



サイバーセキュリティ教育プログラム

# CyberSakura

2021

- 第 1 回 CyberSakura ルールブック -



Sponsored by



In Partnership With



本プログラムは安全かつ公正な運営のために、本ルールブックに従って実施致します。

不明点等はCyberSakura事務局(info@cybersakura.jp)まで御連絡ください。

## 目次

CHAPTER 1：組織と参加者	6
1001. プログラムの運営事務局	7
1. CyberSakura事務局	
2. CyberSakuraオペレーションセンター (CSOC)	
1002. 競技部門	7
1003. チーム	8
1. チームの構成	
2. チームの識別	
3. 匿名性	
1004. コーチ	9
1. 資格要件	
2. 組織の代表者による審査	
3. 補足要件	
4. 責任	
5. 無報酬	
6. コーチ代理の登録と交代	
1005. 参加者	11
1. 資格要件	
2. 責任	
1006. 技術メンター	12
1. 資格要件	
2. 責任	
3. 技術メンターとしてのコーチ	
4. 無報酬	
1007. チームアシスタント	13
1. 資格要件	
2. 責任	
3. 無報酬	
CHAPTER 2：登録	14
2001. 全般	15
2002. 仮登録(コーチ登録)	15
1. マイページの役割	
2003. 本登録(チーム登録)	16
2004. 技術メンター及びチームアシスタント登録	17
1. チームとの連絡	
CHAPTER 3：競技の設計と手順	19
3001. 全般	20
1. 練習会	
2. 競技会	

3002. 競技時間	21
3003. 競技コミュニケーション	21
1. 競技メール	
2. 情報と通知	
3. ユニークID	
3004. 競技の技術要件と仕様	24
3005. オンラインラウンド	24
1. VMイメージ	
2. VMイメージに関するコーチの責任	
3. 正確なホストコンピュータの時刻	
4. CyberPatriot競技システム (CCS)	
3006. 技術サポート	26
3007. 採点	26
1. 得点と減点	
2. その他の要因	
3. 事務ペナルティ	
4. タイブレーカー	
3008. 競技構造	27
3009. 表彰と栄誉	27
1. 賞	
2. 受賞者の公表	
3010. 代替の競技時間	27
1. 緊急競技日	
2. 予選ラウンド延期	
3011. 結果の公表	28
3012. 決勝ラウンド	28
CHAPTER 4: 競技の設計と手順	29
4001. 全般	30
4002. 時間	30
1. 競技時間	
2. 競技期間	
4003. エリアと場所	31
4004. 参加者の登録	31
4005. 競技中の参加者との接触・大会で使用する各種データや情報の取り扱い	31
4006. VMイメージおよびソフトウェアごとに1つのインスタンス	31
1. 異なるVMイメージのインスタンス	
2. zip圧縮されたVMイメージのダウンロード	
3. VMイメージの再開封	
4. VMイメージのスナップショットの禁止	
4007. 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	32
1. ウェブサイトへのアクセスの義務化	
2. マイページの保存	
3. ネットワーク停止中の競技	
4. ネットワークバックアップ計画	
4008. 攻撃な活動や改ざんの禁止・ラウンド中に使用可能な情報リソース	33
4009. 監督責任	33
1. コーチによるチームの監督・監視	
2. 競技エリアおよび場所への監督訪問	
3. CyberSakura事務局スタッフによる競技会システムへの立ち入り	
4010. 照会	34

1. 競技資料	
2. インタビュー	
3. アンケート調査	
4011. ペナルティ	35
1. 軽微なペナルティ	
2. 失格	
3. その他のペナルティ	
4. 代替チーム	
4012. 緊急競技日	36
4013. スコア修正の要求・異議申し立てプロセス	36

## 別冊資料集

別紙1: VMイメージに含まれる脆弱性の例	38
別紙2: 競技の技術的要件と仕様	39
別紙3: ラウンド中の注意事項と禁止事項	41
別紙4: スコア修正要求プロセス	47
別紙5: 異議申し立てプロセス	48

## 様式集

様式1: コーチ同意内容	51
様式2: 行動基準	53
様式3: CyberSakura 保護者の承認	54
様式4: 安全性	55
様式5: コーチ交代要求	56
様式6: 参加者行動規範	57
様式7: スコア修正要求・異議申し立てフォーマット	58
様式8: スポンサーとスポンサーシップ	61
様式9: CyberSakuraのメディアガイドライン	62

## 改訂履歷

ver1.0 : 2021年6月30日

ver2.0 : 2021年8月4日

ver2.1 : 2021年11月4日

ver2.2 : 2021年11月29日

# CHAPTER 1:組織と参加者

プログラムの運営事務局	1001
1. CyberSakura事務局	
2. CyberSakuraオペレーションセンター(CSOC)	
競技部門	1002
チーム	1003
1. チームの構成	
2. チームの識別	
3. 匿名性	
コーチ	1004
1. 資格要件	
2. 組織の代表者による審査	
3. 補足要件	
4. 責任	
5. 無報酬	
6. コーチ代理の登録と交代	
参加者	1005
1. 資格要件	
2. 責任	
技術メンター	1006
1. 資格要件	
2. 責任	
3. 技術メンターとしてのコーチ	
4. 無報酬	
チームアシスタント	1007
1. 資格要件	
2. 責任	
3. 無報酬	

## 1001. プログラムの運営事務局

CyberSakuraプログラムはCyberSakura事務局と、競技期間にのみ設置されるCyberSakuraオペレーションセンターによって運営されます。CyberSakura事務局とCyberSakuraオペレーションセンターとのコミュニケーションは日本語で行われます。

### ◆ 1.CyberSakura事務局

CyberSakura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。問い合わせ先(info@cybersakura.jp)。

### ◆ 2. CyberSakuraオペレーションセンター ( CSOC )

CyberSakura事務局内にあるCSOCは、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。各参加チームには参加登録後にSlackをご案内させていただき、ご不明点や質問に対して回答致します。

## 1002. 競技部門

CyberSakuraの対象者は中学生～高校生ですが、部門を分けずに実施します。チーム単位での参加登録(1003条参照)となり、チームが所属する組織の参加の要件は次のとおりです。尚、チームの参加や編成についてCyberSakura事務局が最終的な決定権を持ちます。

