	8
1. 事務局	8
2. 技術チーム	8
1003. 競技期間と競技時間	8
1. チャレンジラウンド競技期間	8
2. 予選ラウンド競技期間	8
3. 競技時間	8
CHAPTER 2: 参加の手引き	9
2001. 参加対象者と所属組織	10
2002. 部門	10
2003. チーム	10
1. チームの構成	10
2. チームの識別	11
a. 所属組織名	11
b. チーム名	11
c. チーム番号	11
d. ユニークID	11
3. 匿名性	11
2004. コーチ	11
1. 資格要件	12
2. 組織の代表者による承認	12
3. 補足要件	12
4. 責任	12
a. 参加者の保護	12
b. 公正さと誠実さの確保	12
c. 公式な連絡先	12
5. コーチ代理の登録と交代	13
a. 承認プロセス	13
b. 交代プロセス	13
各ラウンドごとの申請期限	13
2005. 参加者	13
1. 資格要件	13
2. 責任	14
2006. 技術メンター	14
1. 資格要件	14
2. 責任	14
3. 技術メンターとしてのコーチ	14
2007. チームアシスタント	14
1. 資格要件	15
2. 責任	15
2008. 登録全般	15
2009. コーチ登録	15
1. ポータルサイトの役割	15
2. Slackへの招待	15

2010.	チーム登録	16
2011.	技術メンター及びチームアシスタント登録	17
CHAPTER 3:	競技の手引き	18
3001.	競技ルールの原則	19
3002.	競技期間と競技時間	19
	1. 競技期間	19
	2. 競技時間	19
	3. 技術サポート	19
3003.	競技エリアと場所	20
3004.	競技に関する連絡	20
	1. 競技メール	20
	a. VMイメージダウンロード&案内メール	20
	b. チャレンジラウンド・予選ラウンドの開始メール	20
	c. スコア確認メール	20
	d. 結果メール	20
	2. 情報と通知	22
	3. ユニークID	22
3005.	競技の技術的要件と仕様	22
3006.	必要な競技用サーバーおよびウェブサイトへのインターネット接続	22
	1. ウェブサイトへのアクセスの義務化	23
	2. ポータルサイトの保存	23
	3. ネットワーク停止中の競技	23
	4. ネットワークのバックアップ計画	23
3007.	監督責任	23
	1. コーチによるチームの監督・監視	23
	2. 競技エリアおよび場所への事務局スタッフの訪問	23
	3. 事務局スタッフによる競技会システムへの立ち入り	23
3008.	オンラインラウンド	23
	1. VMイメージ	24
	2. VMイメージに関するコーチの責任	24
	3. 正確なホストコンピュータの時刻	24
	4. CyberPatriot競技システム (CCS)	24
3009.	VMイメージごとに1つのインスタンス	25
	1. 異なるVMイメージのインスタンス	25
	2. zip圧縮されたVMイメージのダウンロード	25
	3. VMイメージの再開封	25
	4. VMイメージのスナップショットの禁止	25
3010.	ペナルティ	25
	1. 軽微なペナルティ	25
	2. 失格	26
	3. その他のペナルティ	26
	4. 代替チーム	26
3011.	ラウンド中の注意事項と禁止事項	26
	1. 競技中の参加者との接触	26
	2. 大会で使用する各種データや情報の取り扱い	27
	3. 攻撃的な活動や改ざん禁止	27
	4. ラウンド中に使用可能な情報リソース	28
3012.	採点	30
	1. 得点と減点	30
	2. 事務ペナルティ	30
	3. タイブレーカー	30
3013.	照会	30
	1. 競技資料	30

a. セキュリティ	30
b. 転送またはアップロード	30
2. インタビュー	30
3. アンケート調査	30
3014. スコア修正要求	30
1. 締め切り	31
2. 送信者	31
3. 書類の提出	31
3015. 異議申し立てプロセス	31
1. 締め切り	31
2. 送信者	31
3. 異議申し立ての理由として考慮されないもの	31
4. 得点対象となっている脆弱性の修正または改善	32
5. フォーマットとドキュメント	32
6. 結果の通知	32
3016. 結果の公表	32
3017. 決勝ラウンドへの進出	33
3018. 表彰と栄誉	33
3019. 競技会の延期	33
3020. 練習会	33
1. 目的	33
2. 競技期間と競技時間	33
3. 競技に関する連絡と結果の公表	34
4. 表彰	34
様式集	35
様式1: コーチ同意内容	36
様式2: 行動基準	37
様式3: CyberSakura 保護者の承認	38
様式4: 安全上の考慮事項と報告	39
様式5: コーチ交代要求	40
様式6: 参加者行動規範	41
様式7: スポンサーとスポンサーシップ	42
様式8: CyberSakuraのメディアガイドライン	43

CHAPTER 1:概要

1001. CyberSakuraプログラム概要

CyberSakuraプログラムはOSのセキュリティ脆弱性を発見し、修正する行為に基づいて行われるサイバーディフェンスのイベントです。

大きく分けて本戦部門とエントリー部門に分けられ、本戦部門はプラクティスラウンドによる練習会と、予選ラウンドと決勝ラウンドを含む競技会への参加で日本一を目指す部門です。エントリー部門は練習会とチャレンジラウンドにのみ参加可能で、予選ラウンドには進まずに自分の実力を試す部門です。チーム登録の際に参加する部門を選択します。

各チームは、ラウンドごとに脆弱性の修正、システムの強化、その他のタスクの実行をすることでスコアを獲得し、そのスコア数をチームで競います。尚、本戦部門参加者でもチャレンジラウンドは参加可能ですが、チャレンジラウンドの成績は予選ラウンドの得点に影響しません。

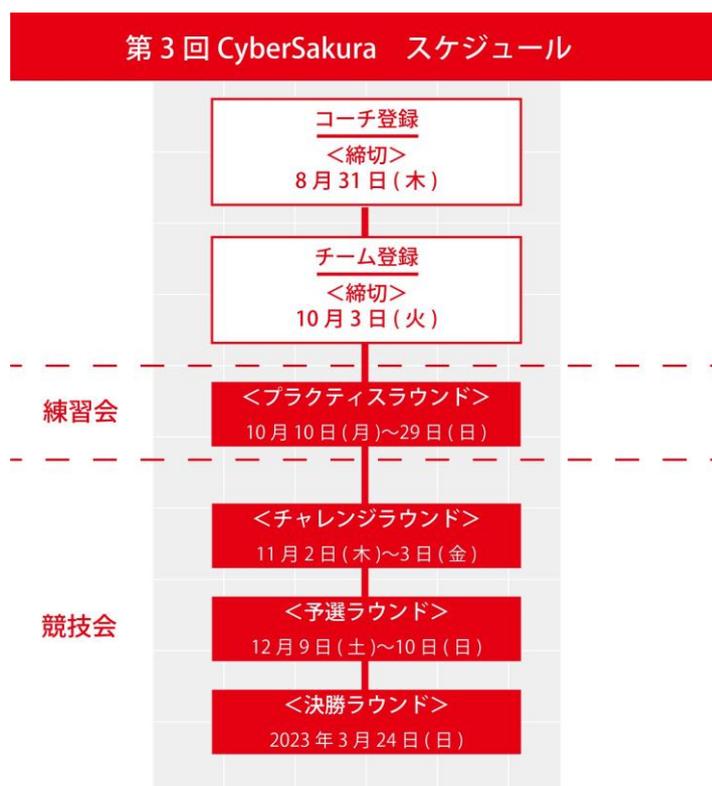


図1-1 第3回CyberSakuraスケジュール

1. 練習会

チーム登録後にCyberSakuraで使用するVMイメージが開けるか、競技会会場からの大会システム接続等の動作環境の確認を行なうプラクティスラウンドを実施します。競技期間の内、何度でも参加が可能ですので、全部門の参加者が、必ず1回は参加ください。

2. 競技会

CyberSakuraプログラム中に、指定された競技期間の内、4時間連続で競技し、獲得したスコアをチーム間で競い合うチャレンジラウンド・予選ラウンドと、集合形式で実施する決勝ラウンドが競技会です。チャレンジラウンドはエントリー部門参加者を主な対象としておりますが、本戦部門参加者も参加可能です。

1002. プログラムの運営事務局

CyberSakuraプログラムは、事務局と、技術チームによって運営されます。

1. 事務局

事務局は、CyberSakuraプログラムのすべての側面を管理しており、プログラムの運営業務を担当しています。お問い合わせはこちらのメールアドレスにお送りください(info@cybersakura.jp)。コーチ登録後からはSlackを使ったチャットでの問い合わせが可能になります。

2. 技術チーム

技術チームは、事務局内に各ラウンド期間中にのみ設置され、CyberSakuraプログラムのヘルプデスクサポートをSlackを利用して提供します。

1003. 競技期間と競技時間

チームは、競技会の各ラウンドで指定された競技期間に、それぞれ指定された競技時間を設定して競技に参加します。各ラウンドの競技期間は以下の通りです。

1. チャレンジラウンド競技期間

2023年11月 2日（木）： 11:00 a.m. - 8:00 p.m. 日本時間
2023年11月 3日（金）： 9:00 a.m. - 6:00 p.m. 日本時間

2. 予選ラウンド競技期間

2023年12月 9日（土）： 9:00 a.m. - 6:00 p.m. 日本時間
2023年12月10日（日）： 9:00 a.m. - 6:00 p.m. 日本時間

3. 競技時間

チャレンジラウンド・予選ラウンドの競技時間は、最大4時間です。競技時間の計測は、チームの最初のVMイメージが開かれたときに開始され、途中停止することはできません。指定の競技時間をチーム自らが確認して時間内に終わってください。

CHAPTER 2:参加の手引き

2001. 参加対象者と所属組織

CyberSakuraの対象者は中学生、高校生、高専生（3年生まで）です。

CyberSakuraプログラムは青少年を対象としたサイバーセキュリティに関する自由な学習環境を提供する日本におけるプログラムであるため、チームの所属組織によるご理解とご支援をお願いしており、チームの所属組織の参加要件を次のとおり定めております。尚、チームの参加や編成について不明点が生じた場合、最終的に事務局の判断にもとづき、決められるものとします。

