

网络信息安全赛项竞赛规则

本次比赛学生组参加线上初赛和线下决赛，教师组仅参加线下决赛。线上初赛和线下决赛规则如下：

一、线上初赛

1. 竞赛模式

学生组分为本科组和高职组，两组分开比赛，竞赛时长各为3个小时，均采用竞技解题挑战模式，竞赛涉及数据安全、隐私防护、应急响应、逆向分析等知识技能。所有赛题采用提交格式固定的 **Flag** 方式进行解答。线上初赛结束后，两组别各排名前35名的队伍于1小时内由队长提交详细解题过程与录屏视频至指定赛事组委会邮箱进行成绩复核。

2. 计分规则

所有参赛队初始分为0分，最终得分根据本队解出赛题的分值进行累加计分；每道赛题最多尝试提交5次答案，答错次数不影响得分；优先解出每道题目的前三名队伍额外奖励本题原始分值的3%、2%和1%。

二、线下决赛

（一）本科学生组

1. 竞赛模式

竞赛时长为4个小时，采用实景攻防兼备竞赛模式，竞赛涉及考点包含但不限于二进制网络服务、web应用服务漏洞挖掘与

修复等。各参赛队伍需要同时攻击和防御。比赛前，每支战队均拥有相同配置的虚拟靶机；比赛开始后，参赛队员需对平台中的靶机发起攻击，向平台提交正确 **Flag** 后方可得分；与此同时，比赛期间，竞赛平台将以轮次制的方式向参赛战队的靶机发起 **AI** 巡检，进而检查与验证每支战队拥有环境的可靠性与健壮性。

2. 计分规则

每支战队均拥有相同的起始分数，每轮比赛题目积分随攻守格局变化而改变，每轮次内有效的攻击和防御都会分别计分。参赛队员需对给定的赛题环境进行漏洞挖掘，提交正确的 **Flag** 后，之后的每一轮平台会自动帮助本队进行 **flag** 提交，并获取动态积分；与此同时，参赛队员上传题目修补包经平台验证成功后，也将会获得该题目的防御分。

该模式团队总分数=攻击得分+防守得分。以团队总分数高低进行排名。

3. 竞赛环境

参赛选手须自带电脑进行答题，比赛过程中所使用的各类技术工具均由参赛选手自行准备。全程仅开放内部局域网络，禁止选手自行搭建无线互连网络。参赛队中任一选手违反竞赛规则，组委会有权取消该参赛队的参赛资格。

（二）高职学生组

1. 竞赛模式

竞赛时长为 4 个小时，采用“网络安全动态挑战”阶段式与过程化的竞技模式，竞赛内容包括网络安全应用、系统安全基础、

网络攻击防御、网络应急响应等知识。竞赛采用轮次积分得分，每轮比赛题目积分随攻守格局变化而改变，每轮次内有效防御都可计分，每道题目提交成功后无须次重复提交。选手需要通过SSH登录虚拟机，发现容器中的预置漏洞，并设计用于漏洞的修补包，在平台上传修补包并申请防御判定，最终按轮次得分。

2. 计分规则

每支战队均拥有相同的起始分数；比赛中，每道题目都有一个固定的分值。服务异常不扣分，获取的积分为动态分数，题目分值随解题队伍数动态衰减。选手需通过平台提交修补包申请check，通过后便可获得该题防御分数。

比赛过程中如果某支队伍非法提交其它队伍的赛题答案，监控平台将根据“流量分析”与“反作弊机制”综合评判，如果确实存在作弊行为，那么将进行自动扣除该队固定分数。

比赛结束后，根据参赛队伍的总分进行排名。如果有多支队伍的总分相同，则根据提交正确答案的时间先后确定最终排名。

3. 竞赛环境

参赛选手须自带电脑进行答题，比赛过程中所使用的各类技术工具均由参赛选手自行准备。全程仅开放内部局域网络，禁止选手自行搭建无线互连网络。参赛队中任一选手违反竞赛规则，组委会有权取消该参赛队的参赛资格。

（三）教师组

1. 竞赛模式

竞赛时长为4个小时，采用竞技挑战模式，竞赛涉及区块链、

漏洞挖掘、基础密码、协议安全、物联网等网络安全领域知识，所有赛题采用提交格式固定的 **Flag** 方式进行解答。

2. 计分规则

所有参赛队伍的初始分数为 0 分，比赛中，每道题目都有一个固定的分值。当参赛队提交正确答案时，将获得相应的分数。参赛队最多提交 5 次答案，答错次数不影响得分。

比赛结束后，根据参赛队伍的总分进行排名。如果有多支队伍的总分相同，则根据提交正确答案的时间先后确定最终排名。

3. 竞赛环境

参赛选手须自带电脑进行答题，比赛过程中所使用的各类技术工具均由参赛选手自行准备。全程仅开放内部局域网络，禁止选手自行搭建无线互联网络。参赛队中任一选手违反竞赛规则，组委会有权取消该参赛队的参赛资格。