



サイバーセキュリティ教育プログラム
CyberSakura
2024

- 第4回CyberSakura ルールブック -



In Partnership With



改訂履歷	
2024 年 6 月 21 日	version_4.1
2024 年 6 月 28 日	version_4.2

目次

目次	3
CHAPTER 1:概要	4
1001. CyberSakura プログラム概要	5
1002. プログラムの運営事務局	6
1003. 競技期間と競技時間	6
CHAPTER 2:参加の手引き	7
2001. 参加対象者と所属組織	8
2002. 部門	8
2003. チーム	8
2004. コーチ	9
2005. 参加者	11
2006. 技術メンター	11
2007. チームアシスタント	12
2008. 登録全般	13
2009. コーチ登録	13
2010. チーム登録	13
2011. 技術メンター及びチームアシスタント登録	14
CHAPTER 3: 競技の手引き	16
3001. 競技ルールの原則	17
3002. 競技期間と競技時間	17
3003. 競技エリアと場所	17
3004. 競技に関する連絡	18
3005. 競技の技術的要件と仕様	20
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	21
3007. 監督責任	21
3008. オンライン形式の競技会	22
3009. VM イメージごとに1つのインスタンス	23
3010. ペナルティ	23
3011. ラウンド中の注意事項と禁止事項	24
3012. 採点	27
3013. 照会	27
3014. スコア修正要求	28
3015. 異議申し立てプロセス	28
3016. 結果の公表	30
3017. 決勝ラウンドへの進出	30
3018. 表彰と栄誉	30
3019. 競技会の延期	30
3020. 練習会	30

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・修正する知識と技術力を競うサイバーディフェンスのイベントです。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、その他のタスクを実行することでスコアを獲得し、そのスコアを競います。

本戦部門とエントリー部門の2部門がありチーム登録の際に参加する部門を選択します。本戦部門は練習会と、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。エントリー部門は自分の実力を試す部門で、練習会とチャレンジラウンドにのみ参加可能です。

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。

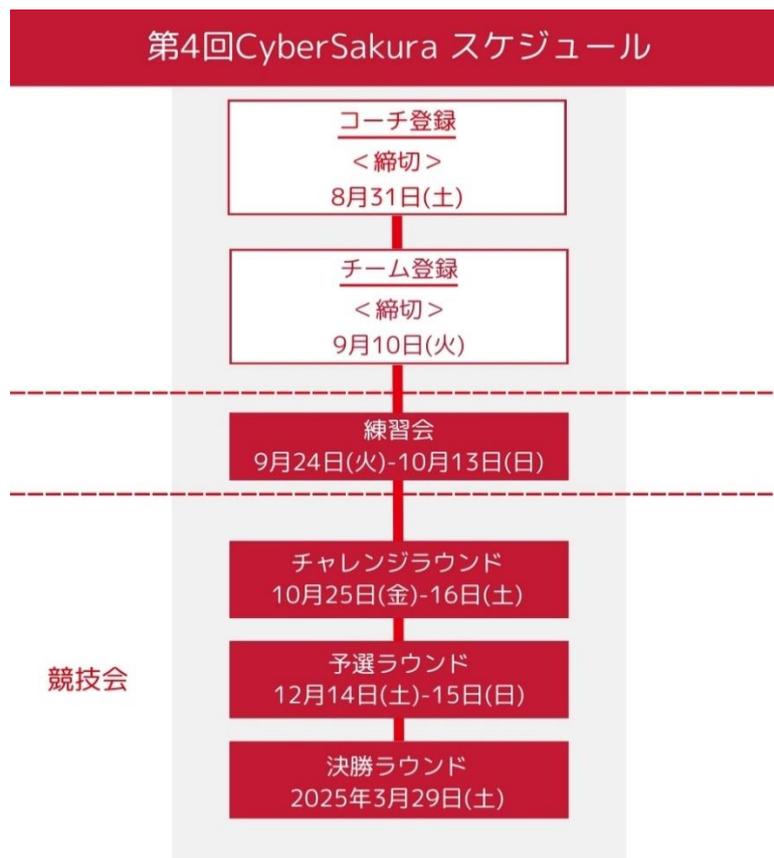


図 1-1 第 4 回 CyberSakura スケジュール

1.練習会

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と、競技会の課題を含む VM イメージを使った練習会を実施します。練習期間の内、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

配布される VM イメージを指定された競技期間内に指定時間で競技するチャレンジラウンド・予選ラウンドは、チームごとにオンライン形式で参加します。予選ラウンド上位5チームによる決勝ラウンド

