



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

——博弈对抗赛预报名

2026 年 07 月 23 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，信息系统越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，是世纪之交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（国内第一），已连续举办 23 届，同时面向大学生、研究生和中小学生，累计参赛人数 15.7 万人次以上，近年来参赛院校 2000 多所（147 所双一流院校中参赛院校 121 所），影响广泛且深远。

ISCC 赛项包括破阵夺旗赛、无限擂台赛、数据安全赛、博弈对抗赛、创新作品赛、智能安全赛等，助力人才培养，体现生命价值。

ISCC 不断追求“更高、更快、更强”，持续培养高品质信息安全与对抗专业人才。

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 赛项说明

博弈对抗赛为线下模拟环境中的真实对抗，主要采取阵地夺旗、占领高地等模式进行攻防比拼。比赛时，各队伍通过对指定的服务器进行入侵攻击达到获取 flag 的目的而得分，并在攻上高地后防御其他队伍的攻击。

4 竞赛日程

博弈对抗赛时间待定，地点待定。

博弈对抗赛历时 2-3 天，竞赛共分为 3 个环节，包括选择题、关卡题和对抗题。

5 奖项设置

获奖比例：一等奖获奖总数原则上不超过全国实际参赛队总数的 15%，二等奖获奖总数原则上不超过全国实际参赛队总数的 30%，三等奖获奖总数原则上不超过全国实际参赛队总数的 35%，优胜奖根据具体情况确定所占比例。获奖比例根据实际情况可能有所调整。

6 预报名要求

ISCC2026 博弈对抗赛将采取预报名、邀请制相结合的参赛方式，根据选手参赛资格并结合报名意愿邀请选手参加。暂定预报名选手需要满足以下条件（根据报名情况可能适当调整）：

1. 参赛选手为高等学校中有正式学籍的全日制在校学生，以学校为单位组队，每队 3 人。
2. 参赛队长需参与过 ISCC2026 线上挑战赛，且所在队伍线上挑战赛总决赛获一等奖或二等奖。
3. 同一学校的参赛队伍数量不超过 3 队。

预报名参赛队请通过 ISCC 信息系统（<https://information.isclab.org.cn/>）进行报名，线上挑战赛期间注册过的账号可以直接登录系统。

7 组织单位

7.1 主办单位

中国兵工学会

北京理工大学

教育部信息对抗技术专业虚拟教研室

7.2 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）

7.3 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

7.4 支持单位

公安部第三研究所《信息网络安全》杂志社

8 其他事项

1. 竞赛无报名费，交通、食宿等费用自理。
2. 参赛选手必须服从竞赛安排，遵守竞赛各项纪律。
3. 其他未尽事宜及时关注相关通知。
4. 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。