- 高校及び中学レベルの学生を対象とした教育プログラムを含む会則或いは規約を持つ。
- CyberSakuraプログラムの価値観と一致しているミッションと目的を持つ。
- 所属組織に対して説明責任があり、組織内の未成年者を管理監督することができる成人を指定する権限を持つ代表者がいる。
- 各都道府県で定められた青少年育成条例、或いはそれに準ずるものを理解し、所属組織の各構成員に正しく理解させている。
- 日本国内に住所を持つ。

2002. 部門

CyberSakuraでは日本一を目指す本戦部門と、参加に対して強い関心を持っているものの何らかの理由で本戦部門への参加が叶わない方向けのエントリー部門を用意し、より多くの方々の参加機会を用意しています。

2003. チーム

1. チームの構成

図2-1は、CyberSakuraのチームの構成を示しています。チームは、参加者(必須)、コーチ(必須)、技術メンター(任意)、チームアシスタント(任意)で構成され、後述の手順に従い、登録を行います。



図 2-1 チームの構成

1) 本戦部門

本戦部門では参加者は同一組織内の参加者3~4名とチームの管理監督を行なうコーチで構成されたチームとして参加します。

2) エントリー部門

エントリー部門では参加者は1名でも参加可能ですが、本戦部門と同様にチームの管理監督のためにコーチが必須となります。

2. チームの識別

スコアの割り当て、匿名性の維持、コミュニケーションにおける誤解を避けるために、チームは以下のように識別されます。

a. 所属組織名

コーチと参加者が所属する組織の名前です。例えば、学校名、塾名、法人名などです。チームの識別には主に所属組織名が使用されます。

b. チーム名

チームは、自分たちを識別するためにチーム名を登録します。チーム名は、同組織内の複数のチームを識別する際に使用します。コーチは、チーム名が適切で、ハッキングのようなものや攻撃的な言葉を含んでいないことを確認しなければなりません。尚、チーム名がCyberSakuraのプログラム趣旨に沿わない場合、事務局はそれを拒否することができます。

c. チーム番号

ラウンドごとに事務局がチーム番号を割り当てます。スコアの割り当てなどの競技のためにチームを識別する主要な番号です。各ラウンドの前に、コーチはポータルサイトからチーム番号を確認することができます。

d. ユニークID

各チームにはVMイメージを開くために必要なユニークIDが割り当てられます。各ラウンドの前に、コーチはポータルサイトからユニークIDを確認することができます。

3. 匿名性

CyberSakuraプログラムに関する情報発信を目的に、参加チームは所属組織名(チーム名)、参加者名、コーチ名、賞、ランキング、競技の様子やチーム紹介用の集合写真及び動画が以下の場に公表される可能性があります。

- (1) CyberSakuraのウェブサイトとソーシャルメディア
- (2) 決勝ラウンドのプログラム
- (3) プレスリリース
- (4) スポンサー、協力企業及び後援団体への連絡
- (5) 新聞・テレビを含む各種メディア

2004. コーチ

CyberSakuraのコーチは、「チームの指導者」と「CyberSakuraプログラムの運営メンバー」の2つの役割を担っています。特に後者の役割は重要であり、コーチは以下の原則を保証します。この原則に基づいた具体的な行動を様式1. コーチ同意内容に示しており、コーチは同内容に同意した上で、CyberSakuraプログラムに参加するものとします。

1. 未成年である参加者を保護し、保護者の権利を尊重しながら、参加者と接点を持つ。
2. オンラインおよび対面でのプログラム中の競技に誠実に向き合う。

CyberSakuraプログラムは未成年を対象としたサイバーセキュリティに関する自由な学習環境を提供するプログラムであるため、未成年の活動の適切な管理監督が可能な成人がチームのコーチとして登録した後に、参加者となる生徒の参加登録に進みます。そのため、各チームに1人成人のコーチがいることは、チームとしての必要不可欠な要件です。1人のコーチは所属組織内の最大3チームを指導できます。コーチはCyberSakuraに関連するすべての活動中に、チームの全てを適切に管理監督する責任があります。コーチが他のチームを支援できるのは、他チームの技術メンターまたはチームアシスタントとして登録した場合のみです。コーチは以下の資格要件を全て満たしている必要があります。

1. 資格要件

- a. チーム登録締切日までに成人であること。
- b. 中学生・高校生相当の学生ではないこと。
- c. 事務局のメンバーではないこと。
- d. 組織の代表者により、未成年者と活動することを承認されていること。（組織の代表者の例:校長や塾長など）
- e. CyberSakuraコーチ同意内容および行動基準に従うことに同意すること（様式1と2を参照）。

2. 組織の代表者による承認

コーチはCyberSakuraプログラムに参加する未成年者と一緒に活動するため、組織の代表者による以下の確認を経て、未成年者と活動することを承認される必要があります。

- a. 組織としてコーチが未成年者の管理監督をすることを認めていること。
- b. 各都道府県で定められた青少年育成条例、或いはそれに準ずるものをコーチが理解していること。
- c. 事実や状況からコーチが参加者の監督を続けることに疑問が生じた場合は、直ちに事務局に連絡すること。
- d. 学校職員、学区承認のボランティア、または学校や競技団体に認められた人であることを確認してください。

3. 補足要件

事務局スタッフやボランティアとして運営に関与した方は、1年間はコーチとして参加することはできません。

4. 責任

a. 参加者の保護

コーチは、未成年者を保護し、保護者の権利を尊重し、すべての競技会中に各種要件に従うよう、未成年者とCyberSakuraプログラムの接点を管理監督する以下の責任があります。

- (1) すべてのCyberSakuraプログラム中の参加者の安全上の考慮事項と報告（様式4参照）
- (2) 技術メンターやチームアシスタントと参加者との交流の管理

b. 公正さと誠実さの確保

公正さと誠実さは、CyberSakuraプログラムを成功させるための重要な要素です。コーチは、CyberSakuraプログラム中、チーム単位でこれらの原則を守る義務があり、技術メンターやチームアシスタントからの援助を含め、いかなる形でも参加者が外部からの援助を競技中に受けないようにします。コーチは、チームが競技を行っている間も、このルールブックに基づいてチームがルールを遵守するように努めます。

c. 公式な連絡先

CyberSakuraの公式な連絡事項は、コーチのみに登録されたメールアドレスに送信されます。コーチは、常にメールを確認し、事務局（info@cybersakura.jp）からのメッセージを受信できるようにしてください。

5. コーチ代理の登録と交代

競技会には、コーチの参加が必須です。

競技会でコーチが不参加の場合は、そのチームは棄権扱いとなります。CyberSakuraプログラム中にコーチがメールの受信や、チームの管理監督ができない場合に備えて、事前に「コーチ代理」を1名登録することができます。コーチ代理は事前にチームの状況を把握しておく必要があるため、チームアシスタントへの登録が必要となります。コーチは、以下の「b. 交代プロセス」に従ってコーチ交代要求を行った特定のラウンドにおいて、登録されているコーチ代理と交代することができます。

a. 承認プロセス

コーチ代理は、以下の順で承認を得る必要があります。

- (1) チームの所属する組織の代表者による承認
- (2) 事務局による承認

コーチ代理は、指定された期日までにコーチ代理登録を行い事務局の承認を得る必要があります。

b. 交代プロセス

コーチ交代要求（様式5参照）は、登録されたコーチが都合の悪い場合や緊急事態により、特定のラウンドでのチーム運営ができなくなった場合にのみ使用されます。コーチ代理は、コーチ交代要求で承認されたラウンド中のみコーチとして活動することができます。その後のラウンドで代理を務める場合には、再度コーチ交代要求を行う必要があります。

各ラウンドごとのそれぞれのプロセスの申請期限は以下の通りです。

各ラウンドごとの申請期限

<チャレンジラウンド>

承認プロセス申請期限：2023年10月29日

交代プロセス申請期限：2023年10月30日

<予選ラウンド>

承認プロセス申請期限：2023年12月1日

交代プロセス申請期限：2023年12月5日

2005. 参加者

本戦部門への参加チームの1チームあたりの登録可能な人数は3～4人、エントリー部門は1人～4人です。参加者は、CyberSakuraプログラム中に特定のチームでのみ競技し、複数チームに所属しないものとします。

1. 資格要件

参加者は次の資格を満たす必要があります。

- (1) 同じチームの参加者は中学校、高校または高等専門学校(3年生まで)、あるいは塾やクラブなどの同一組織に在籍していなければならない。但し、同一組織であれば、中学生と高校生の両方の参加者からなるチームを組成してもよい。
- (2) 参加者は、複数の組織に所属していても1つのチームにしか所属しない。

2. 責任

CyberSakura参加者行動規範（様式6を参照）を遵守することが参加者が負う義務です。また、参加者は、VMイメージにログオンするたびに倫理的に行動することに同意するものとします。

2006. 技術メンター

技術メンターは、参加チームの技術面のサポートやサイバーセキュリティに関する学習支援を行い、対面及びオンライン上で支援することができます。技術メンターの登録可能人数に上限はありません。

チームはチームのパフォーマンス向上のためにチーム独自で技術メンターを登録することを推奨します。適任者がいない場合、サイバーセキュリティの効果的な学習のために、事務局では、各チームに技術メンターをご紹介できる体制を用意しております。

なお、コーチはコーチと技術メンターの役割を兼ねることができます。

1. 資格要件

- チーム登録締切日時時点で成人であること。
- 中学生や高校生相当の学生ではないこと。
- コーチによってポータルサイト上にて技術メンターとして登録されること。
- CyberSakura行動基準(様式2を参照)の遵守に同意すること。

2. 責任

技術メンターとして要求される最低限のコミットメントはありません。技術メンターはボランティアでゲスト講演をしたり、CyberSakuraのプログラム中にチームのトレーニングに参加することができますが、チームとのミーティングはコーチの承認を得た場合にのみ行うことができます。推奨される業務は以下の通りです。ハッキング技術や攻撃的なサイバー戦術を教えることは禁止されています。

- チームのコーチにメンバーのスキルの状況をアドバイスする。
- コーチの指導のもと、サイバー防衛のスキルと倫理を教える計画を立てる。
- サイバーディフェンスのスキルと倫理を参加者に指導し、支援する。