**a. 会則/規約と青少年プログラム** 組織は、高校及び中学レベルの学生を対象とした青少年プログラムを含む会則或いは規約を持つものとします。

**b. ミッションと目的** 組織のミッションと目的は、CyberSakuraプログラムの価値観と一致していなければなりません。

**c. 組織の代表者による審査** 組織には、組織に対して説明責任があり、組織内の未成年者を監視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なければなりません。

**d. 青少年育成条例の理解** 組織は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、組織の構成員に正しく理解させることとします。

**e. 所在地** 組織は日本国内に住所を持つものとします。

## 1003. チーム

CyberSakura参加者は個人ではなく、同一組織内の参加者で構成されたチームとして参加します。

### ◆ 1.チームの構成

図1-1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)、のみで構成され、Chapter2記載の登録手順に従い、それぞれCyberSakuraのチーム番号に紐付けられます。CyberSakuraのエキシビションラウンドは仮登録が完了した組織にのみ公開、トレーニングラウンドと競技会(予選ラウンド・決勝ラウンド)は本登録が完了した組織にのみ公開しております。また、CyberSakuraの参加者に日本国籍の要件はありません。チームを構成するそれぞれの役割の詳細については、1004条～1007条で詳しく説明しています。



図 1-1.CyberSakuraチームメンバー

### ◆ 2.チームの識別

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. チーム番号

チーム番号は本登録時に割り当てられます。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方法です。

#### b. ユニークID

仮登録後、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、コーチは仮登録後にログインが可能になるコーチ専用のマイページからユニークIDを確認することができます。

### c. 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。

### d. チーム名

チームは、自分たちを識別するために本登録時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、CyberSakura事務局はそれを拒否することができます。

## ◆ 3. 匿名性

参加チームの所属組織名、チーム名、コーチ名、参加者名は以下の場で公開する可能性があります。また、決勝ラウンドで賞を受賞したチームは、所属組織名(チーム名)、参加者名、賞、ランキングが公表されます。

(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

## 1004. コーチ

CyberSakuraでは、参加者となる生徒が参加登録をする前に、大人がチームのコーチとして登録する必要があります。各チームに1人成人のコーチがいることは、必要不可欠な要件です。1人のコーチは1つのチームのみを指導できます。コーチはCyberSakura関連のすべての活動中に、チームの全てを適切に監督する責任があります。コーチは、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にのみ、その他のチームを支援できます。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20歳以上の成人であること。
- b. 参加者または高校生レベルの学生ではないこと。

- c. CyberSakura事務局のメンバーではないこと。
- d. 組織の代表者による審査を受け、未成年者との活動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コーチの同意書および行動基準に従うことに同意する(様式1と2を参照)。

#### ◆ 2.組織の代表者による審査

すべてのコーチは、未成年者と一緒に活動するために、組織の代表者によって審査を受け、承認される必要があります。

組織の代表者の役割は以下の通りです。

- a. コーチが未成年者の監督をすることを組織として認めていること。また、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ていることを確認してください。
- b. 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CyberSakura事務局に連絡してください。
- c. 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

CyberSakura事務局スタッフとボランティアは運営に関与した最終日から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する責任があります。さらに、コーチは以下の責任があります。

- (1) 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
- (2) すべてのCyberSakuraプログラム中の参加者の安全と保護(様式4参照)。

##### b. 公正さと誠実さ

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、チームレベル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受けないようにします(4004条参照)。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、CyberSakura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.無報酬

コーチはボランティアベースで参加しており、報酬はありません。

#### ◆ 6.コーチ代理の登録と交代

競技会（予選ラウンド、決勝ラウンド）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を受信したり、監督したりすること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（「1004.コーチ2.組織の代表者による審査」を参照）
- 2) CyberSakura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CyberSakura事務局の承認を得る必要があります。コーチ代理が登録フォームに入力し送信した後、5営業日以内に承認結果がコーチに連絡されます。

##### 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スケジュールの不一致や緊急事態により、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。コーチ交代要求のメールを受理後、3営業日以内にコーチに連絡されます。

## 1005.参加者

CyberSakuraの1チームあたりの登録可能な人数は3～5人です。参加者は、CyberSakuraのプログラム中に特定のチームでのみ競技するものとし、複数チームに所属しないものとします。参加者は次の要件を満たす必要があります。

#### ◆ 1. 資格要件

- (1) 参加者は、原則として参加している中学校、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。

## 1006. 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なく、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。CyberSakura事務局では各チームに1人ずつ技術メンター(オンラインのみ)を用意しています。

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

- a. 20歳以上の成人。
- b. 参加者や高校生レベルではないこと。
- c. コーチによってマイページ上にて技術メンターとして登録されること。
- d. CyberSakura行動基準(様式2を参照)の遵守に同意し、参加者にハッキング技術や攻撃的なサイバー戦術を教えるはならない。
- e. コーチの承認を得た場合にのみ、チームとのミーティングを行う。

#### ◆ 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。例えば、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したりすることができます。推奨される業務は以下の通りです。

- a. 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。
- b. 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。
- c. 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。

### ◆ 4.無報酬

技術メンターはボランティアベースで参加しており、CyberSakura事務局は技術メンターが受け取った贈答品についてはいかなる立場も持ちません。

## 1007. チームアシスタント

チームアシスタントとは、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。チームアシスタントは必須ではありません。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、コーチによってマイページに登録されます。

### ◆ 1.資格要件

- a. 仮登録締切日までに20歳以上の成人。
- b. 参加者や高校生レベルの生徒ではないこと。
- c. コーチによってマイページ上でチームアシスタントとして登録されること。
- d. 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。

### ◆ 3.無報酬

チームアシスタントはボランティアベースで参加しており、CyberSakura事務局はチームアシスタントが受け取った贈答品についてはいかなる立場も持ちません。

## CHAPTER 2: 登録

全般	2001
仮登録(コーチ登録)	2002
1. マイページの役割	
本登録(チーム登録)	2003
技術メンター及びチームアシスタント登録	2004
1. チームとの連絡	

## 2001. 全般

CyberSakuraのプログラムに参加するためにコーチが行う登録には、仮登録と本登録の2つの段階があり、全ての登録作業はコーチが行います。参加者の登録は仮登録後に、技術メンター及びチームアシスタントの登録は本登録後に行います。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CyberSakura事務局にメールで問い合わせる必要があります。

## 2002. 仮登録(コーチ登録)

2021年7月5日から9月5日の間に、コーチはCyberSakuraのウェブサイト上から、仮登録の申込みを行うことができます。申込み後、CyberSakura事務局に承認されると仮登録が完了します。

仮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。

- ・ エキシビジョンラウンドへの参加
- ・ CyberSakura事務局とのSlackを使ったチャット問い合わせ
- ・ コーチ専用のマイページへログイン

仮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、CyberSakura事務局に提出する必要はありません。

### ◆ 1. マイページの役割

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マイページと呼びます。CyberSakura事務局から仮登録が承認されると、コーチ宛にマイページにログインするためのリンクとユーザーID、一時的なパスワードが送られます。

