



サイバーセキュリティ教育プログラム

# CyberSakura

2022

- 第 2 回 CyberSakura ルールブック -

決勝ラウンド Chapter 9



Sponsored by



In Partnership With



改訂履歷	
2023/01/20	version_1.1

# CHAPTER 9: 決勝ラウンド

目次	3
9001. 決勝ラウンド概要	6
1. 競技会場	6
2. 競技時間	6
3. 課題VM	6
4. 参加チームと参加者	6
5. コーチ	7
6. 運営	7
9002. 競技会場への立ち入り	7
9003. 事務局による用意と参加者による持ち込み	7
1. 競技環境	7
2. 競技用PCと支援用デバイス	7
3. ネットワーク	8
4. お菓子と飲み物	8
5. その他	8
9004. 競技開始方法	8
9005. 競技中の注意点	8
1. コーチの立ち合い	9
2. 他チームへの干渉	9
3. 機材トラブル	9
4. RDPやSSHでの接続	9
5. 忘れ物	9
6. スコアボード	9
7. 競技スペース内のレイアウト変更について	9
8. 体調不良	10
9. トイレ	10
9006. 競技終了方法	10
9007. 採点	10
1. 得点と減点	10
2. ペナルティ	10
3. タイブレーカー	11

9008. その他会場における留意事項	11
1.メディアへの露出	11
2.スポンサー企業	11
3.来場者	11

# 9001. 決勝ラウンド概要

CyberSakura決勝ラウンドのルールをChapter9にまとめます。Chapter3までの項目と重複がある場合にはChapter9の内容が優先されます。また、ルールブックに記載のない事案、あるいはルールブック制定時に想定していなかった事案等のルールに関する最終判断は事務局長が任命したレフェリーの判断が最優先されます。

尚、決勝ラウンド以外の鯖江市滞在中のご案内は事務局より別途送付します。

CyberSakura決勝ラウンドは以下概要にて実施されます。

## 1. 競技会場

参加者はサバエシティーホテル(住所:福井県鯖江市桜町3-3-3)2階特設会場内、チームごとに区切られたブース(競技スペース)にて競技に参加します。

## 2. 競技時間

決勝ラウンドは以下時間を目安とした事務局による合図にて行なわれ、各チームは開始時間よりも早く始めることも、終了時間よりも遅く終わらせることもできません。ただし、事務局起因のトラブルにより時間の延長が必要と事務局が判断した場合には対象となるチーム及び延長時間を全チームに通知します。

2023年3月25日      13:30 – 17:00 日本時間

## 3. 課題VM

課題VMはWindows10、Ubuntu20.04、Windows Serverの3つです。

## 4. 参加チームと参加者

決勝ラウンドの参加チームは以下6チームとし、本登録時に登録された参加者のみが参加資格を持ちます。競技場所に集まることができない参加者による遠隔地での参加は認めておりません。また、病気や事故などで参加者が3名未満になったとしても、残ったメンバーで決勝ラウンドには参加できます。参加者及びコーチはそれぞれ事務局が用意するネームプレートを着用します。

チーム名：白雉	所属：武蔵高等学校中学校
チーム名：諺間情報安全管理局	所属：香川高等専門学校
チーム名：たけのこの山	所属：奈良工業高等専門学校
チーム名：オオワシ	所属：PCN仙台
チーム名：チームHana	所属：Hana道場
チーム名：Shibuya Squad	所属：渋谷教育学園渋谷高等学校

## 5.コーチ

決勝ラウンドでは、予選ラウンドまでのコーチの役割が変更となり、主に参加者の体調や安全に関する部分およびトラブル発生時の立ち合いを担い、競技環境の準備や問い合わせ対応などの運営に関わる部分は事務局を含めた運営が担います。