3. 技術メンターとしてのコーチ

コーチが他チームの技術メンターとして登録されている場合に限り、コーチは他チームの技術メンターになることができます。

2007. チームアシスタント

チームアシスタントは、必須ではありませんが、技術的なサポート以外のサポートや応援をする大人のチームメンバーのことです。コーチ代理はチームアシスタントとして登録されていることが登録の条件となりますが、チームアシスタントであってもコーチとしての条件を満たしていない限りコーチ代理としての登録はできません。

チームアシスタントは以下の要件を満たしていることをコーチが確認した上で、コーチによって事務局へのポータルサイトの登録申請が提出されます。

1. 資格要件

- チーム登録締切日時時点で成人であること。
- 中学生や高校生相当の学生ではないこと。
- コーチによってポータルサイト上でチームアシスタントとして登録されること。
- CyberSakura行動基準（様式2を参照）に従うことに同意すること。

2. 責任

チームアシスタントの責任はチームによって異なりますが、一例としては、競技会のセットアップ、軽食、移動手段等の支援が含まれます。

2008. 登録全般

CyberSakuraプログラムでは、公平且つ公正な競技環境を順を追って整備できるようにコーチ登録、チーム登録という段階を設けており、全ての登録作業はコーチが行います。参加者の登録はコーチ登録後に、技術メンター及びチームアシスタントの登録はチーム登録後に行います。尚、技術メンター及びチームアシスタントの登録は任意です。また、登録された内容を変更する場合は、コーチが事務局にメールで問い合わせさせて変更を依頼する必要があります。

2009. コーチ登録

応募開始の2023年6月27日から2023年8月31日の間に、コーチはCyberSakuraのウェブサイト上から、コーチ登録の申込みを行うことができます。申込み後、事務局に承認されるとコーチ登録が完了します。

コーチ登録が完了するとコーチは、下記の内容が可能になります。

- ・ポータルサイトへのアクセス
- ・Slackユーザーグループへの参加

コーチ登録状態であっても未成年者である参加者と活動を開始する場合、コーチは参加者の保護者から参加の同意を得る必要があります。コーチは、保護者からの同意書(様式3)を使用することができますが、事務局に提出する必要はありません。

1. ポータルサイトの役割

コーチが自分のチームや各ラウンドに関する情報を確認、登録などを行うコーチ専用のウェブページをポータルサイトと呼びます。事務局からコーチ登録が承認されると、コーチ宛にポータルサイトにアクセスするためのリンクが送られます。ポータルサイトへのアクセスにはGoogleアカウントが必要になります。

コーチは、ポータルサイトにアクセスすると下記の内容を行うことができます。

- ・チーム登録
- ・学習用資料、補足資料のダウンロード
- ・各種お知らせ
- ・カレンダーの確認(案)

2. Slackへの招待

CyberSakuraプログラムの運営に関する事務局からの連絡は、双方向で連携が取りやすいように、基本的にSlackで行なわれます。そのため、コーチのSlackへの参加は必須です。コーチ登録の後、事務局

局がCyberSakura専用のSlackに招待します。登録されていない人をSlackに招待することは禁止されています。登録されていない人の招待が確認された場合、事務局の判断で削除します。



図2-2 コーチ登録の流れ

2010. チーム登録

チーム登録はコーチがポータルサイト上の「チーム登録」のページから行うことができます。コーチは以下の情報を登録します。

- ・参加者
- ・参加者の保護者
- ・コーチの所属する組織の代表者

チーム登録を完了するには、チーム登録の申込み後に事務局から組織の代表者宛に届くメール上で組織の代表者が承認作業を行う必要があります。組織の代表者に届くメールに対する、返信をもって承認作業と致します。

2023年9月5日9時～10月3日23:59の間にチーム登録を完了する必要があります。

チーム登録が完了すると、チームは下記の内容が可能になります。

- ・練習会への参加
- ・競技会への参加
- ・技術メンター及びチームアシスタント登録

チーム登録の流れ

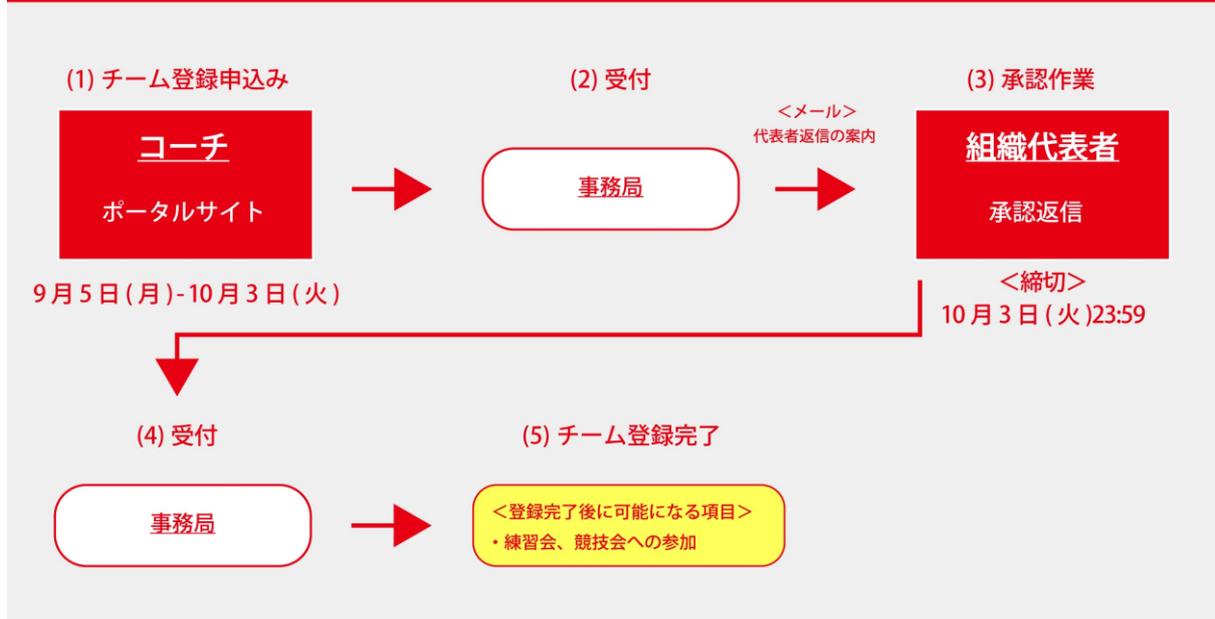


図2-3 本登録/チーム登録の流れ

2011. 技術メンター及びチームアシスタント登録

技術メンターとチームアシスタントはコーチの責任のもと、ポータルサイト上でチーム登録完了後から登録可能となります。登録完了後、技術メンターとチームアシスタントはオンライン上でもオフラインでもチームと一緒に活動することができます。技術メンターとチームアシスタントの登録期限は事務局が設定しているプラクティスラウンドの最終日です。但し、決勝ラウンド進出が決まり、新たに技術メンターとチームアシスタントの追加を希望する場合には決定通知受領後4週間を最終登録期限とします。

コーチは、技術メンターとチームアシスタントの登録にあたり、行動基準(様式2)にて確認してください。(事務局への提出は不要です)

技術メンター・チームアシスタント登録の流れ



図2-4 技術メンター・チームアシスタント登録の流れ

CHAPTER 3: 競技の手引き

3001. 競技ルールの特則

CyberSakuraは、すべてのコーチ、技術メンター、チームアシスタント、および参加者が最高の倫理基準で行動することを前提に運営されています。プログラムとしての完全性を危うくするような不正行為の可能性を防ぎ、全チーム間の公平で公正な競争を確保するために以下のルールを制定します。コーチは、本登録前に事務局がご案内する説明会への参加や直接問い合わせるなどして、疑問を解消することが推奨されます。以下のルールは、主にCyberSakuraプログラムの予選ラウンドで適用されます。練習会(プラクティ斯拉ウンド)は[3020](#)、決勝ラウンドについては[3017](#)をご参照ください。

3002. 競技期間と競技時間

競技会のチャレンジラウンド、予選ラウンドは、週末を中心に実施されます。以下にて、競技期間と競技時間に分けて説明します。

1. 競技期間

競技期間とは、ラウンド中に競技が行われる以下の期間のことです。チームは指定された競技期間以外で競技を行ってはなりません。

<チャレンジラウンド競技期間>

2023年11月 2日 (木) : 11:00 a.m. - 8:00 p.m. 日本時間
2023年11月 3日 (金) : 9:00 a.m. - 6:00 p.m. 日本時間

<予選ラウンド競技期間>

2023年12月 9日 (土) : 9:00 a.m. - 6:00 p.m. 日本時間
2023年12月10日 (日) : 9:00 a.m. - 6:00 p.m. 日本時間

2. 競技時間

競技はチームがラウンド内で最初のVMイメージを開封することに成功した時点で開始され、スコアリングサーバーでの計測を基準に連続した4時間で行われます。VMイメージ内にあるスコアリングレポートページに表示されているチームの実行時間にズレが生じる場合がありますが、スコアリングサーバーで計測されている時間が基準となります。

競技時間は以下のルールに従います。

- 競技時間は1チームにつき、連続4時間とします。
- 連続4時間の開始時点はチームの最初のVMイメージがVMwareで開封されたときです。ユニークIDが入力されたときではありません。
- チームは、いかなる理由があっても、競技準備が整う前にVMイメージを開くことはできません。
- チームのパフォーマンスに影響を与える技術的な問題であっても、問題が大会全体に波及していない限り、そのチームに競技時間が追加されることはありません。
- コーチは、各ラウンドの最初にチームが正しいVMイメージを使用しているか、また終了時にはVMイメージを正しく完了しているかを確認する責任があります。

3. 技術サポート

ラウンド中の各競技時間において、事前に案内するSlackにて技術チームに技術サポートについて質問をすることができます。メールは、事務局が重要な競技情報を連絡するために使用するものであり、ラウンド中にチームが技術サポートについて質問をするために使用されるものではありません。

3003. 競技エリアと場所

競技エリアとは、1つ以上のチームの参加者が競技を行う場所（例えば、学校、家庭、多目的室、コンピュータラボ）のことです。場所とは、1つの競技エリア内で1つのチームが競技を行う場所のことです。競技時間中、同じ競技エリアで競技する異なるチームのチームメンバーは、他のチームのメンバーと連絡を取ってはなりません。競技を監視する監督者は、参加者と連絡を取ったり、競技を中断したり、競技の完全性や参加者の安全を脅かしたりしてはなりません。