マイページにログインするためのリンクは、コーチが保管してください。ユーザーIDは、仮登録時に登録したコーチのメールアドレスになります。

コーチは、マイページにログインすると下記の内容を行うことができます。

- ・ チームの本登録(2003条参照)
- ・ 学習用資料、補足資料のダウンロード

- ・ ログイン用のパスワードの設定



図2-1 仮登録/コーチ登録の流れ

## 2003. 本登録(チーム登録)

本登録はコーチがマイページ上の「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

本登録を完了するには、本登録の申込み後にCyberSakura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は承認作業を行うための承認ページのリンクが添付されています。

2021年9月26日(日) 23:59までに本登録を完了する必要があります。

本登録が完了すると、チームは下記の内容が可能になります。

- ・ トレーニングラウンドへの参加
- ・ 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(2004条参照)

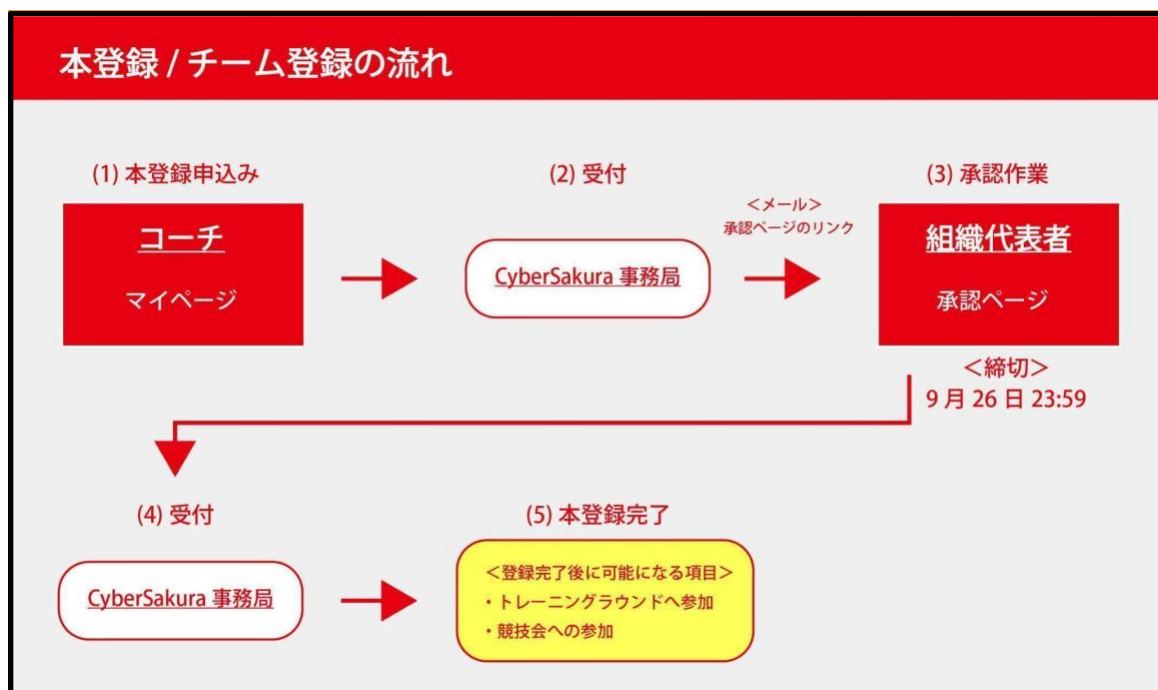


図2-2 本登録/チーム登録の流れ

## 2004.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がコーチの責任のもと、マイページ上で本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CyberSakura事務局が設定しているトレーニング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)を使用することができますが、CyberSakura事務局に提出する必要はありません。

### ◆ 1.チームとの連絡

技術メンターやチームアシスタントがコーチによって登録されると、コーチは技術メンターやチームアシスタントに連絡を取ることができます。登録された技術メンターとチームアシスタントは、CyberSakura事務局によってCyberSakura専用のSlackのワークスペースに招待されます。ワークスペースに招待された技術メンターとチームアシスタントには、チャットでの連絡が可能になります。

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、CyberSakura事務局の判断でワークスペースから削除します。

## 技術メンター・チームアシスタント登録の流れ

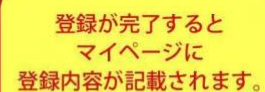
(1) 技術メンター・  
チームアシスタント申込み



(2) 受付



(3) 登録完了



登録が完了すると  
マイページに  
登録内容が記載されます。

<締切>  
トレーニングラウンド最終日

図2-3 技術メンター・チームアシスタント登録の流れ

## CHAPTER 3: 競技の設計と手順

全般	3001
1. 練習会	
2. 競技会	
競技時間	3002
競技コミュニケーション	3003
1. 競技メール	
2. 情報と通知	
3. ユニークID	
競技の技術要件と仕様	3004
オンラインラウンド	3005
1. VMイメージ	
2. VMイメージに関するコーチの責任	
3. 正確なホストコンピュータの時刻	
4. CyberPatriot競技システム (CCS)	
技術サポート	3006
採点	3007
1. 得点と減点	
2. その他の要因	
3. 事務ペナルティ	
4. タイブレーカー	
競技構造	3008
表彰と栄誉	3009
1. 賞	
2. 受賞者の公表	
代替の競技時間	3010
1. 緊急競技日	
2. 予選ラウンド延期	
結果の公表	3011
決勝ラウンド	3012

## 3001. 全般

CyberSakuraプログラムはエキシビジョンラウンドとトレーニングラウンドを含む練習会と、予選ラウンドと決勝ラウンドを含む競技会に分けられます。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。

### ◆ 1.練習会

仮登録期間中にCyberSakuraで使用するVMイメージが開けるか等の動作環境の確認を行なうエキシビジョンラウンドと、競技会前にチームの役割分担や時間配分などの戦略を考えるためのトレーニングラウンドが含まれます。エキシビジョンラウンドでの動作環境の確認の結果についてはCyberSakura事務局に必ず報告してください。

### ◆ 2.競技会

ラウンドは週末に開催されます。以下は、競技スケジュールの概要です。チームは、CyberSakuraプログラム中に、指定された競技時間の内、6時間連続で競技することとなります。