## 6.運営

CyberSakura事務局長によって運営され、ルールに関する最終判断はレフェリーによって行なわれます。

事務局長 : 竹部 美樹

レフェリー : 原 秀一

事務局長・レフェリーの他に、進行管理を行なう事務局員、参加者との窓口になる会場スタッフ、技術面の対応を行なう技術チームが運営に携わり、それぞれネームプレートを着用しています。

## 9002. 競技会場への立ち入り

決勝ラウンドの競技会場には、運営関係者・コーチ・参加者以外の事前に申請のない関係者以外の立ち入りは認めません。

申請については2023年3月10日までにこちらのフォームから (<https://form.run/@info-1673929672>) お願いします。

参加者を除く各チーム関係者は、参加者が課題に取り組む競技スペースにレフェリーの許可なく立ち入ることができません。競技スペースの見学を目的として、レフェリーの許可のもと競技スペースの入り口付近から様子を見ることは可能です。

事務局は、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、競技スペースに不定期に立ち入ります。

## 9003. 事務局による用意と参加者による持ち込み

### 1.競技環境

競技環境(各チーム競技用PC3台・モニター2台・ネットワークなど)は、事務局が用意します。

### 2.競技用PCと支援用デバイス

課題VMは競技用PC(各チーム3台)に事前にダウンロードされた状態で事務局によって用意されます。競技開始の合図まで使用できません。

競技スペースに持ち込むことができる「支援用デバイス」は1チームあたり4台までです。競技スペースへのデバイス等の持ち込みは受付を済ませてから可能です。

「デバイス」とは、ネットワークに接続可能な機器を指し、スマートフォン、タブレット、スマートウォッチなども1台としてカウントされます。事務局は競技前にチームが競技スペースに持ち込むデバイスの記録用写真を撮影し、競技中に記録用写真にないデバイスの使用が発覚した場合はペナルティの対象になります。

- チーム内での情報共有を目的とした支援用デバイスによるVMの撮影は可能です。ただし、終了時には必ず削除していただきます。
- 支援用デバイス内のPDFは閲覧可能です。
- モニターの持ち込みは禁止です。

### 3.ネットワーク

(設計完了後、公開します。)

### 4.お菓子と飲み物

お菓子や飲み物は事務局側でも用意しますが、チーム側でも持ち込むことができます。競技開始後の買い出しや、差し入れは認められません。

### 5.その他

その他、参加者により持ち込むことができる内容は、ルールブック「3011. ラウンド中の注意事項と禁止事項 4.ラウンド中に使用可能な情報リソース」が適用されます。

## 9004. 競技開始方法

競技開始の合図と同時に、事務局から下記3点が記載された用紙が配布され、決勝ラウンドの競技が開始となります。

- (1) 競技用PCのロック画面のパスワード
- (2) 課題VMを開くためのユニークID
- (3) READMEファイルを確認する方法

課題VMを開いた後、チームの責任でスコアリングレポートにより正常に接続されていることを確認してください。問題がある場合には、大会スタッフへの迅速な連絡をお願いします。

## 9005. 競技中の注意点

競技中の注意点は以下の通りです。

その他、競技中の質問やトラブルなどは競技スペース近くにいる会場スタッフに声をかけてください。質問に対する回答や判断はレフェリーが行います。

## 1.コーチの立ち合い

トラブル発生時の事務局としての対応を参加者に説明する際にはコーチに立ち会っていただくため、会場内に待機願います。

## 2.他チームへの干渉

ルールブック「3011.ラウンド中の注意事項と禁止事項」の内容が適用されます。他チームへの攻撃的な行為や改ざんが確認された場合ペナルティの対象となります。

## 3.機材トラブル

デバイスが故障し、使用できないと判断された場合、交換可能です。競技用PC、支援用デバイスのレンタルデバイスは事務局の予備機材との交換になります。（事務局対応の交換機材の台数には限りがあります）

