



# 信息安全与对抗技术竞赛组委会

## 附件：ISCC2026 线上挑战赛之无限擂台赛要求

### 1 竞赛简介

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参赛选手。参赛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，参赛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。

### 2 竞赛模式及要求

无限擂台赛评奖采用评分制，参赛选手按分数多少进行排序，竞赛评分以选手得分及打擂成功的先后顺序为依据。选手的最终成绩为解答题目与原创题目所获分数的累积。选手按分数多少进行排序，两位选手得分相同时，则查看各自第一次打擂成功的时间，先成功者优于后成功者。

1. 擂台赛首先由主办方放出第一轮擂台题目，之后由参赛选手进行打擂、上传。  
题目分为 WEB、REVERSE、MISC、MOBILE 和 PWN 五种类型，每种类型一个擂台。
2. 选手正确解出擂台上某种类型的题目后，获得 150 答题分，之后可以向组委会邮箱发送自己设计的同种类型的题目。待组委会审核通过后即可替换擂台题目，即视为打擂成功。
3. 擂台上每道题目的得分随无人解出时长的增加而增加，3 小时内无人解出可获得 300 分，6 小时内无人解出可获得 450 分。计时以题目开放时间为始，至有参赛选手提交正确 flag 为止。
4. 如果 12 小时后无人解出当前题目，将会酌情发布解题提示，同时将接收参赛选手新一轮擂台题的投稿，此时参赛选手无需解出最新的擂台题也可发送自己设计的题目。
5. 擂台赛答题方式为提交 flag，由系统自动审核，flag 正确即可进行原创题目的提交。选手提交题目的方式为发送打擂邮件，提交的时间不得早于系统记录的该选手提交同类型题目的 flag 的时间。

6. 打擂邮件的主题为“题目类型+竞赛账号用户名+选手姓名”，审核顺序为邮件接收的顺序而非提交擂台题目 flag 的顺序。符合要求的题目即可通过审核，从而替换擂台中的题目（即打擂成功）。本轮其余选手提交的打擂题目将不再审核，选手可留至下一轮打擂解出 flag 后再次提交。注意：若所提交的题目被发现非原创，或者存在多位选手提交的题目雷同情况，相关选手按照违纪处理。
7. 组委会每日 9~21 点将审核选手前一天 0~24 点发送的题目，若题目未通过审核，将以邮件形式回复结果。组委会将按照题目提交顺序审核，未通过审核的题目可以在修改后按照规则重新提交。当擂台上的题目被解出且已有审核通过的新题时，组委会将于当天 15 点发布新的擂台题目。
8. 选手提交题目的材料需包括：所有的源码文件及 flag 信息、详尽的 writeup 和解题用到的脚本，以及题目部署方式文档等。具体内容参见“附件 5：无限擂台赛-出题模板”。缺少相关材料的题目将不会通过审核。
9. 选手可同时在多个擂台进行打擂，最终擂台赛成绩为所有题目得分的累加。
10. 参赛选手发现擂台上的题目有漏洞或其他错误可通过邮件或 QQ 群进行反映，经组委会审查核实后，将酌情扣除对应出题选手的题目初始分。对于同一个漏洞或错误，仅对最早向组委会发送邮件报告的选手进行特殊加分。
11. 选手题目如包含需暴力破解或其他不符合竞赛内容的题目将不会通过审核。
12. 所有题目均需参赛选手原创，一经发现雷同或其他作弊行为将严肃处理。
13. 禁止对赛题以外的平台发起攻击，禁止在提交的赛题中隐藏后门，违规者一律取消参赛资格。
14. 比赛期间，每位选手需要随时在信息系统中按照规定格式提交所有解出题目的 writeup，比赛结束后不允许补交 writeup。
15. 组委会将会对选手提交的 writeup 进行检查。如果选手在系统上获得了某道题的分数，但未提交该道题目的 writeup，将扣除其这道题所获得的分数。若经检查发现选手提交的 writeup 存在内容与题目不符、与其他选手提交的 writeup 高度雷同或大规模相似，将会取消相关选手的对应赛项成绩。情节严重者将会列入 ISCC 竞赛黑名单并通报所在学校及指导教师。

16. 若发现参赛选手所选赛区等信息与事实不符的情况，将按照违规处理。

### **3 奖项安排**

1. 成绩有效（成绩有效指选手所获得的分数达到组委会设定的有效分数线）的参赛选手可以参与评奖，组委会将计算各赛区破阵夺旗赛和无限擂台赛的成绩之和作为评奖标准。
2. 大学生赛区、研究生赛区和中小学生赛区分开评奖。
3. 视出题参赛选手人数、出题数量与质量等情况，组委会将对有突出贡献的选手致予感谢信。