原則として、チームはグループとして同一の会場で競技を行うものとします。

ただし、COVID-19の状況によっては追加措置を講じる場合があります。その場合には事務局から各コーチに別途連絡することとします。

※どのような場合でも、チームの競技者はすべて同じ競技時間で参加しなければなりません。

3004. 競技に関する連絡

info@cybersakura.jpからのメールは、事務局からコーチへの公式かつ主要な連絡手段です。事務局は補足的な連絡手段としてSlack、ポータルサイト及びCyberSakuraウェブサイトを使用します。

1. 競技メール

各チームには、チャレンジラウンド・予選ラウンドの各ラウンドの前に1~2通のメールが送られてきます。チームの中でこれらのメールを受信するのはコーチのみであり、以下に記載されている各メールが正しく受信されていることを確認する責任があります。下記の期間内にメールが届かない場合は、事務局までご連絡ください。メールを受信しなかったという理由は、後述のスコア修正要求の理由として適用されません。

a. VMイメージダウンロード&案内メール

チャレンジラウンド・予選ラウンドの各ラウンド前の月曜日までに、コーチには以下の内容がメールで送られてきます。

- 1) 予選各ラウンドの案内
- 2) VMイメージのダウンロード用リンク
- 3) トラブルシューティングのヒント
- 4) 技術情報

b. チャレンジラウンド・予選ラウンドの開始メール

チャレンジラウンド・予選ラウンドの最初の日の午前9時に、コーチには以下の内容のメールが送られてきます。

- 1) VMイメージ復号化パスワード
- 2) ダウンロードおよびご案内メール以降の変更(ある場合のみ)

c. スコア確認メール

このメールは、スコアや決勝ラウンドへの進出情報が正式に発表される前に、スコアが正しいかどうかを確認するために送られてくるメールです。コーチに予選ラウンドの暫定スコアを通知し、スコアが間違っている場合の修正要求期限を連絡します。

d. 結果メール

このメールの送信期限は照会やスコア修正要求などの様々な要因によって決定されますが、目標はチャレンジラウンド・予選ラウンドの各ラウンド終了後8営業日以内とします。ラウンドの結果メールには、各ラウンドのスコアに加えて、以下のような直近のラウンドに含まれた脆弱性について記載されています。脆弱性の例は以下の通りです。

<VMイメージに含まれる脆弱性>

- アクセス制御と設定
- 安全でないサービス
- アンチウイルス
- ログインポリシー
- ファイル共有と許可
- マルウェア
- ファイアウォール
- フォレンジッククエスション
- 更新：オペレーティングシステム
- ポリシー違反：サービス
- ポリシー違反：ファイル
- パスワードポリシー
- ユーザーポリシー
- アップデート：その他

メール配信スケジュール 【チャレンジラウンド】						
月	火	水	木	金	土	日
		10/25	26	27	28	29
	➡ ① ① ①	a. VM イメージ ダウンロード & 業内メール				
30	10/31	11/1	2	3	4	5
			チャレンジラウンド期間			
		➡ ② ② ②	b. ラウンド 開始メール 12/3(木)16:00			
6	7	8	9	10	11	12
	➡ ③ ③ ③	d. 最終結果メール				
13	14	15	16	17	18	19

図3-1 メール配信スケジュール(チャレンジラウンド)

メール配信スケジュール 【予選ラウンド】						
月	火	水	木	金	土	日
11/27	28	29	30	12/1	2	3
			➡ ① ② ③ ④	a. VMイメージ ダウンロード & 案内メール		
4	5	6	7	8	9	10
				➡ ② ③ ④	予選ラウンド期間	
					b. ラウンド 開始メール 12/9(土) 19:00	スコア修正要求 プロセス ※3014を参照 <締切> 12/10(日) 17:59
11	12	13	14	15	16	17
	c. 異議申し立て プロセス ※3015を参照 <締切> 12/12(火) 16:00	c. 暫定 スコア確認 メール ③ ④				スコア修正要求 プロセス (1.b. 暫定スコア) ※3014を参照
18	19	20	21	22	23	24
	➡ ④ ⑤	d. 最終結果メール				

図3-2 メール配信スケジュール(予選ラウンド)

2. 情報と通知

メールに加えて、ラウンド中に以下の媒体に競技運営に関する情報が投稿される場合があります。

- a. CyberSakuraウェブサイト：<https://www.cybersakura.jp/>
- b. 技術チームテクニカルサポートチャット(Slack：招待制)
- c. スコアボード（予選ラウンド開始前にコーチに連絡します）

3. ユニークID

ユニークIDは、ポータルサイトに掲載されます。コーチは、ユニークIDを事務局からのメールで受け取ることはありません。コーチはチャレンジラウンド・予選ラウンドの各ラウンド前にポータルサイトを確認し、ユニークIDをコピーしておくことをお勧めします。

3005. 競技の技術的要件と仕様

CyberSakuraプログラムの参加にあたり、ポータルサイトに記載のCyberSakuraの技術仕様を満たす機器、ソフトウェア、ネットワーク環境をチームごとに用意する必要があります。仕様が変更した場合等は事務局からメールで連絡の上、ポータルサイトの情報を更新します。ポータルサイトの情報が最新の情報となります。

3006. 必要な競技用サーバーおよびウェブサイトへのインターネット接続

チームは、競技中のインターネット接続の責任を負うものとします。VMイメージは、オフラインでは競技用サーバーに接続できないので作業することはできません。有効なユニークIDまたはログイン認証情報のないVMイメージは、履歴が一致しないスコアとなり、それを使用しているチームは失格となる可能性があります。

1. ウェブサイトへのアクセスの義務化

ラウンドに参加するにはCyberSakuraウェブページへのインターネットアクセスが必須となります。競技の参加に必要なウェブサイトのリストはポータルサイト上に記載されます。

2. ポータルサイトの保存

コーチは、ネットワークやウェブサイトの停止の影響を軽減するために、ポータルサイトのチーム情報の最新のスクリーンキャプチャまたは印刷されたコピーを保存しておく必要があります。

3. ネットワーク停止中の競技

チームにネットワーク障害が発生した場合、参加者はネットワークの復旧を待っている間、自分のVMイメージで競技を続けなければなりません。スコアリングサーバーはチームの進捗状況を追跡し、ネットワークが復旧した時点で情報が更新されます。

4. ネットワークのバックアップ計画

チームは、ネットワーク障害が発生しても競技に参加できるように、バックアップ計画を立てておくべきです。バックアッププランの例としては、学校や組織の方針の範囲内でコーチが安全と判断した、大人の監督下にある図書館などの別施設を事前に手配して利用することが挙げられます。

3007. 監督責任

1. コーチによるチームの監督・監視

コーチは競技期間中チームを監督しなければなりません。最低限の監督・監視は以下の通りです。

- a. コーチは、参加者がグループとして対面で競技しているときには物理的に立ち会います。
- b. コーチが同席できない場合は、コーチまたは組織の代表者が代理のコーチを要請し、事務局の承認を得なければなりません。

2. 競技エリアおよび場所への事務局スタッフの訪問

コーチは、事務局スタッフが競技エリアと場所を訪問し、競技の実施状況を観察できるようにします。事務局スタッフの訪問は、コーチのチームに対する権限と責任を免除するものではありません。

3. 事務局スタッフによる競技会システムへの立ち入り

ラウンド期間中、事務局スタッフは、監督、プログラム運営、およびトラブルシューティングの目的で、チームのシステムの確認を要求することがあります。事務局スタッフは、チームのシステムを変更しません。チームは、要請があった場合には、事務局スタッフが自分のシステムに直ちにアクセスできるようにするものとします。

3008. オンラインラウンド

CyberSakuraのプラクティ斯拉ウンド、チャレンジラウンド、予選ラウンドはオンラインで行います。

1. VMイメージ

VMイメージ内の脆弱性の発見と修正を行ったチームは点数を獲得します。CyberSakuraプログラムで使用するVMイメージとは、採点ソフトウェアを含むVMプレーヤーで再生されるシミュレートされたOSのことです。OSとVMイメージの種類は、各ラウンドの前に発表されます。

