# 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、漏洞修复和漏洞利用的综合能力。
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，8道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patch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。

**积分介绍**

1. 每道题目分值由Break分值和FIx分值组成，两种分值独立计算。
2. 单项题目分值 = Basic\_Score \* ( 1 + Heat \* 50% )，Baisc\_Score 初始分值为 500 分。
3. 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；
4. 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。（49轮后热度值为0，消耗时间245分钟）
5. Basic Score动态积分公式：100 + [(队伍数量-解出次数)/（队伍数量-1）]²\* 400

**竞赛规则**

1. 本次竞赛通过互联网和VPN的方式进行访问，通过互联网可以直接访问竞赛平台获取题目信息，赛题环境需要拨通VPN后进行访问（赛前提供VPN测试手册）。
2. 每个队伍成员1个VPN账号，每个账号仅可同时1台终端设备在线，不能多个终端同时登陆。
3. 比赛开始后，Break和Fix同时开始。Break通过提交flag获得分值。Fix需要patch通过（exp不通过，check通过）获得分值。
4. 比赛采用动态分值+热度值的分值，详细积分规则请查看“积分介绍”的相关内容。
5. Break中大多数的flag格式为flag{可见字符串}，请提交包含flag{可见字符串}的完整内容。如果flag为其他形式，会在题目中进行阐明。
6. Fix通过上传patch文件，点击“申请检测”按钮，进行patch检测，每道题目最多可申请10次。超出次数后不能再申请检测，请合理编写patch。每个题目的申请检测次数单独计算。
7. 请在比赛结束后2小时内向平台提供完整的WP，未提供WP或WP不详细的队伍成绩作废，按照“零分”处理。
8. 最终成绩相同的情况下，根据时间进行排名，即先达到此分数的排名靠前。

**注意事项**

1. 请严格遵循线上竞赛要求的参赛环境准备如腾讯会议、摄像头、录屏等内容。未达到或违反要求的队伍成绩作废。
2. 请使用组委会提供的用户信息登录竞赛平台和VPN，并自行获取题目信息进行答题，使用其他的题目来源导致的后果自行承担。
3. 禁止对提交的flag进行爆破。
4. 禁止不同队伍之间合作或共享flag、hint等任何比赛相关的信息。
5. 禁止以任何形式进行交换答案的行为，一经发现取消涉及人员的当前比赛成绩。
6. 禁止对赛事支撑平台发起任何可能影响比赛正常进行的攻击，违规者取消比赛资格并向涉及人员的单位发文进行通报批评。
7. 本次竞赛最终解释权归竞赛组委会所有。