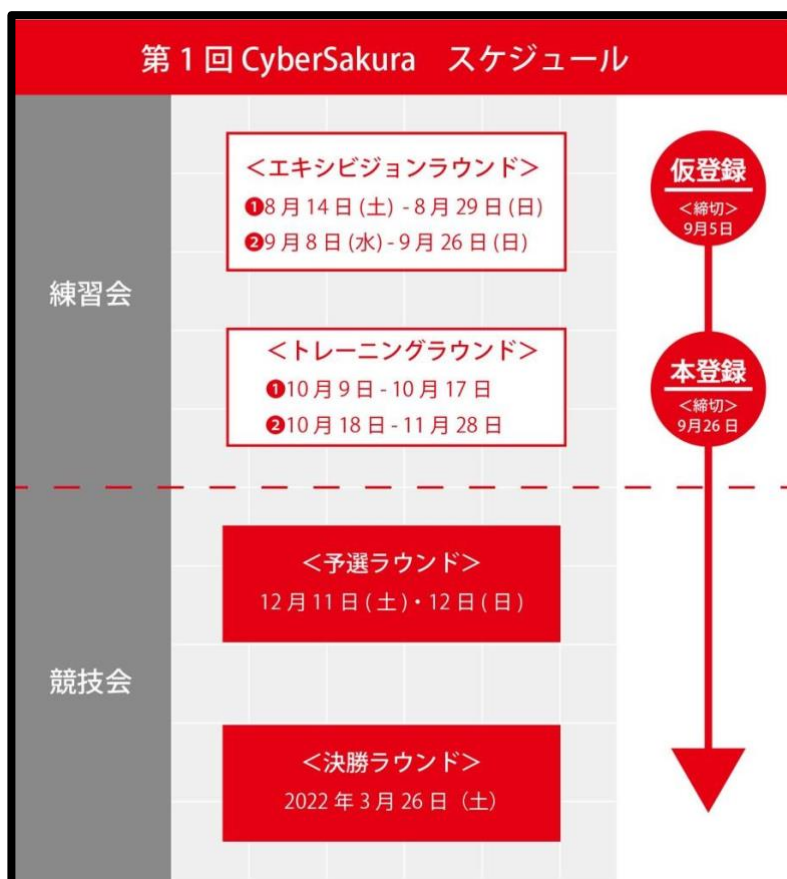


図3-1 第1回CyberSakuraスケジュール

## 3002. 競技時間

チームは、各オンラインラウンドで指定された期間に、6時間連続で競技を行うことができます(上記の「タイムライン」を参照)。この6時間は、チームの最初のVMイメージがVMプレーヤ (VMware Workstation Player (Chapter4 参照)) で開かれたときに開始されます。CyberSakura事務局からは、競技期間中、いつでも技術サポートを受けることができます(3006条参照)。この競技時間外ではスコアリングサーバがチームのスコアを受け取ることができないため競技を行わないようにしてください。各ラウンドの競技時間は以下の通りです。

土曜: 9:00 a.m. – 8:00 p.m. JST

日曜: 9:00 a.m. – 8:00 p.m. JST

## 3003. 競技コミュニケーション

info@cybersakura.jpからのメールは、CyberSakura事務局からコーチへの公式かつ主要な連絡手段です。公式のプログラム情報は、公式メールに技術的な問題がある場合、CSOCのSlack、及びCyberSakuraのウェブサイトに掲載されます。

### ◆ 1. 競技メール

各チームには、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、CyberSakura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

ラウンド前の月曜日までに、コーチには以下の内容に加えてVMイメージのダウンロード情報がメールで送られてきます。

- (1) 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.ラウンド開始メール

各ラウンドの最初の日(主に土曜日)の午前9時に、以下の内容を記載したメールが全コーチに送られてきます。

(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、スコアや次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。これは、コーチに直近の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(4013条参照)。

#### **d.結果メール**

このメールの送信期限はお問い合わせ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、以下の内容が記載されています。

(1)直近のラウンドのスコア。

(2)VMイメージに含まれる脆弱性。(別紙1に脆弱性の例を記載)

メール配信スケジュール						
日	月	火	水	木	金	土
28	29	30	12/1	2	3	4
				①	a. VM イメージ ダウンロード & 案内メール	
5	6	7	8	9	10	11
					②	予選ラウンド期間 b. ラウンド 開始メール 12/11(土)9:00
12	13	14	15	16	17	18
予選ラウンド期間 スコア修正要求 プロセス ※別紙 4 を参照 <締切> 12/12 (日) 23:59		異議申し立て プロセス ※別紙 5 を参照 <締切> 12/14 (火) 16:00			③	c. スコア確認 メール
19	20	21	22	23	24	25
スコア修正要求 プロセス (1.b. 暫定スコア) ※別紙 4 を参照				④	d. 結果メール	

図3-2 メール配信スケジュール

◆ 2.情報と通知

メールに加えて、競技会のラウンド中に以下の領域の一部またはすべてに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.CSOCテクニカルサポートチャット(Slack：招待制)

c.Facebook：<https://www.facebook.com/CyberSakura.JPN>

d.Twitter：[https://twitter.com/CyberSakura\\_JPN?s=20](https://twitter.com/CyberSakura_JPN?s=20)

e. Instagram：[https://instagram.com/cybersakura\\_jpn/](https://instagram.com/cybersakura_jpn/)

f.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、CyberSakuraウェブサイトのコーチのマイページに掲載されます。コーチは、ユニークIDをCyberSakura事務局からのメールで受け取ることはありません。コーチは各ラウンド前にマイページを確認し、ユニークIDをコピーしておくことをお勧めします。

## 3004. 競技の技術的要件と仕様

CyberSakuraプログラムの参加にあたり、チームごとに別紙2とマイページに記載の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ご用意いただきます。仕様が変更した場合等は別途ご案内をお送りの上、マイページの情報を更新します。マイページの情報を最新の情報としてお取り扱いください。

## 3005. オンラインラウンド

CyberSakuraのエキシビジョンラウンド、トレーニングラウンド、予選ラウンドはオンラインで行います。これは、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。この競技の採点には CCSが使用されます。

### ◆ 1. VMイメージ

CCSは、VMイメージ内の脆弱性の発見と修正を行ったチームに点数を与えます。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。