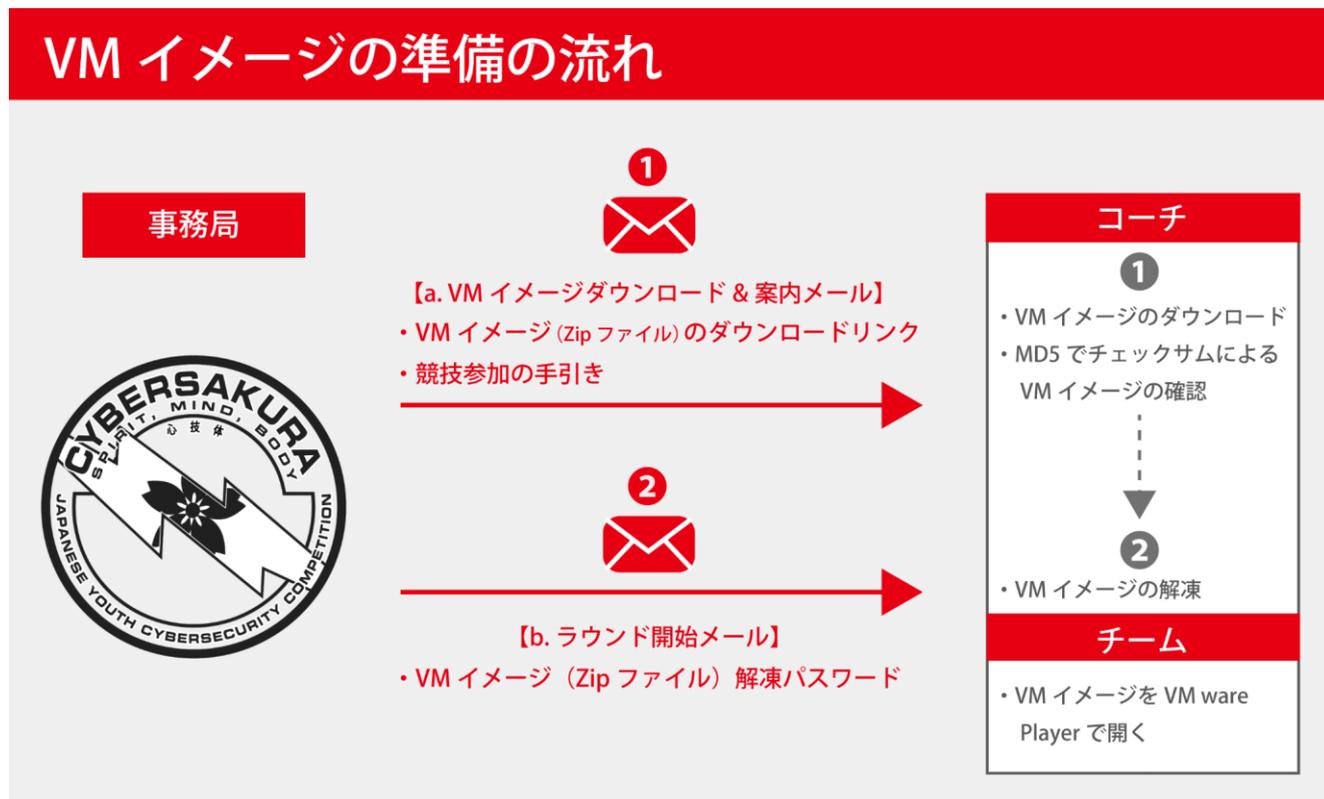


図3-2 VMイメージの準備の流れ

2. VMイメージに関するコーチの責任

コーチは、パスワード、VMイメージ、競技ソフトの厳重な管理を徹底するものとします。ラウンドが終了したら、コーチは競技メールに記載されている指導に従ってVMイメージを削除しなければなりません。コーチは、スコア修正要求や問い合わせの結果が公表されるまでチームのスコアリングファイルを保存し、その後削除することができます。

3. 正確なホストコンピュータの時刻

現地のタイムゾーン、時刻、日付が正しいものに設定されていなければなりません。チームは競技前にこれらの要素を確認し、ラウンド開始後にホストコンピュータの時刻や日付を変更しないようにしてください。チームは<https://www.nict.go.jp/JST/JST5.html>を使用して開催場所における正しい時刻を確認することができます。

4. CyberPatriot競技システム (CCS)

CCSは、インターネットに依存した競技システムであり、オンラインラウンドで使用されます。CCSは、VMイメージの中で各参加者による脆弱性の修正、修復等によって獲得したスコアを計測するスコアリングシステムを使用しています。修正によって以前の修正が取り消されたり、システムの安全性を低下させたり、そのラウンドのシナリオと矛盾する行為に対してチームがペナルティを課されたりした場合、スコアが減少する可能性があります。ペナルティによって失われたポイントは、是正措置によって回復することができます。VMイメージのすべての脆弱性が採点されるわけではありません。

※競技システムはアメリカのCyberPatriot競技システムを使用します。

3009. VMイメージごとに1つのインスタンス

1つのチームは、ラウンド中に各VMイメージのインスタンスを一度に1つだけ開くことができます。インスタンスとは、VMイメージを起動したものを指し、VMプレーヤーでVMイメージが開かれるたびに定義されます。

1. 異なるVMイメージのインスタンス

ラウンドに複数のVMイメージや他の競技用ソフトウェアが含まれている場合、同一のVMイメージやソフトウェアのインスタンスは一度に1つだけ開くことができます。チームはそれぞれの異なるVMイメージのインスタンスを同時に開いても構いません。

例：ラウンドに Windows 10 と Windows Server 2016の VMイメージがある場合、Windows 10のVM イメージの1つのインスタンスと Windows Server 2016 のVMイメージの1つのインスタンスを同時に開くことができます。チームは、どちらかのVMイメージの複数のインスタンスを同時に開いてはいけません。

2. zip圧縮されたVMイメージのダウンロード

チームは、各ラウンドの競技において、各VMイメージの追加のZIP化されたダウンロードファイルを他のホストコンピュータ上に置くことができます。ホストコンピュータが故障した場合、または元のダウンロードが破損していたり削除された場合、チームはこの圧縮されたVMイメージを使用することができます。コーチは、ラウンド終了後、zip圧縮されたVMイメージが削除されていることを確認するものとします。

3. VMイメージの再開封

元のVMイメージだけが破損していたり、故障している場合は、2つ目のVMイメージを開くことができます。この場合、チームが別のインスタンスを開く前に、元のインスタンスを閉じて削除しなければなりません。オリジナルのインスタンスが閉じられていない場合、スコアリングサーバーはそのVMイメージの複数のインスタンスを同時に表示します。新しいVMイメージを開くためにかかった時間に拘らず、競技時間は継続されます。

4. VMイメージのスナップショットの禁止

VMイメージのスナップショットまたはそれに類する機能を使用することは固く禁じられています。スナップショットには、ホストシステムのファイルコピーメカニズムを使用してVMイメージのバックアップコピーを作成することが含まれます。スナップショットやバックアップは、事前の良好な状態にロールバックするために使用することはできません。VMイメージが破損していたり、使用できない状態になった場合、チームは、zip ファイルからクリーンなVMイメージを解凍して最初からやり直さなければなりません。

3010. ペナルティ

このルールブックの内容を遵守しない場合に限らず、プログラムとしての完全性を危うくするような行為や、全チーム間の公平で公正な競争を壊す行為、及びその可能性のある行為は事務局の判断によりペナルティが科される場合があります。

1. 軽微なペナルティ

軽微な規則違反があった場合、事務局は、以下を含むペナルティをチームに課することができます。

- a. 減点。

- b. 今後のラウンドにおける時間的不利。
- c. チームのラウンドのスコアの無効化。

2. 失格

事務局が、参加者やチームが重大な規則違反を犯したと判断した場合、その参加者やチームは失格となる場合があります。資格を剥奪された参加者やチームは、賞や表彰を受ける資格がなく、以下の対象となります。

- a. 資格停止：参加者またはチームの競技会からの出場停止の条件と期限は、事務局の裁量に委ねられます。
- b. 退会：参加者またはチームはCyberSakuraプログラムから直ちに退会となります。
- c. 永久追放：永久追放とは、参加者またはチームがCyberSakuraプログラムから永久的に失格となることです。これは、課せられる可能性のある最も厳しい処分です。参加資格の復活は、事務局の裁量に委ねられます。

3. その他のペナルティ

事務局によって発動されるその他のペナルティは、チームのスコアに影響を与えることがあります。

4. 代替チーム

決勝ラウンドに進出したチームが出場停止、出場不能、または出場禁止となった場合、代替チームの選出と最終決定権は事務局にあります。事務局による代替チームの決定には以下の基準が考慮されます。

- a. 決勝に進むはずだったが、進出しなかったチーム。
- b. 予選ラウンドに出場しなかったチームは、決勝ラウンドに出場することはできない。
- c. 指定された代替チームが、事務局からの要求に応えない場合、事務局は代替チームの指定を取り消すことができる。

3011. ラウンド中の注意事項と禁止事項

以下はペナルティの対象となる注意事項と禁止事項の具体例です。疑問が生じた場合には事務局に問い合わせるなどして疑問を解決することが推奨されます。

1. 競技中の参加者との接触

参加者は競技中のチームのパフォーマンスに責任を負い、チームの参加者以外の支援を受けたり要請したりすることはできません。競技時間が始まると、競技時間が終了するまで、コーチ、技術メンター、チームアシスタント、他のチームの参加者、およびチーム以外のメンバーは参加者を指導、支援、協力、または助言してはなりません。

指導・支援・協力・助言には、直接および間接的なアドバイス、提案、実務的な支援、メール、ブログ、フォーラム、Yahoo知恵袋、質疑応答Webサイト、その他のソーシャルメディアなどが含まれます。つまり、質問はどのWebサイトにも投稿できません。

ただし、競技中に発生した問題に対処するために、事前に用意したFAQなどの回答集を確認することは問題ありません。コーチ、技術メンター、およびチームアシスタントは、以下の場合にのみチームを支援できます。

- a. VMイメージを開く前の管理上の問題。
- b. ユニークIDのログイン資格情報の入力。
- c. 時間の計測
- d. ローカルエリアネットワークの停止およびVMイメージ以外で発生するその他の接続の問題。
- e. VMイメージ自体とは無関係のホストシステムの問題。
- f. 成人の介入が必要な危険な状況または脅迫的な状況。
- g. 競技終了時のチームの得点データの保存。

2. 大会で使用する各種データや情報の取り扱い

コーチは、事務局から大会ラウンドのVMイメージ、文書、ソフトウェアを預かります。コーチは、参加者がチームの競技スペースや競技エリア内でのみ使用できるように、VMイメージ、パスワード、その他の競技情報を管理しなければなりません。参加者は、他のチームを不当に優位にすることを避けるために、VMイメージやその他の情報を自チーム内でのみ共有するものとします。

参加者は各種データや情報について、以下の点に注意して取り扱うものとします。

〈ラウンド終了後のVMイメージの削除〉

- a. VMイメージとソフトウェアのチームへの配布を厳しく制限します。ラウンドが完了したら、メールに記載されているガイダンスに従ってVMイメージを確実に削除するものとします。事務局から配布されたVMイメージはすべて事務局の所有物であり、CyberSakura参加者の所有物ではありません。現在または過去の大会のVMイメージやソフトウェアをトレーニングに使用することは禁止事項です。

〈チーム外との情報共有の禁止〉

- b. 大会ラウンド期間中にVMイメージや各ラウンドの課題に関する情報をチーム外の人と共有してはなりません。ただし、大会ラウンド終了後に同じ所属組織の他チームの参加者と共有することは可能です。
- c. チームに割り当てられたVMイメージのみで作業してください。
- d. 解答済みまたは未解答の問題、質問、課題、演習、脆弱性、VMイメージやポータルサイト内の情報のSNS投稿、共有、メールでの送信をしてはなりません。これには、シナリオ、ウェブページ、readme.txtファイル、およびVMイメージやラウンドに関連するその他の文書が含まれます。

〈競技エリアの管理〉

- e. チームがグループとして個人で競技を行う場合は、チームのコーチまたは事前に承認されたコーチの代理が、すべての大会ラウンドを管理するために立ち会わなければなりません（つまり、現場にいないとできません）。
- f. 競技エリアに複数のチームが存在する場合、コーチと技術メンターは、チーム間で故意または不用意なコミュニケーションが発生しないように、適切な措置を取らなければなりません。適切な措置の例としては、別々の部屋に移動し、議論の量を最小限に抑え、メモは各チームにしか見えないようにするなどがあります。また、チームの参加者は他のチームの部屋に入ってはなりません。

