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

1 竞赛简介

信息安全已涉及到国家政治、经济、文化、社会和生态文明的建设，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。”信息是社会发展的重要战略资源，国际上围绕信息的获取、使用和控制的斗争愈演愈烈，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（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，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 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、密码安全赛等，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

博弈对抗赛为近真环境的真实对抗，包括基础知识、阵地攻防、高地攻防等模式。竞赛要求详见之后发布的选手参赛指南。

4 参赛要求

采用 3 级赛制、邀请赛相结合的参赛方式，线上挑战赛优秀选手将直接获得参赛资格。

邀请通过预报名且符合参赛资格的队伍，特别邀请设有信息对抗技术、网络空间安全、信息安全、密码科学与技术专业的院校选手。确认参赛的队伍需提交盖章报名表和参赛选手承诺书，模板见“附件 1：博弈对抗赛-报名表”和“附件 2：博弈对抗赛-参赛选手承诺书”。

每位参赛选手均需在报到时提交自行研制的竞赛题目 2 个，题目模板见“附件 3：博弈对抗赛-出题模板”，题目方向限定为 WEB、PWN、MISC、REVERSE 和 MOBILE。竞赛题目分占竞赛总成绩 10%（竞赛总成绩折算为 100 分制），若题目质量高则可额外加分，最高加 5 分。竞赛题目使用时将征求选手意见并标明出处。

5 竞赛日程

报名截止时间：11 月 13 日 20:00 前。

邀请确认时间：11 月 17 日 20:00 前。

报到时间：11 月 28 日 16:00 前。

竞赛时间：11 月 29 日 08:00 开始。

报到地点：北京理工大学中关村校区信息科学实验楼 10 号楼 202。

注意：如有特殊情况，时间可能适宜性调整。

6 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。

7 组织单位

7.1 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

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 联系方式

ISCC 官网：https://www.isclab.org.cn

ISCC 邮箱：iscc2004@163.com

ISCC 博弈对抗赛专用 QQ 群：1135517889（仅限被邀请的队伍队长进群）

9 其他事项

1. 参赛选手必须服从竞赛安排，遵守竞赛各项纪律。竞赛中的任何恶意行为均将取消其比赛资格。
2. 其他未尽事宜及时关注相关通知。
3. 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。

10 相关附件

附件 1：博弈对抗赛-报名表

附件 2：博弈对抗赛-参赛选手承诺书

附件 3：博弈对抗赛-出题模板