# VM イメージの準備の流れ

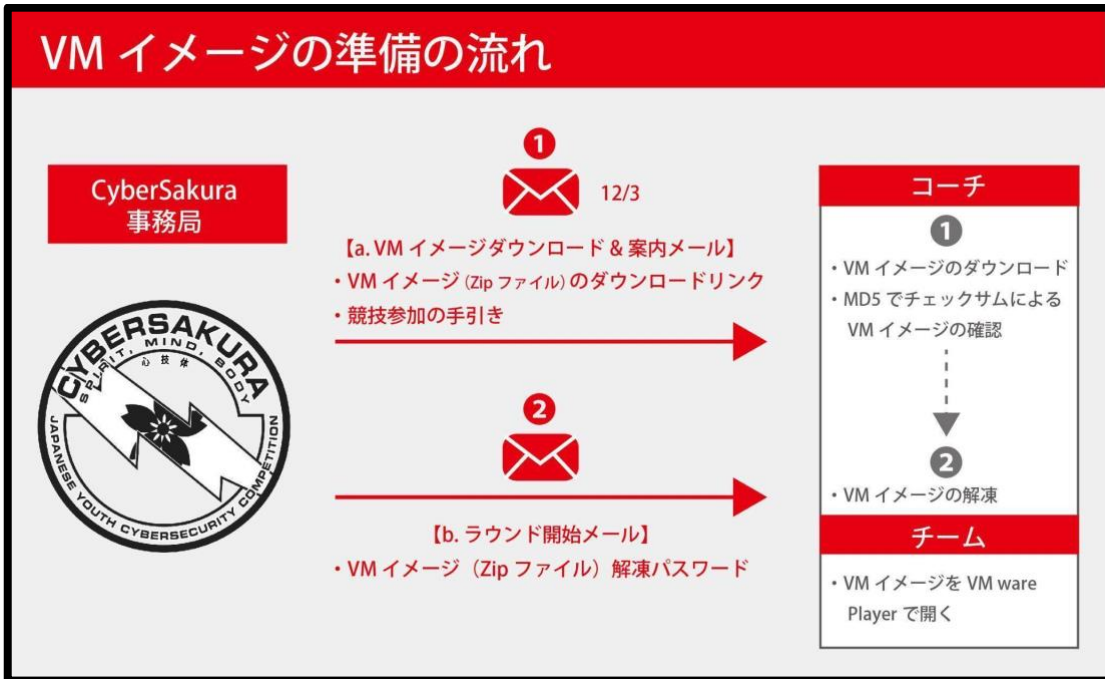


図3-3 VMイメージの準備の流れ

#### ◆ 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。

※CyberSakuraはアメリカでこれまでに13回実施されているCyberPatriotの日本開催版です。競技システムはアメリカで使用しているものを使用します。

## 3006. 技術サポート

ラウンド中の各競技時間 ( 3002条参照 ) において、事前にご案内するSlackにてCSOC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、CyberSakura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関するリクエストを提出するために使用されるものではありません。

## 3007. 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. その他の要因

パーセンテージ、難易度、修正された脆弱性の数、またはその他の重み付け要素は、予選ラウンドのスコア計算には使用されず、チームがどのラウンドに進むかについても考慮されません。

#### ◆ 3. 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（第4章を参照）。

#### ◆ 4. タイブレーカー

同点の際の解決方法です。(3008条参照)

## 3008. 競技構造

予選ラウンドのスコアが最も高い3チームが、決勝ラウンドに進出します。

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。

## 3009. 表彰と栄誉

1. 賞 2021年度のCyberSakuraでは1位、2位、3位のチームに賞品を授与します。

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。

## 3010. 代替の競技時間

### 1. 緊急競技日

4013条を参照のこと。スケジュールが合わないかどうかは考慮されません。

## 2. 予選ラウンド延期

国家レベルまたは地域レベルの緊急事態、または大会全体の問題が発生した場合、CyberSakura事務局はラウンドを延期することができます。延期されたラウンドは、CyberSakura事務局が別途指定しない限り、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。チームは、延期に備えて予備日の計画を立てておくものとします。

## 3011. 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。予選ラウンドの結果は、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。CyberSakura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。

## 3012. 決勝ラウンド

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のドキュメントが公開されます。2021年度のドキュメントが発表されるまでは、このドキュメント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。

CyberSakura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。

## CHAPTER 4:競技ルール

全般	4001
時間	4002
1. 競技時間	
2. 競技期間	
エリアと場所	4003
参加者の登録	4004
競技中の参加者との接触・大会で使用する各種データや情報の取り扱い	4005
VMイメージおよびソフトウェアごとに1つのインスタンス	4006
1. 異なるVMイメージのインスタンス	
2. zip圧縮されたVMイメージのダウンロード	
3. VMイメージの再開封	
4. VMイメージのスナップショットの禁止	
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	4007
1. ウェブサイトへのアクセスの義務化	
2. マイページの保存	
3. ネットワーク停止中の競技	
4. ネットワークバックアップ計画	
攻撃な活動や改ざんの禁止・ラウンド中に使用可能な情報リソース	4008
監督責任	4009
1. コーチによるチームの監督・監視	
2. 競技エリアおよび場所への監督訪問	
3. CyberSakura事務局スタッフによる競技会システムへの立ち入り	
照会	4010
1. 競技資料	
2. インタビュー	
3. アンケート調査	
ペナルティ	4011
1. 軽微なペナルティ	
2. 失格	
3. その他のペナルティ	
4. 代替チーム	
緊急競技日	4012
スコア修正の要求・異議申し立てプロセス	4013

## 4001. 全般

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。以下のルールは、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制定されたものです。コーチは、本登録前にCyberSakura事務局と協力して、これらのルールに関する疑問を解決することが推奨されます。以下の規則は、CyberSakuraプログラムを通して適用されます。この章の規則に違反すると、ペナルティが科せられる場合があります（4013条参照）。

## 4002. 時間

CyberSakuraプログラムは練習会と競技会を含みます。練習会にはエキシビションラウンド、トレーニングラウンド、競技会には予選ラウンド、決勝ラウンドが含まれます。エキシビションラウンドを除き、各ラウンドは通常、週末を中心に実施されます。ラウンドは、さらに競技期間と競技時間に分けられます。

### ◆ 1. 競技期間

競技期間とは、ラウンド中に競技が行われる指定された期間のことです。通常、各ラウンドには複数の競技時間が存在します。チームは、各ラウンドで指定された競技時間以外で競技を行ってはなりません（3002条参照）。

### ◆ 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計測されているものを基準に連続した6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。

- a. 競技時間は1チームにつき、連続6時間とします。
- b. 連続6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が入力されたときには開始されません。
- c. 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。
- d. 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。

- e. 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。

## 4003. エリアと場所

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、第1回CyberSakuraでは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CyberSakura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。

## 4004. 参加者の登録

チームに登録された参加者のみがそのチームとして参加できます。

また、CyberSakura事務局によって承認されたチームのみが大会参加の資格があります。承認されていないチームのコーチは、大会関連のメールを受け取ることができません。

## 4005. 競技中の参加者との接触・使用する各種データや情報の取り扱い

競技中にコーチや技術メンターが参加者に助言等を行なうことは禁止されております。また、参加者が利用可能な情報やルール違反となる例は別紙3をご参照ください。

## 4006. VMイメージおよびソフトウェアごとに1つのインスタンス(※)

1つのチームは、各ラウンド中に各VMイメージまたは競技ソフト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プレーヤ、インターネットブラウザ、または他のソフトウェアプログ

ラムでVMイメージまたはソフトウェアが開かれるたびに定義されます。

※VMイメージを起動したものを指します。

#### ◆ 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。

## 4007. 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しない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

各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マイページ上に記載されます。

#### ◆ 2. マイページの保存

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、マイページ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報告します。

#### ◆ 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や私邸を事前に手配して利用することが挙げられます。

## 4008. 攻撃的な活動や改ざん禁止・ラウンド中に使用可能な情報リソース

攻撃的な活動の例や、ラウンド中に使用可能な情報リソースについて別紙3を参照ください。

## 4009. 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、CyberSakura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監督訪問