〈その他〉

- g. まだ実施していないチームや、他のチームを支援したり、不当に有利にしたりしてはいけません。複数チームを担当する技術メンターが、まだ実施していないチームに対して同ラウンドで使用したVMのタスクの脆弱性などを教えたり説明することは禁止事項です。
- h. CyberSakuraプログラムでは、コンソールログイン、RDP、SSH などを使用して同時にVMイメージに接続することができます。

3. 攻撃的な活動や改ざん禁止

参加者は、他のチーム・参加者・競技システムやサーバー、文書、タスク、参加者以外の者に対して、自分や他の者の競争上の優位性を得るために、攻撃的な行為や改ざんを行ってはなりません。また、参加者は、VMイメージ、競技システム、競技ソフトウェア、タスクの脆弱性を積極的に探したり、悪用したりしてはなりません。攻撃的な行為には以下が含まれます。

1. ハッキング
2. CyberSakuraおよび競技会関連ソフトウェアのリバースエンジニアリング
3. 他のチームの競技の妨害
4. CyberSakuraのFacebookページ、Twitter、Instagram、メールなどを含むプラットフォームへのなりすまし等の攻撃や虚偽の情報の投稿

5. VMイメージ、CCS、その他の競技用ソフトウェアやハードウェアの構成要素の改ざん、コピー、または変更。(バックアップとして使用するためにVMイメージを丸ごとコピーすることは禁止事項です)。
6. ホストシステム、クライアント、またはホストの計時装置を変更または改ざんすること。
7. 他の参加者または事務局の文書を改ざんしたり、変更したりすること。
8. 他の参加者または事務局スタッフを操作または欺くことを目的としたその他の活動。
9. プログラムで使用するVMイメージ、競技システムに侵入テストを行うこと。
10. 競技システムへの不正侵入。(不正侵入に成功しなくても試みることも自体が禁止事項です)

※VMイメージからCCS(スコアリングソフトウェアコンポーネント)を無断でコピーすると、コピー先のシステムに損害を与える可能性があります。

4. ラウンド中に使用可能な情報リソース

I. インターネットリソース

競技時間中、インターネットリソース (FAQ、既存のディスカッションフォーラム、会社のWebサイト、ドキュメント、ソフトウェア、スクリプト、バッチファイル、レジストリなど) は、次の条件のもののみ大会中の使用が可能です。

- a. 無料のリソース。会員制、組織内部情報、購入、クレジットカード、またはその他の金銭的手段に基づいてアクセスが許可されるものは不可。
- b. アクセスするためのトークン、スマートカード、共通アクセスカードなどを必要としないこと。
- c. そのリソースがすべてのチームに公開されており、かつ合理的に利用可能であること。
- d. そのリソースは、CyberSakuraプログラムのために特別に作成されたものであってはならない。
- e. そのリソースは、チームがインターネット上で設置したものではないこと。

ポータルサイトにあるリソースは、大会中に使用することができます。他のチームが作成したリソースや、コーチ、技術メンター、チームアシスタントが作成したリソースを使用することは、この規則に違反します。

ChatGPTなどの生成AIの使用については、技術用語に関する調査等を目的とした利活用自体は禁止しないものの、問題文を入力することは機密情報である問題文の漏出となるため禁止します。

II. 印刷物

競技スペースには、印刷物または参考資料 (書籍、雑誌、チェックリストなど) の持ち込みが認められています。参加者は、コーチ、技術メンター、他のチームの参加者、または参加者以外の人の助けを借りずに、ラウンドのために資料を収集するものとします。参加者は、既存の資料を再印刷する必要はありません。

III. 電子メディアおよび通信機器

コーチは、以下の電子メディアや通信機器を用いて、外部からの指導・支援・協力・助言を受けずにチームが競技を行うことを保証しなければなりません。

a. 電子メディア

チーム間のインターネット接続の不具合が競争上の不利になる可能性があるため、以下に定義されている電子メディアは、以下の条件下でのみ競技中に使用することができます。

- (1) 許可される電子メディアとして、メモリースティック、フラッシュドライブ、リムーバブルドライブ、CD-ROM、またはその他の同様の記憶装置です。

(2) 電子メディアは、チームの参加者が用意しなければなりません。コーチ、メンター、他のチーム、参加者以外の者は、チームの電子メディアを準備してはなりません。

(3) 許可されたパッチ、アップデート、文書、データ。ソフトウェアツール(IV参照)の項で許可されたパッチ、アップデート、その他のインターネットリソースおよびソフトウェアツールは、電子メディア上で使用することができます。

(4) チームはインターネットリソース(I)の項に従って、無料のインターネットリソースのオフラインコピー（電子メディア上）を使用することができます。

b. 通信機器

携帯電話、スマートフォン、その他の無線または有線のデバイスは競技スペース内で使用することができますが、チームメンバーとの通信にのみ使用します。これらの通信機器はチーム外の人や情報源との間でプログラムの情報の送受信、投稿、共有、取得に使用してはなりません。緊急時には緊急サービスや適切な人に連絡するために使用することができます。

IV. ソフトウェアツール

参加者は、外部からの支援を受けずに、以下の条件の下でソフトウェアツールをセットアップして使用するものとします。またインターネットリソース(I)項の要件は、ソフトウェアツールにも適用されます。

- a. ツールは、Google や Yahoo の検索エンジンを使って、公共のインターネット上で検索可能でなければなりません。すべてのインターネットユーザーがツールにアクセスできる必要があります。
- b. WinMD5、7-Zip、VMware Workstation Player は競技用のソフトウェアであり、ラウンドでの使用が許可されています。技術仕様を満たしていない他のソフトウェアツールを使用しているチームは、自己責任で競技を行います。
- c. チームは、事務局が提供しているリソースやスコアリングサービス内のものを削除、無効化、改ざんしてはなりません。さらに、VMイメージにインストールされているウイルス対策ソフトやマルウェア対策ソフトが、このフォルダやサービスに干渉しないようにしなければなりません。
- d. 本大会では、CyberSakuraチームの参加者が作成したスクリプト(※)は、ソフトウェアツールとはみなされません。

(1) チームは自己の責任においてスクリプトを使用することができます。スクリプトを使用してポイントを獲得できなかった場合、スコア修正や異議申し立ての対象とはなりません。

(2) チームは、他のCyberSakuraのチームの参加者、コーチ、技術メンター、チームアシスタントが作成したスクリプトやソフトウェアを使用してはなりません。

(3) 同一校・同一組織のチームは、スクリプトの作成において共同で作成してはならず、また他のチームとスクリプトを共有してはなりません。

(4) チームは、他のチームから提供された情報に基づいてスクリプトを更新してはなりません。

※ スクリプトとは、プログラムの種類の一つで、人間が読み書きしやすいプログラミング言語で書かれたプログラム（ソースコード）を即座に実行できるようなもの。

V. リソースの投稿または公開

CyberSakuraプログラムのために作成されたスクリプト、ソフトウェア、またはその他のリソースを公に投稿、配布、またはその他の方法で公開することは禁止されています。

3012. 採点

以下のルールが採点に適用されます。

1. 得点と減点

セキュリティ上の脆弱性の修正や改善、VMイメージ上でのアクションに関する質問の正答などにより得点することができます。あるアクションによってそれより前の修正が元に戻された場合、減点になる可能性があります。

2. 事務ペナルティ

ルール違反や行為違反に対して、チームのスコアにペナルティが適用される場合があります。

3. タイブレーカー

同点の際の解決方法です。予選ラウンドで獲得した得点の最速到達タイム（CCSスコアリングサーバーの時間が公式時間）を使用します。

3013. 照会

チームに明らかな違反がある場合、またはその他の不正行為がある場合、事務局は調査を行うために事務局スタッフを調査官として任命することができます。照会として、次のような項目が実施される可能性があります。

1. 競技資料

照会に関わるVMイメージ、文書、ソフトウェア、練習問題などは、コーチによる特別な取り扱いが必要となります。

a. セキュリティ

照会の対象となるチームのコーチ、または照会の対象となるチームメンバーがいるチームのコーチは、影響を受ける競技資料へのアクセスを防止するために、安全を確保し、措置を講じなければなりません。また、調査官の要請がない限り、開封、改変、その他の改ざんを行ってはならない。照会中にVMイメージのフォレンジック分析を行うことがあります。

b. 転送またはアップロード

コーチは、必要に応じて、VMイメージ等の資料を指定された場所に転送またはアップロードしなければなりません。

2. インタビュー

照会の過程で行われる面接は、対面、電話等の方法で行うことができます。

3. アンケート調査

調査官は調査に関与した参加者に対し、調査に関するアンケートへの回答を求めることができます。

3014. スコア修正要求

チームが予選ラウンドで獲得したスコアが間違っていると思われる場合に、そのスコアを修正するためにコー

チは事務局に連絡をしても構いません。以下のルールをよく読み、ポータルサイト上にあるスコア修正要求・異議申し立てオンラインフォームから提出してください。

1. 締め切り

スコア修正申請の締め切りは以下の通りです。

- a. **予選ラウンド終了後** チームが予選ラウンドで獲得したスコアが間違っていると思われる場合、予選ラウンド終了日の午後11時59分までにオンラインフォームから提出してください。この期限を過ぎると受け付けられません。
- b. **暫定スコア** 総得点やルール違反のペナルティ(例:オーバータイム、複数回の違反など)に関するスコア修正依頼は、事務局が指定した時間までに、スコア確認メールで提出しなければなりません。

2. 送信者

スコア修正依頼は、そのラウンドのダウンロード指示書または予選ラウンド開始メール指示書に従って、チームのコーチが提出しなければなりません。通常はオンラインフォームで提出します。

3. 書類の提出

スコア修正のリクエストは、オンラインフォームで提出されます。オンラインフォームが利用できない場合、締切日までに info@cybersakura.jp までメールでお送りください。事務局は必要に応じて追加書類の提出を求めます。なお、以下のa. スコアリングレポートの画面キャプチャの提出は必須です。b. スコアボードの画面キャプチャがあると、修正プロセスを迅速に進めることができます。

a. スコアリングレポートページの画面キャプチャ

スコアリングレポートページのスクリーンショットが切り取られたり、変更されている場合は、考慮されない可能性があります。スクリーンショットは読みやすく、以下の内容を含むものでなければなりません。

