附件 2

网络信息安全赛项竞赛规则

一、线上初赛

（一）竞赛模式

本科组和高职组分开比赛，竞赛时长各为 3 个小时，采用竞技解题挑战模式，竞赛涉及数据分析、隐私安全、应用安全、逆向分析等知识技能，满分预设 1000 分。所有赛题根据比赛进度和解题情况陆续公开，赛题采用提交 Flag 方式解答，格式固定。线上初赛结束后，本科院校组和高职院校组各排名前 35 名的队伍于 1 小时内由队伍一人（如队长）提交详细解题过程与录屏视频至指定组委会邮箱进行审核。

（二）计分规则

所有参赛队初始分为 0，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；优先解出题目的前三名队伍额外奖励本题原始分值的 5%、3%和 1%。

二、线下决赛

（一）本科组

1.竞赛模式

竞赛时长为 4 个小时，采用攻防对抗实战模式，竞赛涉及到考点包含但不限于应用安全、数据安全、密码分析、逆向应用等。

每个团队维护三个不同的系统环境（共包含约 12 个不同场景）；竞赛系统会结合竞赛情况分段释放赛题，每个赛题有多个不同的答案；比赛采用回合制，加固时间为 20 分钟，以 15 分钟为一个回合，每回合会更新已放出系统服务的 Flag，Flag 仅在当前回合生效。赛题采用提交 Flag 的方式解答。队伍需要维护好自己的环境，宕机或被攻击都会被扣分。

2.计分规则

采用回合积分制，每支队伍 3 道赛题，每道赛题有 2000 分的初始分。每回合内，如果参赛队能够维护自己的服务正常运行，则分数不会减少。如果赛题宕机或异常无法通过 Check，则扣除该队该赛题 100 分。每回合内，某个参赛队的一个赛题被渗透攻击成功（被拿 Flag 并正确提交），则扣除该团队该赛题 20 分，攻击成功的战队则该赛题增加 20 分。每回合内，赛题异常和被拿 Flag 可以同时发生，即团队在一个回合内单个赛题可能会扣除分数 Check 分数 100 分和被攻击次数*20 分数。如队伍申请环境重置，则扣除该队该道题 50 分，每个赛题分值相同不会影响到其他赛题。最终排名根据队伍最终得分确定，对于积分相同的参赛队，依据提交正确答案的时间先后确定最终排名。

3.竞赛环境

多支参赛队现场同台比赛，按照规则要求做题；比赛过程中仅开放内部局域网，如果选手自行开通无线互联网服务且被监控设备侦探预警，经过现场裁判确认无误后，每次将扣除该团队 500 分。

（二）高职组

1.竞赛模式

竞赛时长为 4 个小时，采用“网络安全动态挑战”下阶段式与过程化的竞技模式，竞赛内容包括网络安全应急处置、信息取证分析、应用程序安全、系统安全渗透等知识。当参赛队伍成功解决挑战并提交正确答案时，将获得相应的分数；反之，某支队伍非法提交其它队伍的赛题答案，监控平台将根据“流量捕获”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 200 分。

2.计分规则

所有参赛队伍的初始分数为 0，比赛中，每道题目都有一个固定的分值。当参赛队成功解决题目并提交正确答案时，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，则根据它们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。