



# 信息安全与对抗技术竞赛组委会

## 2026年第23届信息安全与对抗技术竞赛通知

### —中小学生赛、大学生赛、研究生赛

2026年03月16日

#### 1 竞赛简介

信息安全已涉及到国家政治、经济、文化、社会和生态文明建设，信息系统发展到它的高级阶段，人们对其依赖性就越强，从某种程度上讲其越容易遭受攻击，遭受攻击的后果越严重。“网络安全和信息化是一体之两翼、驱动之双轮。没有网络安全就没有国家安全。”信息是社会发展的关键战略资源，国际上围绕信息的获取、使用和控制斗争愈演愈烈，信息安全保障能力是综合国力、经济竞争实力和生存能力的重要组成部分，是世界各国奋力攀登的至高点。

信息安全与对抗技术竞赛（ISCC: Information Security and Countermeasures Contest），于2004年创建，是国内首个网络空间安全类技术竞赛，入选全国普通高校大学生竞赛目录，入选全国青少年科技创新大赛青年组关联赛。

ISCC每年举办一届，至2025年已连续组织举办22届，竞赛同时面向大学生、中小学生、研究生，累计参赛人数14.5万，全国高校65%以上参加，双一流院校120多所，影响广泛且深远。

ISCC不断追求“更高、更快、更强”，持续培养高品质网络空间安全人才。

#### 2 竞赛宗旨

全面贯彻国家关于网络空间安全和信息化工作的重要精神，提升信息安全意识，普及信息安全知识，实践信息安全技术，共创信息安全环境，发现信息安全人才！

#### 3 竞赛对象

全国中小学生、全国本科教育、专科教育、中等职业教育全日制在校生和研究生。

对信息对抗感兴趣、热爱ISCC的社会人士。

## 4 竞赛形式

ISCC 赛项：破阵夺旗赛、无限擂台赛、数据安全赛、博弈对抗赛、创新作品赛、智能安全赛。其中破阵夺旗赛、无限擂台赛、数据安全赛为线上挑战的赛项（简称“线上挑战赛”）。

### 4.1 线上挑战赛

赛项包括破阵夺旗赛、无限擂台赛、数据安全赛，采用线上个人参赛模式，具体要求参见各赛项对应通知。

破阵夺旗赛题目类型包括 CHOICE、WEB、REVERSE、PWN、MISC 和 MOBILE 等。选手运用所学技术破解出题目中隐藏的 flag 并提交，系统通过 flag 的正解性及提交时间等因素综合评定分数。

无限擂台赛主要面向基础知识扎实、做题经验丰富或极具创新思维的选手。选手通过解答擂台上的题目来获得打擂的资格，解题成功后可以提交自己原创的题目。在提交原创题目且题目通过主办方的审核后，选手的题目将取代擂台上的题目，实现成功打擂。根据擂台题目在擂台上未被解出的持续时间（约定时间内）评定分数。

数据安全赛主要面向具备基础数据挖掘知识和实践创新能力的选手，激发选手对网络安全数据挖掘兴趣，培养数据分析能力。选手根据赛题要求使用机器学习、深度学习方法对题目中描述的应用问题进行建模，并提交对测试数据集的预测结果。综合考虑选手提交预测结果的准确性和提交时间的先后顺序评定分数。

### 4.2 博弈对抗赛

近真环境的实时对抗，主要采取阵地夺旗、占领高地等攻防模式。比赛时，各队伍通过对约定的网络目标进行入侵攻击并获取 flag，同时在攻上高地后需要防御其他队伍的进攻等。

### 4.3 智能安全赛

设置多个子类赛项，涵盖工、农、医、文、商等学科，旨在鼓励信息安全技术与其他各领域学科的智能融合，推动学科交叉合作，通过自研作品的能力比拼培养更具创新意识和技术综合应用能力的人才。

#### 4.4 创新作品赛

在给定的宽约束条件下，采用开放式自主命题方式，激发选手在信息安全方面的创新、创造能力，选手自主设计、开发完成作品并按时提交相关材料，参赛作品必须为原创作品，未参加其他任何形式的竞赛或评奖活动。竞赛组委会将组织专家进行综合评分。

### 5 竞赛赛制

赛项一般采用3级赛制，即校级赛、区域赛（含省级、多省组成区域、层次化区域等多种形式）和全国总决赛。

破阵夺旗赛、无限擂台赛针对全国本科教育、专科教育、中等职业教育全日制在校生采用3级赛制，研究生和中小选手直接参与区域赛和全国总决赛，具体要求详见赛项通知。

数据安全赛各选手直接参与全国总决赛，具体要求详见赛项通知。

博弈对抗赛主要基于破阵夺旗赛选手，采用报名和邀请相结合方式参赛，具体要求详见赛项通知。

智能安全赛采用3级赛制，具体要求详见赛项通知。

创新作品赛采用3级赛制，具体要求详见赛项通知。

注：依据全国普通高校大学生竞赛相关要求，2026年ISCC预建立上海、河南等区域赛区，进一步促进其规范发展和生态建设。

#### 5.1 校级赛

各参赛院校必须进行校级选拔赛，每所参赛院校推选出一定数量选手/队伍参与区域赛（具体推荐数量参见各赛项对应通知），被推选出的选手/队伍需提交报名表，报名表需加盖院所、主管部门或单位公章。

#### 5.2 区域赛

含省级、多省组成区域、层次化区域等多种形式，赛项由区域赛组委会负责，原则上一、二等奖推荐参加国赛，推荐比例不超过总量（个人或队伍）的50%。

其他选手由ISCC全国组委会负责组织报名和赛事。

破阵夺旗赛中，区域赛暂不淘汰选手，其区域赛所得积分按一定比例计入最终成绩。

区域赛证书等同于“省部级”证书。

### 5.3 总决赛

全国总决赛选手由区域赛推荐产生，获奖证书为“国家级”证书。

## 6 参赛方式

选手可通过 ISCC 唯一官网 <https://www.isclab.org.cn> 了解信息、注册参赛。

各赛项举办的时间有所不同，请及时关注官网通知。

## 7 竞赛时间

ISCC 赛项时间、地点详见各赛项通知，均通过 ISCC 官网 [www.isclab.org.cn](http://www.isclab.org.cn) 发布，请及时关注。

## 8 联系方式

ISCC 官网：<https://www.isclab.org.cn>

ISCC 邮箱：[iscc2004@163.com](mailto:iscc2004@163.com)

上海区域赛联系邮箱：[jia527114@163.com](mailto:jia527114@163.com)

河南区域赛联系邮箱：[henaniscc@163.com](mailto:henaniscc@163.com)

## 9 组织单位

### 9.1 主办单位

北京理工大学

中国兵工学会

教育部信息对抗技术专业虚拟教研室

### 9.2 承办单位

中国兵工学会信息安全与对抗专业委员会

北京理工大学信息系统及安全对抗实验中心（工信部级）

### 9.3 协办单位

中国计算机协会信息安全分会

国家重大科技基础设施未来网络北大实验室

IoTeX Foundation

### 9.4 支持单位

公安部第三研究所《信息安全》杂志社

## 10 其他事项

竞赛中的任何恶意行为均视为违规，直接取消其参赛资格。

其他未尽事宜及时关注相关通知。

竞赛的最终解释权归信息安全与对抗技术竞赛组委会所有。