- | | | |
|-----------------|-----------|------------|
| -CyberPatriotロゴ | -レポート生成時間 | -現在のユニークID |
| -修正された問題 | -ペナルティの評価 | -スコア |
| -著作権情報 | -接続状態 | |

b. スコアボードの画面キャプチャ

スコアボードのスクリーンショットは役に立ちますが、必須ではありません。

3015. 異議申し立てプロセス

異議申し立てプロセスは、万が一のチームの不測の事態に備えた、競技の公平性を確保するための手続きです。異議申し立てプロセスには以下のルールが適用されます。すべての異議申し立てプロセスにおいて、事務局が最終的な決定権を持ちます。

1. 締め切り

事務局が別途案内している場合を除き、異議申し立ては、ラウンド終了後2日目の午後4時までにポータルサイト上のスコア修正要求・異議申し立てオンラインフォームから事務局に提出されなければなりません。

2. 送信者

技術メンターやチームアシスタントではなく、コーチのみが異議申し立てを提出することができます。

3. 異議申し立ての理由として考慮されないもの

- a. チャレンジラウンド・予選ラウンドの後、コーチまたはチームが原因で誤ったユニークIDが使用された場合

- b. CyberSakuraプログラムのメールを受信できなかった場合
- c. 本来のラウンド日程の無視
- d. コーチ代理の確保に失敗した場合
- e. 競技スペースへのアクセスの失敗
- f. スケジューリングの失敗
- g. 制御不可な状況によらないインターネット接続の問題
- h. IT部門との接続性の問題を適切に解決できなかった場合（ファイアウォールの例外、接続テストソフトウェアの使用など）
- i. VMware Workstation Player のデフォルト設定（メモリ、プロセッサなど）の変更起因の問題
- j. VMware仮想化ソフトウェアではない、または指定のVMware Workstation Player以外のVMwareバージョンに起因する問題
- k. Windows 以外のホストシステムの使用に関連する問題（互換性の問題については、チームは、ハードウェアおよびソフトウェアの技術仕様を満たす少なくとも 1 台の Windows ホストコンピュータにアクセスできるようにしておく必要があります）
- 1. ルールブックまたは大会メールに記載されている技術仕様を満たしていない Windows ホストコンピュータおよびソフトウェアに関する問題（例：64 ビットシステムがない、仮想技術が無効になっているなど）

4. 得点対象となっている脆弱性の修正または改善

得点対象となっている脆弱性をCCSがシステムとして想定していなかった独特な方法で修正、または改善した場合に関する異議申し立ては、以下の内容を纏めたコーチによる認証書類の作成が必要です。スクリプトを使用してポイントを獲得できなかった場合は、異議申し立ての理由として考慮されません。

- a. チームメンバーが、同じ組織や学校内のチームや、同じコーチがコーチを務めるチームを含む他のチームと、脆弱性修正や改善方法のメモを読んだり、議論したり、盗み聞きしたり、投稿したり、その他の方法で受信したり、共有したり、公表したりしていないことを証明する宣誓書。
- b. 異議申し立ての対象となっている修正や改善策を、そのチームが実際に試したことを証明する宣誓書。
- c. 得点対象となっている脆弱性をチームがどのようにして発見したかの説明。
- d. 脆弱性を修正するために実施したコマンドやアクションなどの詳細な説明。

5. フォーマットとドキュメント

異議申し立ては、オンラインフォームを使用して提出されます。すべての異議申し立てには、組織の代表者による書面や、学校や組織の閉鎖を概説したニュース報道など、適切な書類を添付しなければなりません。オンラインフォームで送ることができなかった書類は、異議申し立ての締切日までに info@cybersakura.jp までメールでお送りください。

6. 結果の通知

事務局は、コーチに異議申し立ての結果をメールで通知します。

3016. 結果の公表

競技会の結果はCyberSakuraウェブサイト (<https://www.cybersakura.jp/>) に掲載します。チャレンジラウンド・予選ラウンドのそれぞれの結果は、ラウンド終了後、8営業日以内に公表することを目標としています。コーチは通常、結果がCyberSakuraウェブサイトに掲載される 1時間前に、結果メールを受け取り、参加者に連絡することができます。ただし、事務局がウェブサイトに掲載するよりも前に参加者がソーシャルメディアに結果を掲載してはなりません。

3017. 決勝ラウンドへの進出

予選ラウンドのスコアが高い上位5チームが、2024年3月24日に行われる決勝ラウンドに進出する資格を得ます。

チームのスコアが同点で決勝ラウンドへの進出に影響を与える場合、またはチームのスコアが賞の結果に影響を与える場合、予選ラウンドで獲得した得点の最速到達タイム（CCSスコアリングサーバーの時間が公式時間）をタイブレーカーとして使用します。

なお、決勝ラウンドは、福井県鯖江市で開催される対面形式のラウンドです。決勝ラウンド特有のルールについては、予選ラウンドの後に別途、決勝用ルールブックが公開されます。第3回大会の決勝用ルールブックが発表されるまでは、本ルールブックに記載されているルールに抵触しない限り、それまでのラウンドでの行動を規定するすべてのルールが適用されるものと考えてください。

事務局は、COVID-19 の状況を引き続き注視し、参加資格を得たチームの健康と安全を最優先に、決勝ラウンドの計画についてチームに連絡します。

3018. 表彰と栄誉

1. 賞

第3回大会CyberSakuraでは決勝ラウンドで決定された順位が1位、2位、3位のチームに賞品を授与します。予選ラウンドの順位は決勝ラウンドに進出するチームを決めるために用いられます。尚、チャレンジラウンド・予選ラウンドの参加者全員に対し、修了証を電子データで贈呈します。

2. 受賞者の公表

受賞者一覧はCyberSakuraウェブサイトにスコアとともに公表されます。

3019. 競技会の延期

国家レベルの緊急事態、または大会全体の問題が発生した場合、事務局は競技会(予選ラウンド・決勝ラウンド)の日程を延期または中止することができます。延期されたラウンドは、当初予定されていた競技日の翌週末（土、日）に実施されます。

3020. 練習会

Chapter3に記載されている内容は基本的に練習会においても適用されますが、以下の点は練習会特有の条件となります。

1. 目的

プラクティ斯拉ウンド：

主に競技会参加会場からのシステム動作確認を目的としたラウンドです。必ずチャレンジラウンド・予選ラウンド予定会場での動作を1度はいれて、競技会の準備をするようにしてください。

2. 競技期間と競技時間

〈競技期間〉

プラクティ斯拉ウンド：2023年10月10日～29日

〈競技時間〉

練習会は競技期間内であれば、時間の制約なく、いつでも何度でも取り組むことができます。

コーチはラウンド終了後にVMイメージが削除されていることの確認を忘れないようにご注意ください。

3. 競技に関する連絡と結果の公表

練習会のスコアは使用しているVMイメージでのみ見ることができるスコアレポートから確認可能です。事務局からはVMイメージのダウンロードとそこのご案内に関するメールは送られてきますが、ラウンド実施後のスコア確認メール等は送られてきません。

4. 表彰

表彰は決勝ラウンドでのみ行い、練習会では行いません。

様式集

[様式1: コーチ同意内容](#)

[様式2: 行動基準](#)

[様式3: CyberSakura 保護者の承認](#)

[様式4: 安全性](#)

[様式5: コーチ交代要求](#)

[様式6: 参加者行動規範](#)

[様式7: スポンサーとスポンサーシップ](#)

[様式8: CyberSakuraのメディアガイドライン](#)

様式1: コーチ同意内容

- 私は、コーチとして高い水準で誠実であり、競技に対して真摯に向き合い、一個人としても良き市民であることに同意します。
- 私は、チームが公平に、正直に、そして建設的な態度で、自分たちの成功と同様に他のチームの成功を称えるように競技をすることを奨励します。
- 私は、以下の内容をよく理解し、自分の能力の及ぶ限り、記載されている責任を果たすことに同意します。

参加者との接点

1. NPO法人エル・コミュニティによる「個人情報保護方針」に基づき、未成年の参加者がプログラムに参加するための保護者への連絡とその許可取得を調整する。
2. CyberSakuraの参加後、NPO法人エル・コミュニティが過去参加者コミュニティを創設する場合、参加者の登録に協力する。
3. コーチの単独の裁量で、対面でもオンラインでも、CyberSakuraの技術メンターやその他の情報源から得られるかどうかには拘らず、技術メンターやチームアシスタントによるチームへの関与を調整、手配、承認する。
4. CyberSakuraの行動基準(様式2)に従う。
5. チームと事務局との唯一の連絡窓口となる。

教育プログラム

1. コーチの裁量で合理的に対応できる範囲で、チームに登録した全ての参加者にネットワークセキュリティの基本的なトレーニングを提供する。
2. 参加者に対して、プログラムのための自己学習や準備に時間を割くように促す。
3. CyberSakuraのトレーニングとして、攻撃的なテクニック、ハッキング、ソーシャルエンジニアリングのトレーニングを提供しない。

プログラムの管理

1. 参加者が外部からのサポートを受けないようにする。
2. CyberSakuraルールブックおよび大会メールに記載されている大会のすべてのルールが厳密に守られていることを確認する。
3. 競技システムやタスクに関わる技術的またはセキュリティ上の問題は、システムやタスクを悪用から守るために、事務局にのみ報告し、それらを広く公表しないようにする。
4. 参加者がソーシャル・エンジニアリング、ハッキング、または他のチームに対して攻撃的な活動を行おうとすることを幫助してはならず、このような行為があった場合は、事務局に報告する。

競技の段取り

1. 競技場所の手配、練習会/競技会に必要なコンピュータ機器の入手を含む準備トレーニングとオンラインラウンドのすべての要素を調整し、サポートする。
2. CyberSakura運営チームにフィードバックを提供し、プログラム全体を改善するために参加者からのフィードバックも提供する。
3. チームが決勝ラウンドに進出した場合には、事務局と旅程の段取りを調整することに同意する。
4. 移動中および決勝大会の現場では、チームに同行し、監督者として、また保護者としての責任を負うことに同意する。