チーム持ち込みのデバイスは、チームの予備機材との交換になります。

尚、何らかの原因によりVMが動作しなくなった場合も、新たなVMをお渡しするので会場スタッフにお伝えください。

## 4.RDPやSSHでの接続

予選同様、チーム内における支援用デバイスから競技用PCにRDPやSSHでの接続は可能です。

他チームのデバイスへの接続は禁止しています。

他チームのデバイスへの接続が確認された場合、退場などのペナルティを課す場合があります。

## 5.忘れ物

原則として参加者は競技時間中、競技スペースで競技に参加します。競技スペースへの持ち込みを忘れたものがあつた場合、参加者はレフェリーに申告し、レフェリーの判断により競技スペース外に設置する荷物置き場まで会場スタッフの誘導に従って取りに行くことは可能です。持ち込む物をレフェリーが目視確認したのちに競技スペースに持ち込むことができます。宿泊先の部屋や競技会場外への外出は認められません。

## 6.スコアボード

決勝ラウンドでは、全チームのスコアが確認できる「スコアボード」は競技時間の途中まで公開します。途中結果は開始1時間後と2時間後の2回司会よりアナウンスします。

最終結果は表彰式にて発表します。

## 7.競技スペース内のレイアウト変更について

競技中の各チームの競技スペースの机や椅子などの位置を変更することは可能ですが、競技スペースの入り口から各参加者の様子が見えなくなるような変更はできません。

(変更できない例) ホワイトボードを入り口付近に置く



## 8.体調不良

体調不良の参加者をコーチと一緒に、会場スタッフが控室まで誘導します。  
申告を受けた後、症状を鑑みてコーチとの協議のもと途中退場または競技続行かの判断をします。

## 9.トイレ

会場スタッフがトイレまでの往復を誘導しますのでお声かけください。

# 9006. 競技終了方法

事務局による競技終了のアナウンスとともに、速やかに操作を終了し、VMをシャットダウンせず競技用PC3台を競技開始前のロック状態に戻してください。

速やかに操作を終了しない場合は、時間超過のペナルティを課す場合があります。  
競技用PCのスコアリングレポートのページを会場スタッフが写真撮影し、コーチ立ち合いのもと、レフェリーと確認してチームスコアとします。

# 9007. 採点

競技時間終了時に 9006のチームスコアに、ペナルティによる減点を反映させた最終スコアで順位が決まります。競技時間中に獲得した最大スコアを競うものではありません。

9006のチームスコアはコーチ立ち合いのもと確定しているため、参加者によるスコア修正要求や異議申し立てを受け付けません。ただし、CCSスコアサーバーに記録されているスコアとの乖離があった場合にはレフェリーによる判断が入る可能性があります。

## 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。

- VMはOSであり、100%停止しないことが保証されているソフトではないため、Kernel Panicやパスワード忘れにより停止する可能性があります。そのような場合に備えて、チームが責任をもって対処する必要があります。
- 競技の途中で、VMを新たにZIPから再開すると0点から再開します。

## 2.ペナルティ

時間超過と複数インスタンスの同時起動以外にもルール違反や違反行為に対して、レフェリーの判断によりチームのスコアに減点が科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。獲得した得点の最速到達タイム（CCSスコアサーバーの時間が公式時間）を使用します。

## 9008. その他会場における留意事項

### 1. メディアへの露出

CyberSakuraプログラムに関する情報発信を目的に、所属組織名(チーム名)、参加者名、コーチ名、賞、順位は撮影された決勝ラウンド中あるいは前後の様子の写真・動画とともに、各種メディアやSNSで公表されるものをご理解ください。

### 2. スポンサー企業

競技会場には、運営関係者及び参加者、コーチ、事前に申請いただいた方以外にスポンサー企業が準事務局員として立ち入る場合があります。

### 3. 来場者

9002の通り競技会場には事前に申請いただいた方のみが立ち入ることができますが、来場者受付開始時以降に受付を行なった上で会場にお入りください。尚、来場者が競技スペースに立ち入ることはできません。