コーチは、CyberSakura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。監督訪問は、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. CyberSakura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、CyberSakura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。CyberSakura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、CyberSakura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。

## 4010. 照会

Chapter4のルール(主に別紙3)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、CyberSakura事務局は調査を行うためにCyberSakura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。

## 4011. ペナルティ

照会(4010条参照)に協力しないチームまたは参加者には、CyberSakura事務局が決定した個人またはチームの失格を含むペナルティが課せられることがあります。このルールブックの内容を遵守しない場合も同様にCyberSakura事務局によりペナルティが課されます。

### ◆ 1. 軽微なペナルティ

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

- 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

CyberSakura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ことがあります。資格を剥奪された参加者やチームは、スポンサーの奨学金やインターンシップを含む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、CyberSakura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、CyberSakura事務局の裁量に委ねられます。

### ◆ 3. その他のペナルティ

CyberSakura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CyberSakura事務局にあります。CyberSakura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、CyberSakura事務局からの要求に応えない場合、CyberSakura事務局は

代替チームの指定を取り消すことができる。

## 4012. 緊急競技日

緊急事態の場合、コーチはスコア修正要求の手続きを経て緊急競技日を申請することができます。ラウンドの緊急競技日は、その日をサポートするリソースの利用可能状況に基づいて、CyberSakura事務局が最終的に決定します。緊急競技日は以下の場合にのみ適用されます。

1. 自然災害やその他の広範囲に及ぶ緊急事態により、チームの競技が不可能になった場合。
2. コーチの想定外の入院により、チームが競技会に参加できない場合。
3. その他、チームの競技能力に影響を及ぼすような極端な状況による要請は、ケースバイケースで検討されます。

※スケジュールが調整できなかった場合などは緊急競技日の要求の対象になりません。

## 4013. スコア修正要求・異議申し立てプロセス

コーチはスコア確認メール(3003条1項c参照)受領後に、そのスコアが間違っている場合にはスコア修正要求をCyberSakura事務局に提出することができます。(別紙4参照)

またCyberSakura事務局はチームの不測の事態の相談を受け付ける異議申し立てプロセスを用意しております。(別紙5)

## 別冊資料集

別紙1: VMイメージに含まれる脆弱性の例	38
別紙2: 競技の技術的要件と仕様	39
別紙3: ラウンド中の注意事項と禁止事項	41
別紙4: スコア修正要求プロセス	47
別紙5: 異議申し立てプロセス	48

## 別紙1: VMイメージに含まれる脆弱性の例

ラウンド終了後8営業日以内を目標に、直近のラウンドのスコアが記載された結果メール(3003条1項d参照)がCyberSakura事務局からコーチに送られます。メールには直近のラウンドのスコアに加えて、VMイメージに含まれる脆弱性が記載されています。

脆弱性の例は以下の通りです。

- 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チョン
- 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
- その他

## 別紙2: 競技の技術的要件と仕様

CyberSakuraプログラムの参加にあたり、チームごとに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ご用意いただきます(3004条参照)。詳しい技術仕様は、以下の通りです。

### 1. VMWare Workstation Player

VMware Workstation Player 15.1.0 は、今シーズンのVMプレーヤーの標準です。すべてのVMイメージは、技術仕様のウェブページに記載されているように、VMWare Workstation Playerでテストされます。ホストシステムのハードウェアおよびソフトウェアは、VMWare Workstation Playerでなければ、VMイメージが正しく動作しません。ホストシステムによっては、技術仕様に適合しているように見えても、VMWare Workstation Playerを実行できない場合があります。お使いのシステムがVMWare Workstation Playerを実行できるかどうか分からない場合は、VMware Workstation Player のドキュメント ( [www.vmware.com](http://www.vmware.com) ) を参照してください。

### 2. ハードウェア

チームには、CyberSakuraのウェブサイトに掲載されている技術仕様を満たし、VMWare Workstation Playerを実行するコンピュータが最低1台必要です。各チームメンバーがコンピュータを持っていることが望ましいですが、VMイメージは複数あるため、チームは少なくとも3台のコンピュータを持つことをお勧めします。

※CyberSakuraプログラムに参加するためには、64ビットのホストコンピュータのOSが必要です。32ビットのホストコンピュータおよびOSを使用しているチームは、大会ソフトウェアとの互換性に問題があり、参加することができない可能性があります。

### 3.ホストOS

CyberSakuraの競技用ソフトウェアは、VMWare Workstation Playerを使用して Windows OS上でテストされています。Windows 以外のOSはチームの責任で使用することができますが、Windows 以外のOSを使用したことに起因する問題は、スコア修正要求や特別な配慮の理由にはなりません。チームのコンピュータは、マイページに記載されている VMWare Workstation Playerを使用できるOSを搭載していなければなりません。Mac にしかアクセスできないチームや Windows 以外の OS を使用するチームは、自己責任で使用することができます。サポートされていないOSに関連する非互換性は、スコア修正要求や特別な配慮の理由にはなりません。

※Apple Mac、Linux、またはその他の Windows 以外のコンピュータを使用しているチームは、ソフトウェアの互換性に問題がある場合に備えて、**競技期間中に Windows コンピュータを用意してください**。Windows コンピュータは、マイページに記載されている技術仕様を満たしている必要があります。

### 4.ソフトウェア

チームがラウンドに参加する前に、以下のフリーソフトウェアをすべての競技用コンピュータにインストールしておく必要があります。CyberSakura事務局では、使用される可能性のある他のソフトウェアのサポートを提供することはできません。バージョンと詳細は、マイページに記載されています。

- a. WinMD5: VMイメージが完全にダウンロードされ、破損していないことを確認します。
- b. 7-Zip: ダウンロードされた後にVMイメージを展開します。
- c. VMware Workstation Player: VMイメージを展開した後、VMイメージを実行します。

## **5. ネットワーク**

大会中にインターネット接続状況を用意するのはチームの責任です。大会中にチームが遭遇する最も一般的なネットワーク上の問題は、学校のプロキシサーバーやファイヤーウォールによってウェブトラフィックがブロックされていることです。すべてのチームは、大会のウェブサイトにアクセスするために HTTP (TCP/IP ポート 80) へのアクセスが必要です。チームはスコアリングサーバーに接続するために HTTPS (TCP/IP ポート 443) にアクセスする必要があります。

### **a. 最低限のネットワーク仕様**

- (1) DSLあるいはそれ以上の速度のネットワーク接続
- (2) Port 80と443両方で (CyberSakuraウェブサイト \*.cybersakura.jp、\*.uscyberpatriot.org) へのアクセス
- (3) Port 443 (スコアリングサーバーへの接続、CSOC Slack、マイページへのアクセス)
- (4) 技術仕様、マイページに一覧化されているウェブサイトへのアクセス
- (5) チームが要求するネットワーク不良の場合のバックアッププラン