ドは、福井県鯖江市にて集合形式で実施されます。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 (info@cybersakura.jp)あるいは、CyberSakura ウェブサイトのお問い合わせフォームからお送りください。チーム登録後からは 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 にて提供します。

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

2024 年 10 月 25 日 (金) : 11:00 a.m. - 8:00 p.m. 日本時間
2024 年 10 月 26 日 (土) : 9:00 a.m. - 6:00 p.m. 日本時間

2. 予選ラウンド競技期間

2024 年 12 月 14 日 (土) : 9:00 a.m. - 6:00 p.m. 日本時間
2024 年 12 月 15 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 CyberSakura プログラムに参加する年度に「13 歳～18 歳」になる中学生、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。

- a. 中学及び高校の生徒・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。
- b. 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。
- c. 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。
- d. 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。
- e. 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 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ガイドライン 1: コーチの行動規範と役割に示しており、コーチは同内容を確認した上で、CyberSakura プログラムに参加するものとします。

1. 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。
2. 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。

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. コーチ登録開始日時時点で成人であること。
- b. 中学生・高校生相当の学生ではないこと。
- c. 事務局と日本語で連絡を取り合うことができること。
- d. 事務局のメンバーではないこと。
- e. 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)
- f. ガイドライン 1: コーチの行動規範と役割および、ガイドライン 2: 成人向け行動規範に従うことに同意すること。

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
- (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、登録されたコーチの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。チーム登録後からは Slack を使ったチャットでの事務局への問い合わせが可能になります。

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の手続き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

組織の代表者は青少年保護およびその他の方針に従って、代理コーチ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します。

(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。事務局はコーチ代理がルールブックとガイドラインの内容を確認済みであることを確認します。

b. 交代プロセス

コーチの交代は、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、事務局によって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、再度コーチ交代の手続きを行う必要があります。

各プロセスの申請期限は以下の通りです。

- ・承認プロセス申請期限：ラウンド実施日の7日前
- ・交代プロセス申請期限：ラウンド実施日の4日前

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1~4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。
- (3) プログラムに参加する年度に「13歳から18歳」になる生徒・学生であること
- (4) 日本在住であること。

2. 責任

ガイドライン3:参加者向け行動指針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

- a. コーチ登録開始日時点で成人であること。
- b. 中学生や高校生相当の学生ではないこと。
- c. 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。
- d. ガイドライン 2: 成人向け行動規範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。

- 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。

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

- a. コーチ登録開始日時点で成人であること。
- b. 中学生や高校生相当の学生ではないこと。
- c. 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。
- d. ガイドライン 2: 成人向け行動規範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る必要があります。

2009. コーチ登録

応募開始日から 2024 年 8 月 31 日の間に、コーチは CyberSakura 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、ポータルサイトへのアクセスが可能になります。

コーチはコーチ登録の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、参加者の保護者から同意を得る必要があります。

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

コーチ登録の流れ



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。

2024年9月10日 23:59 まで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
- ・Slack(第4回 CyberSakura)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 チーム登録の流れ

※コーチの Slack への招待

CyberSakura プログラムの運営に関する事務局からの公式な連絡はコーチのメールアドレスに送信されますが、通常の事務局へのお問合せは Slack も利用できます。競技中の技術サポートは Slack で行なうため、コーチの Slack への参加は必須です。チーム登録の後、事務局が CyberSakura 専用の Slack に招待します。Slack に登録可能な人はコーチ、技術メンター、チームアシスタントです。それ以外の方の Slack への招待が確認された場合、事務局の判断で削除します。

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練習会の最終日です。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。

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. 競技ルールの方則

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、チーム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、競技会で適用されます。練習会は [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>

2024 年 10 月 25 日 (金) : 11:00 a.m. - 8:00 p.m. 日本時間

2024 年 10 月 26 日 (土) : 9:00 a.m. - 6:00 p.m. 日本時間

<予選ラウンド競技期間>

2024 年 12 月 14 日 (土) : 9:00 a.m. - 6:00 p.m. 日本時間

2024 年 12 月 15 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。

1.同一ではない会場からの参加

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、次の項目を満たす場合には、事務局とコーチの協議によって、同一ではない会場から参加者が競技に参加することを認めるものとします。

1. 授業の受講方法がオンラインを基本とした組織・学校でオンラインコースに在籍していること。
2. チームが同一の会場に集まることが難しい場合。
3. エントリー部門での参加であること。

