**第十五届全国大学生信息安全竞赛**

**-创新实践能力赛总决赛 赛制细则**

**一、Build环节**

1. 晋级总决赛的所有队伍，均须按照Web/Pwn场景功能和安全性需求，每队开发1个带预设安全挑战的场景，详情请参照《第十五届全国大学生信息安全竞赛创新实践能力赛出题说明》。
2. 决赛Build环节评审专家组对各队伍提交的场景评分，评分维度包括能力符合度、选中为大赛赛题、功能实现度（exp、check、patch）和创新性。
3. 从Build场景中筛选符合总决赛要求的高质量Top10场景，用于Break与Fix环节，要求最大限度覆盖《全国大学生信息安全竞赛-创新实践能力赛竞赛规范与指南》中的赛点。

二、Break和Fix赛制介绍

1. Break与Fix环节采用动态攻防兼备的比赛模式，综合考核参赛战队的漏洞发现、漏洞挖掘、漏洞修复以及即时策略的综合能力。
2. 总决赛比赛时间12小时，第一天8小时攻防模式，题目遴选适合比赛的各个战队提交的10道赛题和组委会提供的2道赛题（不需要解答本战队构建的靶标场景，所有战队合计解答11道赛题）；第二天4小时攻防模式，题目由技术委员会提供。
3. 比赛采用Cold Down计分规则，参赛战队在主办方搭建的网络环境下研解攻防赛。各战队需分析赛题的关键服务中存在的安全缺陷，获取赛题中设置的“FLAG”。 战队成功获取对应“FLAG”， 可获得相应赛题Break分数；上传path文件并申请平台检测，通过（check通过，exp不通过）后获得赛题Fix分数。赛题分数分别根据Break或Fix成功的战队数量和解题时间动态变化：成功的队伍数量越多，相应的赛题分值越低；战队解题时间相较题目首次解出时间越长，分值越低。

三、Break与Fix环节的详细积分方式

1. 单项题目分值 = Basic\_Score \* ( 1 + Heat\*50% )，Baisc\_Score 初始分值为 500 分。
2. Baisc\_Score 为动态分值，题目随着队伍解出数量的增加，分值进行递减；
3. Heat 表示为百分比的形式，范围从 100%至0%。Heat 值设计为题目被一血后，立刻触发Cold Down，进行衰减，即当前题目 Heat 立刻衰减为98%，并开始以5分钟为一轮次逐步衰减。针对Break和Fix环节，Heat值每轮次衰减2%直到衰减为0%为止。（50轮后热度值为0，消耗时间250分钟）
4. Basic Score动态积分公式：100 + [(队伍数量-解出次数)/（队伍数量-1）]²\* 400

四、排名与奖项

1. 总决赛最终以Build、Break、Fix各环节得分高低，进行综合排名，决出名次。Build环节总分占比15%，Break/Fix环节总分占比85%。
2. 同分的情况下按照时间进行排序，即达到这一分数用时较少的队伍排名靠前。
3. 奖项设置原则上按《第十五届全国大学生信息安全竞赛—创新实践能力赛 参赛规程》中“奖项设置”中的规定处理。大赛组委会可根据现场比赛成绩，适当调整获奖比例。
4. 决赛结束后，所有获奖队伍及名单将以多种方式公布，并报送相关高校，作为高校评定奖学金、推荐研究生等的参考。

五、相关注意事项

1. 晋级名单确认后，不允许替换和增加晋级名单以外的人员参加全国总决赛；
2. 如参赛战队无法参加全国总决赛，视为放弃参赛资格和获奖资格；
3. 总决赛签到时，所有参赛队员需出具身份证原件、学生证和高校开具的学籍证明材料（纸质版）。如发现参赛队员不符合参赛规定，将取消参赛队伍的参赛或获奖资格；
4. 比赛过程中不允许参赛队使用手机、即时通信软件等渠道与外界沟通交流；
5. 进入全国总决赛的各参赛队员需自备笔记本电脑、网线转接头、鼠标、U盘等相关参赛设备，开赛后禁止借用其他战队设备；
6. 请遵守赛事各项时间安排，听从工作人员的引领和指引，赛场内不准互相交谈，不准擅离现场。如有特殊情况请举手示意现场工作人员，在当值工作人员陪同下方可出入赛场；
7. 比赛过程中一旦发现作弊或攻击平台等违规行为，将采取禁赛、直接取消比赛资格等相关处罚措施，情节严重者将通报参赛队所在高校；
8. 总决赛期间，每所参赛学校派领队或者指导教师1名，负责对本校参赛人员（包括自费参赛的学生）间的所有方面负全责，并在整个参赛期间全程保持手机畅通；
9. 比赛环节结束时间到达，参赛者必须马上停止提交，不得拖延时间，否则予以扣分；
10. 参赛队员应严格遵守竞赛场地纪律，听从现场工作人员指挥，服从评委评分结果，如对裁决有异议，可按程序向组委会提出申诉；
11. 如有什么疑问或者困难请及时与大赛工作人员联系沟通。

六、其他

大赛组委会将根据实时情况，保留动态调整比赛规则的权利。另最终解释权归第十五届全国大学生信息安全竞赛——创新实践能力赛组委会所有。