### **b. ネットワークのトラブルシューティングとツール**

ネットワークの問題が発生した場合、チームはまず、ネットワークのIT管理者に連絡してください。CyberSakura事務局は、これらの担当者と協力して、チームが自分の場所からスコアリングサーバーにアクセスできるようにするための他の方法を検討します。ネットワークの問題を回避するには、以下のツールが役立ちます。

#### **CyberPatriot Competition System (CCS) 接続テスト**

このソフトウェアは、ネットワークがスコアリングサーバーに接続できるかどうかをテストします。以前のシーズンの接続テストは、CyberSakura大会システムと互換性がありません。

## 別紙3: ラウンド中の注意事項と禁止事項

CyberSakuraプログラム中の注意事項と禁止事項に関するルールは以下の通りです。コーチは、プログラム前にこれらのルールをよく理解し、疑問が生じた場合にはCyberSakura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。以下のルールに違反すると、ペナルティが科せられる場合があります(4013条参照)。

### 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。

- I. VMイメージを開く前の管理上の問題。
- II. ユニークIDのログイン資格情報の入力。
- III. 時間の計測
- IV. 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。
- V. VMイメージ自体とは無関係のホストシステムの問題。
- VI. 成人の介入が必要な危険な状況または脅迫的な状況。
- VII. 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、CyberSakura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。

さらに、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。

- I. 他チームの参加者が有益な情報や競争上の優位性を得ることがないように、競技エリア内の競技スペースを明確にしてください。競技スペースが別々の部屋にある競技エリアでは、参加者の安全、健

- 康、または保護のための場合を除き、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。
- II. 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。
- III. CyberSakuraの競技用、練習用の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。コーチは、各ラウンド終了後、大会のメールに記載された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。CyberSakura事務局から配布されたVMイメージはすべてCyberSakura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。
- IV. 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者と共有してはなりません。これには、同じ学校や組織の他チームの参加者と情報を共有しないことも含まれます（具体的な情報の取り扱い違反の例は11を参照）。
- V. CyberSakuraに参加者登録されていない人にVMイメージのコピーを転送したり、転送させたりしてはなりません。CyberSakuraの参加者以外へのVMイメージの転送は、エンドユーザーライセンス契約違反となります。
- VI. 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。
- VII. VMイメージとパスワードがチーム外に転送されていないことを確認してください。
- VIII. 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。
- IX. 解答済みまたは未解答の問題、質問、課題、演習、脆弱性、VMイメージやマイページ内の情報のSNS投稿、共有、メールでの送信、保存したり、共有をしてはいけません。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。
- X. 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。
- XI. VMイメージまたは情報の取り扱い違反の例として、以下のようなものがあります。
- a. 脆弱性、情報、回答を、参加したことがあるチーム、または参加中のチームから、まだ参加していないチームに渡すこと。
  - b. VMイメージ、使用するソフトウェア、解答の情報をソーシャルメディア、ブログ、その他のウェブサイト、またはテキストやメールで、ラウンド終了後も投稿したり、再投稿したりすること。
  - c. 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。
  - d. ブログやソーシャルメディア上で、回答やその他の競技への協力を求めること。
  - e. 大会に参加していない人に、VMイメージやタスクの脆弱性や回答を教えたり、説明したりすること。
  - f. 複数チームを担当する技術メンターが、大会に参加したことがない他のチームに、VMイメージやタスクの脆弱性を教えたり、説明したりすること。
  - g. 他のチームのVMイメージやタスクを見たり、トレーニングをしたりすること。
  - h. 他のチームのVMイメージやタスクを補助すること。
  - i. 回答の有無に拘らず、大会の資料やクイズをSNSに投稿すること。
  - j. VMイメージやVMイメージのスクリーンキャプチャを共有すること。
  - k. 同じ学校や組織の他のチームと答えを話し合ったり、共有したりすること。
  - l. 大会ラウンド中またはラウンド終了後に、複数のチームで「反省会・答え合わせ」を実施すること。
  - m. 他のチームの競技期間中の音声、ビデオ、写真の情報を共有すること。

## XII. 競技エリアの管理

### a. コーチの立ち会い

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(パラフラフ1004,6)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、現場にいないければなりません)。

### b. 複数チーム

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やコラボレ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。

## 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. 他のチームの競技能力の妨害
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を改ざん、コピー、または変更すること。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されています。
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CyberSakura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CyberSakura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. VMイメージやタスクの脆弱性をSNSに投稿したり、その他の方法で他者に伝えること。
10. プログラムで使用するVMイメージ、システムやタスクに侵入テストを行うこと。
11. 競技システムへの不正侵入を試みたり、または成功させたこと。

※VMイメージから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、シェルスクリプト、バッチファイル、レジストリエクスポートなど)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。

<https://www.cybersakura.jp/>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。

## 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、電子メディアや通信機器を用いて以下のような外部からの指導・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と定義されます。
- (2) 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するものとし、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。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。

#### c. 許可されないリソースやツール等の利用禁止

チームは不正なリソースにアクセスしてはなりません。権限のないツール、スクリプト、データを他のコンピュータやデバイスを介してホストコンピュータにメールで送信したり、その他の方法で転送したりすることは禁止されています。

### 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. 参加者は、Azure Dev Tools for Teaching のアカウントにアクセスし、その使用を許可されている必要があります。
- c. 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(Chapter3参照)。
- d. チームは、CyberSakura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。
- e. 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の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。

## 別紙4: スコア修正要求プロセス

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CyberSakura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、スコア修正要求・異議申し立てオンラインフォーム(<https://forms.gle/GT9MY3CQu4157cb47>)から提出してください。チームのコーチは、様式7に記載されているメール形式でスコア修正要求を提出することができます。

**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、CyberSakura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、チームのコーチは、様式7に記載されているメール形式でスコア修正要求を提出することができます。CyberSakura事務局は必要に応じて追加書類の提出を求めます。ただし、以下のような書類があると、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スクリーンショット (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. スコアボードのスクリーンショット** 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。

## 別紙5: 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、CyberSakura事務局が最終的な決定権を持ちます。

### 1. 締め切り

CyberSakura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時までにスコア修正要求・異議申し立てオンラインフォーム(<https://forms.gle/GT9MY3CQu4157cb47>)からCyberSakura事務局に提出されなければなりません。オンラインフォームを利用できない場合は、チームのコーチは、様式7に記載されているメール形式で異議申し立てを提出することができます。

### 2. 発信者

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. 緊急競技日の要求

緊急競技日の要求は、4012条の理由のみが考慮されます。スケジュールが調整できなかった場合などは緊急競技日の要求として考慮されません。

### 4. 異議申し立ての理由として考慮されないもの

- a. VMware仮想化ソフトウェアではない、またはVMWare Workstation Player15.1.0以外のVMwareバージョンに起因する問題
- 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) の変更起因する問題
- j. 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
- 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)。
- l. 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）。