※どのような場合でも、チームの参加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

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
	10/1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

1. 10/16 (水) → 10/17 (木) a. VMイメージダウンロード&案内メール
 2. 10/24 (木) → 10/25 (金) b. ラウンド開始メール 10/25(金) 11:00
 3. 10/25 (金) - 10/26 (土) チャレンジラウンド
 4. 10/30 (水) → 10/31 (木) d. 最終結果メール

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
12/2	3	4	5 ①	6 a. VMイメージダウンロード&案内メール	7	8
9	10	11	12	13 ②	14-15 予選ラウンド b. ラウンド開始メール 12/14(土) 9:00 スコア修正要求 プロセス※3014参照 12/15(日) 23:59まで	
16 異議申し立て プロセス※3015参照 12/16(月) 23:59まで	17 c. 暫定スコア 確認メール ③	18 暫定スコアに対する スコア修正要求 プロセス※3014参照 12/18(水) 23:59まで	19 ④	20 d. 最終結果メール	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

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. Slack(第4回 CyberSakura)
- 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、CyberSakura ウェブサイトに記載の 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。仕様に変更した場合等は事務局からメールで連絡の上、CyberSakura ウェブサイトの情報を更新します。CyberSakura ウェブ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 ウェブサイト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 CyberSakura ウェブ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. 複数の競技場所から参加者が参加する場合

事務局とコーチにより、監督方法を確認した上で、複数の競技場所から参加する場合が例外的に認められています。この場合も、コーチの監督が競技中に必要であることに変わりはありません。(参照 [3003.1](#))

3. 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。

4. 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てします。

3008. オンライン形式の競技会

CyberSakura のチャレンジラウンド、予選ラウンドはオンライン形式で行います。オンライン形式とはチーム活動場所に集合してオンライン参加するものを指します。

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仮想マシンのことです。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

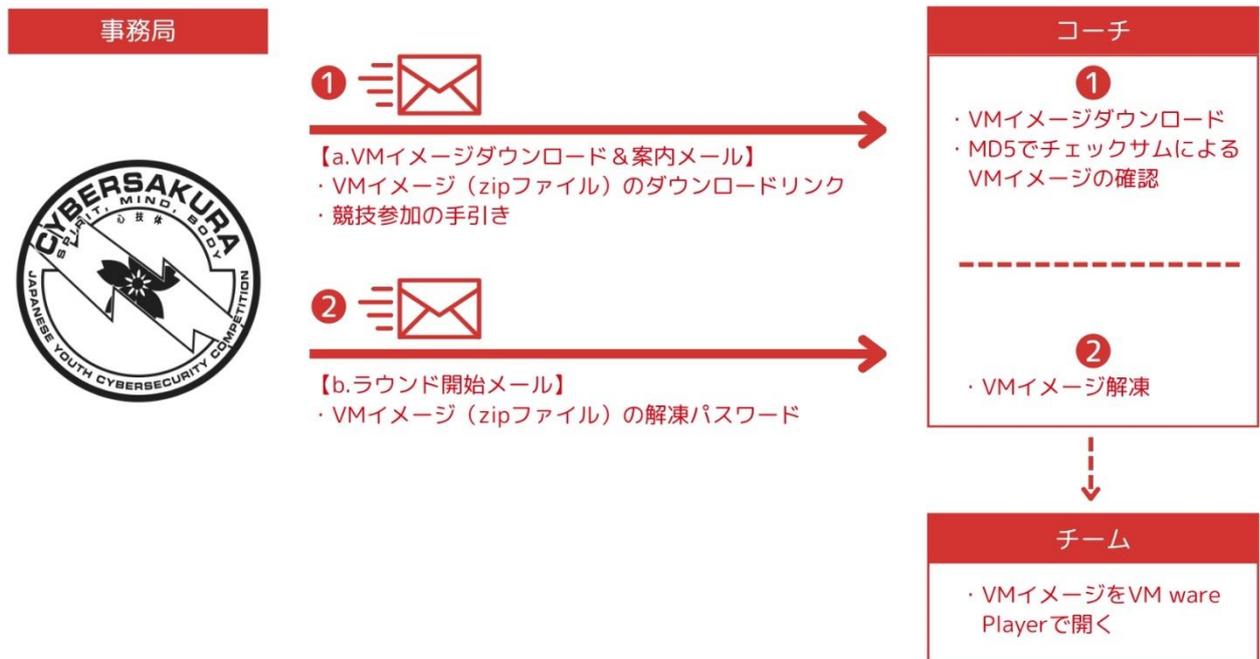


図 3-2 VM イメージの準備の流れ

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

日本のタイムゾーン、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> を使用して日本の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、全ての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、起動した状態の VM イメージを指します。