様式2: 行動基準

青少年と一緒に仕事をするのは、大人にとって喜ばしい活動ですが、未成年者への予期せぬ危害を防ぐために特別な責任を負わなければならないこともあります。私はCyberSakuraのコーチ、技術メンター、チームアシスタントとして、CyberSakuraに参加している未成年者に役務提供する条件として、このCyberSakura行動基準の規則とガイドラインに厳密に従うことを約束します。

CyberSakuraのコーチ、技術メンター、チームアシスタントとして、私は次のことを行います。

- 尊敬、忍耐、誠実さ、礼儀、尊厳、思いやりを持ってすべての人に接すること。
- インターネットや情報技術のスキルと知識を倫理的に利用することを重視すること。
- 現実的に可能な限り、未成年者と二人きりでいる状況を避けること。
- 未成年者と一緒に仕事をするときは、批判ではなく積極的な補強をすること。
- 未成年者への高価な贈り物は、その人の両親または保護者の書面による事前の承認なしには控えること。
- 虐待の疑いがある場合は、法的執行機関、学校当局、地元の児童保護サービス機関に報告すること。
- 未成年者虐待の調査に全面的に協力すること。

CyberSakuraのコーチ、技術メンター、チームアシスタントとして、私は次のことを行いません。

- 未成年者がいる場所でタバコを吸ったり、タバコ製品を使用したりすること。
- チームと一緒に活動している間は、アルコールを摂取・所持しないこと、あるいはアルコールの影響を受けていたりすること。
- 違法薬物を使用したり、所持したり、影響を受けたりすること。
- 他人に健康上のリスクを与えること（例：感染症の感染状態にあるときにチームと接触しないこと）。
- CyberSakuraに参加している未成年者に暴力行為をすること。
- CyberSakuraに参加している未成年者を侮辱したり、嘲笑したり、脅したり、品位を落とすようなことをすること。
- 性的またはその他の不適切な方法で未成年者に触れること。
- CyberSakuraに参加している未成年者を脅かしたり、屈辱を与えるような規律を使用すること。
- CyberSakuraに参加している未成年者の前で冒瀆的な言葉を使用すること。

私は、本行動基準に反する行為、または本行動基準で義務付けられている行動を取らなかった場合、私がCyberSakuraから追放され、今後のCyberSakuraへの参加が禁止される可能性があることを理解しています。

様式3: CyberSakura 保護者の承認

私 _____ の保護者は、ここに私の子供のCyberSakuraの活動
(子供の名前)

中に私の子供のCyberSakuraコーチである _____ に
(コーチの名前)

私の監督なしに子供に接することを許可します。

また、私は上述の許可について責任を負うことを理解しています。

日付: _____

保護者氏名(自署): _____

様式4: 安全上の考慮事項と報告

安全性と参加者の保護は、CyberSakuraプログラムの最優先事項です。コーチは、競技環境を選択する際には、常にチームの健康と安全を考慮しなければなりません。また、CyberSakuraプログラムに関わる活動中に事故や事件が発生した場合、適切な地元当局に報告した後、事務局に報告しなければなりません。

安全上の考慮事項 未成年者の安全と保護の要件と施設の基準は、学校、組織、地域の指令によって規定されています。競技スペースを選択する際の安全上の考慮事項を以下に示します。

- 施設のセキュリティ
- 犯罪地域
- トリップハザード
- 適切な照明
- 電気の安全性
- 応急処置キット
- 緊急サービスが利用可能
- 車両の安全性

- 氷、雪、水、石油製品などによる滑りやすい場所
- 公共施設の中で、他の大人によるコーチの監視下でない間の参加者への接触

コーチは、参加者や技術メンターへの是正措置や警告を通じて、安全上の問題を軽減する必要があります。

事故あるいは事件発生時の報告 CyberSakuraプログラムで参加者が関わる事故やその他の事件が発生した場合は、学校、組織、地域の報告手順に従うものとします。コーチは、CyberSakuraプログラムで重大な事件が発生した場合、適切な地元当局に報告した後、事務局に報告しなければなりません。

様式は問いませんが、事務局が関心を持つ事象は以下の点です。

- CyberSakuraプログラムで最後に目撃された参加者が行方不明になった場合。
- 入院を必要とする程に負傷した参加者
- 参加者、コーチ、技術メンター、チームアシスタント、事務局、CyberSakuraスポンサーに対する犯罪行為
- 参加者や大会に悪影響を及ぼす可能性のある悪天候や自然災害

事務局への報告は、メールで info@cybersakura.jp に送るか、Teamsで送ることができます。

様式5: コーチ交代要求

コーチは、大会に参加する未成年者が保護され、保護者の特権が尊重されるようにします (Chapter1参照)。コーチ交代の要請は、以下の情報を添えてinfo@cybersakura.jpに提出することができます。

1. 登録されているコーチのメールアドレスから、そのコーチが送信する。

(コーチが不在の場合は、元のコーチの組織の代表者からのコーチ代替依頼を行なう)

2. コーチまたは組織の代表者の名前とチーム番号。

3. 以下の文章。

私/(元のコーチ名)は、交代したラウンド中はCyberSakuraに参加することができません。私は、このラウンドのCyberSakura大会関連のメールを、私のコーチ代理 (コーチ代理の名前)に送信することを要求します。彼または彼女のメールアドレスは、コーチ代理のメールアドレスです。

私は、コーチ代理が、リンク先のCyberSakuraルールブックと行動基準に同意したことを証明します。

さらに、私は、私の組織の代表者または私が、私の学校や組織の青少年保護およびその他の方針に従って、そのコーチ代理が未成年者の保護者の監督なしに、未成年者と働くことを許可されていることを確認したことを証明します。

様式6: 参加者行動規範

1. 私は、CyberSakuraに参加するたびに、オンライン上での行動の倫理的および法的な意味合いを考慮します。
2. 私は、他のチームや個人のコンピュータシステムやタスクを攻撃したり、ハッキングしたり、侵入したり、妨害したりする行為を行いませんし、また、CyberSakuraで学んだサイバーディフェンススキルを使ってハッキングやその他の攻撃的スキルを開発したりしません。
3. 私は、ソフトウェアやその他の知的財産を違法にコピーしたり、配布したりしません。
4. 私は、CyberSakuraの準備中または参加中に、不適切なウェブサイトを閲覧しません。
5. 私は、いじめ、脅迫、威嚇、屈辱、セクシャルハラスメント、人種的ハラスメント、ストーカー行為などを含むいじめに参加したり、それを容認したりしません。
6. 私は、CyberSakuraの競技規則を遵守し、コーチからの適切な指導を受けます。
7. 私は、CyberSakuraの採点システムのいかなる要素に、改ざん、修正、脆弱性の監視、侵入テスト、または操作を試みません。
8. 私は、競技システムやタスクに関わる技術的またはセキュリティ上の問題をコーチに報告し、事務局に報告し、システムやタスクの悪用を避けるために公表しません。
9. 私は、インターネット、メール、ソーシャル・ネットワーキング・サイトで、誤った情報や欺瞞的な情報を転送したり、投稿したりすることで、他のチームを欺いたり、デマを流したり、「いたずら」をしたりしません。
10. この行動規範に違反した場合、私のチームは直ちに解散され、CyberSakuraプログラムから退会となることを理解しています。
11. 私は、CyberSakuraへの参加を利用して、サイバーセキュリティへの理解を深めるよう努力します。

様式7: スポンサーとスポンサーシップ

CyberSakuraプログラムは、CyberSakuraのブランディングに細心の注意を払っています。私たちのスポンサーは、我々と共通の価値観を持ち、CyberSakuraプログラムに多大な貢献をしていなければ、プログラムに関連付けることができません。

公式スポンサー 我々の公式スポンサーは、日本および世界各地のCyberPatriotプログラムとCyberSakuraプログラムを維持するための様々なリソースを提供しています。CyberSakuraの公式スポンサーは、スポンサーシップのレベルに応じて、CyberSakuraのイベントでの認知度とCyberSakuraとの関連性を得ることができます。CyberSakuraの文書やその他のメディアには、公式スポンサーのロゴが掲載されています。公式スポンサーは、事務局を通じてスポンサーシップを行います。

チームスポンサー チームスポンサーは、特定のチームのスポンサーとすることができますが、CyberSakuraのロゴを広告に使用することはできません。チームが決勝大会に進出した場合、そのチームは、チームスポンサーの名前、ロゴ、またはその他の特定可能な情報を使用してはなりません。

CyberSakuraの公式スポンサーあるいはチームスポンサーになることに興味のある方には、本様式にて概要をお伝えいただいた上で、事務局（info@cybersakura.jp）にメールでお問い合わせいただくようご案内願います。

様式8: CyberSakuraのメディアガイドライン

CyberSakuraは各種メディア(テレビ局・新聞社・ラジオ局等)から取材を受ける絶好の機会であり、貴法人・貴団体が先進的な教育に取り組んでいることを社会に対してアピールするのに効果的な手法です。

メディアからの問い合わせに対応する際には、所属組織の責任者や広報担当者を通じて対応することをお勧めします。

また、以下のガイドラインをお守りください。

- 原則としてアルファベットで「CyberSakura」と大文字の「C」と大文字の「S」で一語で書かれる必要があります。縦書きにする場合はカタカナで「サイバーサクラ」と表記します
- 最初の記載では、大会の正式名称全体を使用する必要があります。”サイバーセキュリティ教育プログラム「CyberSakura(縦書きの場合はサイバーサクラ)」”
- 2度目以降の表記は優先的に「CyberSakura」或いは縦書きの場合は「サイバーサクラ」と記載する必要があります。

プレスリリースやインタビューでは、以下のことを確実に伝えてください。

- CyberSakuraはAFA(米空軍協会)が開発し、エル・コミュニティが運営するサイバーセキュリティ教育プログラムです。
- ノースロップ・グラマンはCyberSakuraのスポンサーです。

CyberSakuraに関するすべてのプレスリリースでは、以下のことを確実に伝えてください。

- 本大会はサイバーディフェンスに特化した大会です。

CyberSakuraのロゴやその他の資料を使用する場合は、事前に事務局に連絡の上、承認を取得する必要があります。

全国のメディアからのお問い合わせは、info@cybersakura.jpまでお願いします。