#### **5.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。

#### **6.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](mailto:info@cybersakura.jp)

a. jp までメールでお送りください。オンラインフォームを利用できない場合は、チームのコーチは、様式7に記載されているメール形式で異議申し立てを提出することができます。

#### **7.結果の通知**

CyberSakura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。

# 様式集

様式1: コーチ同意内容	51
様式2: 行動基準	53
様式3: CyberSakura 保護者の承認	54
様式4: 安全性	55
様式5: コーチ交代要求	56
様式6: 参加者行動規範	57
様式7: スコア修正要求・異議申し立てフォーマット	58
様式8: スポンサーとスポンサーシップ	61
様式9: CyberSakuraのメディアガイドライン	62

## 様式1: コーチ同意内容

日本ではサイバーセキュリティ人材が数十万人不足していると言われており、CyberSakuraを拡大することによってその問題の解決に貢献することを目標としております。

その運営においてコーチとのパートナーシップは欠かせないものとなっております。

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、コーチは以下のことを保証します。

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の登録手続きを始める前に、コーチは以下の内容を理解し、同意するものとします。

### 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かかわらず、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)に従うこと。
5. チームとCyberSakura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、CyberSakura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、CyberSakura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、CyberSakura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。

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、CyberSakuraコーチ同意書を読み、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。

## 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。

保護者氏名: \_\_\_\_\_ 署名: \_\_\_\_\_ 日付: \_\_\_\_\_

証人氏名: \_\_\_\_\_ 署名: \_\_\_\_\_ 日付: \_\_\_\_\_

## 様式4: 安全性

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福祉を考慮しなければなりません。

**安全と参加者の保護要件** 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。

**レポートイング** CyberSakuraイベント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イベント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、CyberSakura事務局に報告しなければなりません。

CyberSakura事務局が関心を持つ事象は以下の通りです。

- 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、CyberSakura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

CyberSakura事務局への報告は、メールで [info@cybersakura.jp](mailto:info@cybersakura.jp) に送るか、Slack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、CyberSakura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、「いたづら」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: スコア修正要求・異議申し立てフォーマット

(オンラインフォームが利用できない場合)

オンラインフォームが利用できない場合は、コーチはメールでスコア修正要求或いは/及び異議申し立てを行うものとします。

すべてのスコア修正要求と異議申し立ては、info@cybersakura.jpまでお送りください。CyberSakura事務局は、すべてのスコア修正要求と異議申し立てを検討しますが、スコア修正要求と異議申し立てを以下の形式で提出すると、プロセスが迅速化されます。詳細については、4015条を参照のこと。

---

### A. スコア修正と脆弱性修正に関する異議申し立て

From: コーチのメールアドレス

Sent: 締切よりも早く

To: info@cybersakura.jp

件名: 異議申し立て: チーム番号 – スコア修正と改善

1. 異議申し立ての主題. (一文)

2. 要求するアクション. (一文)

3. 起案者(チームコーチの名前)

4. 異議申し立ての対象となる事象

- a. (必須) 私は、私のチームのメンバーが、他のチームと脆弱性の修正または是正措置のメモを読んだり、議論し、盗み聞きし、投稿し、またはその他の方法で受信し、共有し、または公表していないことを証明します ( 同じ組織または学校内のチームおよび同じコーチがコーチを務めるチームを含みます ) 。
- b. (必須) 私は、私のチームが競技期間中に、この異議申し立ての対象となっている脆弱性の修正や改善を実際に試したことを証明します。
- c. (必須) チームがどのようにして脆弱性を知ったかの説明。
- d. (必須) 当該脆弱性の修正・改善のために実施したコマンドやアクションの詳細な説明。追加コメント

5. (任意) 補助資料. 例:

- VMイメージの時刻と日付が表示されているVMイメージ内の修正または修正のスクリーンキャプチャ
- 専門文献のアプローチを文書化したオンライン資料やスキャンへのリンク

## **B. 標準的な異議申し立て**

From: コーチのメールアドレス

Sent: 締切時間よりも前に

To: info@cybersakura.jp

件名: 異議申し立て: チーム番号

1. **異議申し立ての主題**. (一文)
  2. **要求するアクション** (一文)
  3. **起案者** (チームコーチの名前)
  4. **異議申し立ての対象となる事案**(1つの事象は 5 W1Hで説明されなければなりません。)
  5. **追加コメント**. (上限100語)
  6. **補助資料**. (上限2点。公式書類とスコアリングファイルは最も適した資料です)
- 

### **緊急競技日要求の例**

From: 才馬 桜

Sent: Monday, December 13, 2021 9:48 AM

To: info@cybersakura.jp

件名: 異議申し立て: チーム番号 11-7766

1. **異議申し立て主題**. 停電によって予選ラウンドへの参加が阻止された
2. **要求するアクション**. 第1回CyberSakura予選ラウンド緊急競技日でのラウンド参加
3. **起案者**. 才馬 桜
4. **異議申し立ての対象となる事象**
  - a. 2021年12月11日(土)日本時間午後3時頃、サイバー高校のチームは、予選ラウンドのWindows 2010のVMイメージにログインしました。
  - b. 2021年12月11日(土)日本時間午後3時30分頃、吹雪により停電が発生し、2021年12月13日(月)まで本校のコンピュータネットワークが停止しました。
  - c. サイバー高校の関校長は、午後4時頃に閉校を命じ、学校に残っている全員を帰宅させました。(別紙1参照)。
  - d. 時間帯の関係で、私のチームは近くの場所に移動して競技を続けることができませんでした。
  - e. 道路の移動が危険になってきたので、チームメンバーを帰宅させました(別紙2、ニュース記事5段落目参照)。
  - f. 私は、2021年12月11日(土)午後4時頃、CyberSakura事務局に連絡し、中村氏に私のチームが予選ラウンドに参加できないことを伝えました。
5. **追加コメント** (上限100語). 練習ラウンドではほぼ満点に近い成績を収めたので、予選ラウンドで

はそれと同等かそれ以上の成績を残せたのではないかと思います。サイバー高校のチームが予選ラウンドの緊急競技日でラウンドに参加できるように、私にできることがあれば教えてください。

6. 補助資料 (上限 2)

- a. 関校長からの手紙
- b. 新聞記事

## 様式8: 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、CyberSakura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な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の公式スポンサーになることに興味のある方をご存知の方、またはスポンサーシップについての詳細を知りたい方は、CyberSakura事務局 ( [info@cybersakura.jp](mailto:info@cybersakura.jp) ) までメールでお問い合わせください。

## 様式9: 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CyberSakura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](mailto:info@cybersakura.jp)までお願いします。