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 イメージが含まれている場合、同一の VM イメージ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 2019 の VM イメージがある場合、Windows 10 VM イメージの 1 つのインスタンスと、Windows Server 2019 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 イメージが故障した場合は、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。元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 イメージの複数インスタンスを検知します。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を、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

競技時間の開始から終了までは、当日のチーム参加者以外（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、部外者等）は参加者に対して、直接および間接的を問わず指導、支援、協力、または助言をしてはなりません。

これらには、電話、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を通じた行為も含まれます。

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、その他の競技情報を預かります。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、これらを管理しなければなりません。

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。

<情報共有の範囲>

- a. 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(解答済みまたは未解答の問題、質問、課題、演習、脆弱性を含む)を共有できるのは同じチームの人のみです。
- b. 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. 技術メンターやチームアシスタントと情報を共有することは可能ですが、技術メンターやチームアシスタントが、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。

<ラウンド終了後の VM イメージの取り扱い>

VM イメージとソフトウェアのチーム外への配布を厳しく制限します。

- a. 競技時間が終了したら、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。
- b. 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。

<競技エリアの管理>

コーチまたは事前に承認されたコーチの代理は、チームが競技に取り組む際には、競技を管理するために立ち会わなければなりません。ただし、一定の条件下において、参加者が複数の競技場所から参加する場合は例外的に認められています。(参照 [3003.1](#))

- a. 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。
- b. 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。

<その他>

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。ただし、適切に競技参加ができる状態はチームが維持する必要があり、競技中のトラブルシュートに対して事務局の支援はありません

3.攻撃的な活動や改ざんの禁止

参加者は、以下のような攻撃的な行為や改ざんを行ってはなりません。

1. ハッキング
2. ホスト、クライアントの計時装置を変更または改ざんすること
3. 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変更または改ざんすること(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事項です)
4. 競技会関連ソフトウェアのリバースエンジニアリング
5. プログラムで使用する VM イメージ、競技システムに不正侵入の試み・不正侵入を行うこと
6. 公式 SNS、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
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. 他のチームの競技の妨害

※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

CyberSakura プログラムのためにチーム内で参加者によって作成されたスクリプト、ソフトウェア、その他のリソースは使用可能です。共有範囲はチーム内のみです。

他チームや公に投稿、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。

I. インターネットリソース・情報

ポータルサイトにある情報は、大会中に使用することができます。

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）は、次のすべての条件に該当するもののみ大会中の使用が可能です。

- a. 無料であること。
- b. 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。
- c. CyberSakura プログラム, CyberPatriot 等他国際大会のために作成されたものではなく汎用性があること。
- d. 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可能です。ただし、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. インターネットリソース・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します。また(I)インターネットリソース・情報項の a~d の要件は、本項にも適用されます。

- a. WinMD5、7-Zip、VMware Workstation Pro 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。
- b. 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。チーム内で単独で作成したスクリプトは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。
- c. 他チームの参加者、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。

III. 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。

IV. 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

インターネット接続の不具合が不利になる可能性があるため、以下の条件下で電子メディアを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、USB 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。インターネットリソース・ソフトウェアツール(II 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・情報(I)の項に従って、無料のインターネットリソースの電子メディア上のオフラインコピー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。

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. ラウンドで、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. VM イメージの VM デフォルト設定（メモリ、プロセッサなど）の変更に起因する問題
- j. VMware Workstation Pro 以外の仮想化ソフトウェア、または指定された VMWare Workstation Pro バージョン以外のバージョン利用に起因する問題
- 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）
- l. ルールブック、CyberSakura ウェブサイト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 CPU ではない、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、2025 年 3 月 29 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。本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。

3018. 表彰と栄誉

1. 賞

本大会 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

主に競技会参加会場からのシステム動作確認と、競技会相当の課題 VM イメージ上での脆弱な設定の改善操作を理解すること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、競技への参加からスコア取得までの操作を理解し、競技会の準備をするようにしてください。

2. 期間と時間

<期間>

練習会：2024年9月24日～10月13日

<競技時間>

練習会は期間内であれば、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。

3.連絡と結果の公表

練習会のスコアは使用している VM イメージ内でのみ見ることができるスコアリングレポートページから確認可能です。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、競技会とは異なり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

練習会では行いません。