



# 信息安全与对抗技术竞赛组委会

## 附件：ISCC2026 线上挑战赛之破阵夺旗赛要求

### 1 竞赛简介

破阵夺旗赛采取线上个人参赛模式，题目类型包括 CHOICE、WEB、REVERSE、PWN、MISC 和 MOBILE 等。参赛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。

### 2 竞赛模式及要求

破阵夺旗赛评奖采用积分制，参赛选手按积分的多少进行排序。竞赛积分以参赛选手攻关数量和系统记录的过关时间为依据，选手的最终成绩为通过各关所获积分的累积。系统将按积分对参赛选手进行排序，当参赛选手积分相同时，则比较选手达到该积分的时间，用时短者为优。最后按照名次先后进行评奖。

1. 破阵夺旗赛题目会根据赛段、时间安排以及参赛选手的解题进度由组委会逐步开放。
2. 破阵夺旗赛答题方式为提交 flag，由系统自动审核。
3. 破阵夺旗赛每题分值从 50-500 分不等，分值信息会在具体题目中给出。
4. 破阵夺旗赛选手得到的每题分数根据提交正确 flag 的顺序确定。

**针对同一学校、赛题，校级赛评分规则：**

- [1] 前 20 个提交正确 flag 的选手可以得到该题目分值的 100%
- [2] 第 21 到 50 个提交正确 flag 的选手得到该题目分值的 90%
- [3] 第 51 到 100 个提交正确 flag 的选手得到该题目分值的 80%
- [4] 第 101 到 200 个提交正确 flag 的选手得到该题目分值的 70%
- [5] 其余提交正确 flag 的选手得到该题目分值的 60%。

**针对同一赛题，区域赛、总决赛评分规则：**

- [1] 前 50 个提交正确 flag 的选手可以得到该题目分值的 100%
- [2] 第 51 到 150 个提交正确 flag 的选手得到该题目分值的 90%
- [3] 第 151 到 300 个提交正确 flag 的选手得到该题目分值的 80%
- [4] 第 301 到 600 个提交正确 flag 的选手得到该题目分值的 70%
- [5] 第 601 到 1200 个提交正确 flag 的选手得到该题目分值的 60%

[6] 第 1201 到 2000 个提交正确 flag 的选手得到该题目分值的 50%

[7] 其余提交正确 flag 的选手得到该题目分数的 40%。

5. 积分相同时，根据最后一道得分题目提交时间，先提交者名次高。
6. 若某道题目没有选手能解出时，组委会将适时发布提示信息。
7. 参赛选手若发现竞赛平台或者赛题有非预期漏洞并通报组委会时，组委会将给与选手一定的奖励加分。对于同一个非预期漏洞，仅对最早向组委会发送邮件的选手进行特殊奖励加分。
8. 禁止对赛题以外的平台发起攻击，违规者一律取消参赛资格。
9. 禁止对服务器资源造成异常压力的行为，包括但不限于端口扫描、目录爆破等，一经发现，将按照违规处理。
10. 不同选手之间分享解题思路或交流 flag 将被视为作弊行为。
11. 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，比赛结束时关闭提交通道，而后不再接收补交的 writeup。
12. 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。
13. 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 竞赛赛制

破阵夺旗赛采用校级赛、区域赛、总决赛 3 级赛制，个人报名参赛。大学生赛区的选手从校级赛阶段开始参赛，研究生赛区和中小赛区的学生从区域赛阶段开始参赛。

#### 3.1 校级赛

1. 校级赛持续时间内，参赛选手可在规定时间内访问 ISCC 信息系统（系统开放时间另行通知）报名参赛，报名信息一旦提交不可中途更改。

2. 成功报名的选手可参加校级赛，各选手将与同校其他选手展开竞争，各校选手按校内排名确定晋级资格，每校晋级名额为该校选手总数的 50%（向上取整），晋级选手可进入区域赛和总决赛，其余选手淘汰。
3. 各选手在校级赛获得的积分仅用于判断是否晋级，不计入后续比赛成绩评定。
4. 晋级区域赛和总决赛的选手自动沿用校级赛的报名信息，无需再次报名。

### 3.2 区域赛

1. 区域赛持续时间内，不可报名或修改报名信息。
2. 校级赛的晋级选手可参加区域赛，各选手与全国范围内其他选手展开竞争，区域赛不淘汰选手，此阶段选手所得积分按 30%计入排名成绩。
3. 区域赛将会检测参赛选手提交的 writeup，若存在违规情况，竞赛组委会将严肃处理。

### 3.3 总决赛

1. 总决赛持续时间内，不可报名或修改报名信息。
2. 校级赛的晋级选手可参加总决赛，各选手与全国范围内其他选手展开竞争，此阶段选手所得积分按 70%计入排名成绩。
3. 总决赛将会检测参赛选手提交的 writeup，若存在违规情况，竞赛组委会将严肃处理。

## 4 奖项安排

**总决赛：**一等奖 15%，二等奖 25%，三等奖 40%。获奖比例根据实际情况可能有所调整。

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，且区域赛和总决赛分数均不为 0 分）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. 对于大学生赛区，原则上同一院校获一等奖的选手数量不超过 10 人，获二等奖的选手数量不超过 15 人，获三等奖的选手数量不超过 25 人，共计获奖选手数量不超过 50 人。

例如：某院校有 13 名选手成绩落入一等奖区间，17 名选手成绩落入二等奖区间，30 名选手成绩落入三等奖区间。则将这 60 名选手成绩从高到低排列，成绩排名前 10 名的选手获得一等奖，成绩排名第 11-25 名的选手获得二等奖，成绩排名第 26-50 名的选手获得三等奖，其他 10 名选手不获奖。