

“安恒杯”首届四川省高校网络安全技能大赛章程

一、总则

第一条 指导思想与目的

为深入贯彻《网络安全法》，全面落实党中央、国务院和省委省政府对教育领域网络安全和信息化的战略部署，落实教育部关于网络安全相关文件精神，进一步提升高校技术运维人员的网络安全意识和安全防控能力，促进网络安全学科建设和专业人才培养，选拔网络安全技能人才，四川省教育厅决定举办“安恒杯”首届四川省高校网络安全技能大赛。

第二条 竞赛定位

本次赛事为四川省首届高校网络安全技能大赛，是全省性的竞赛。

二、组织与管理

第三条 组织机构

一、主办单位：四川省教育厅

二、承办单位：四川省高等教育学会教育信息化专业委员会、杭州安恒信息技术股份有限公司

三、协办单位：相关信息化企业

第四条 大赛组委会和执委会

一、大赛组委会

主任委员：崔昌宏 四川省教育厅副厅长

副主任委员：郝德龙 四川省教育厅教育信息化处处长

陈树高 四川省教育厅信息中心主任

委员：侯孟书 电子科技大学信息中心主任

赵彦灵 西南交通大学信息化与网络管理处处长

贾 栩 西南财经大学信息中心主任

苗春雨 杭州安恒信息技术股份有限公司高级

副总裁

二、大赛执委会

主任委员：陈树高 四川省教育厅信息中心主任

委 员：张建华 西南民族大学信息中心主任

江天府 中国民航飞行学院现教中心主任

刘 菲 四川农业大学信息中心主任

蒲和平 西南石油大学信息中心主任

林东升 杭州安恒信息技术股份有限公司

西南区总监

三、大赛执委会办公室

主任：邓林 四川省高等教育学会教育信息化专业委员会
秘书长

第五条 大赛执委会职责

大赛执委会是大赛的统一组织协调机构，负责大赛的组织、宣传、命题、比赛、裁判、监督等工作。

执委会下设宣传组、保障组、命题组、裁判组。

一、宣传组

宣传组主要负责比赛前期、中期、后期的新闻报道、媒体采访等，扩大整个比赛在每个阶段的影响力，需要营造良好的社会氛围和影响。

二、保障组

保障组主要负责整个大赛的后勤保障工作，如场地、供电、网络、硬件、会议资料、峰会、比赛现场及参赛人员用餐、住宿等工作。

三、命题组

负责设计竞赛题目、搭建竞赛场景等。

四、裁判组

负责大赛现场的裁判工作。

第六条 承办单位职责

一、负责拟订竞赛场地的建设方案；

二、负责竞赛场地建设的指导与监督；

三、负责竞赛场地的使用与维护；

四、负责赛区整体活动的组织、管理、协调工作；

五、负责具体工作机构的建立及各组工作职责的指定；

六、负责审定各组工作预案；

七、负责处理和协调竞赛期间突发事件，确保赛区竞赛活动的顺利进行；

- 八、负责起草、设计大赛的各类图片、音像等宣传稿件、资料等；
- 九、负责比赛现场、开闭幕式的宣传和布置工作；
- 十、负责大赛各种证件的设计、制作、管理和发放；
- 十一、负责赛区日常事务的组织、协调、记录；
- 十二、负责大赛有关文件的整理并归档，交于组委会备份；
- 十三、完成大赛组委会交办的其他工作。

三、竞赛形式与规则

第七条 报名方式与参赛人员组成

一、各参赛队伍通过赛事网站（www.scedu.net）报名，报名时间为2020年6月8日至2020年6月12日20:00止。线上初赛时间为2020年7月3日，线下决赛时间为2020年9月16-18日。线下决赛将按照疫情防控要求做好相关防控，具体事宜另行通知。

二、省内各高校以团队形式参赛，每所学校不超过3个参赛队，不得跨校组队。

三、每个参赛队由3人组成，其中至少有教师1名，并设队长1名，队员2名。参赛教师必须是所在学校在岗教师，学生必须是具有正式学籍的全日制本专科在校生。（参赛时请携带本人工作证、学生证和身份证，以核实身份）。

四、正式报名后原则上不得更换参赛选手，如选手因故无法参加比赛，经所在院校出具书面说明，并经大赛组委会同意后方可更换，大赛开始后不得更换选手。

五、各参赛单位设领队 1 名，负责报名及比赛期间的联络工作。

六、参赛队不收取比赛费用。参赛队伍的住宿和往返交通等费用由参赛学校自行解决。

第八条 赛事流程

大赛分为线上初赛、线下决赛两个阶段。线下决赛分专业组和业余组。

一、线上初赛

初赛采取线上模式进行。距初赛一周前由主办方进行参赛选手用户信息的导入，并公布海选平台地址，参赛选手在平台上进行账号测试。在比赛开始时，选手账号进行登录答题。

线上初赛采取同国际网络安全主流赛事一致的 CTF（闯关夺旗赛）模式。CTF 夺旗赛模式提供一系列不同类型的赛题，比如上线一个有漏洞的服务、提供一段网络流量、给出一个加密后的数据或经过隐写后的文件等，参赛选手通过解题获得相应题目中的 flag（旗标文件），并提交至评分系统，评分系统审核确认 flag 正确后，将自动将积分传递给选手，以获得相应的分值。

赛题类型分类为：WEB、CRYPTO、PWN、REVERSE、MISC 五大类别。题目可能涉及靶机或相关的文件，参赛选手通过直接访问靶机或者下载相关题目文件进行解题。解题后将答案提交至评分系统，评分系统将自动判断答案，若回答正确将获得相应分值。题目总数为 10 题，难度等级为高、中、低。

线上初赛队伍的前 30 名进入决赛。

二、线下决赛

（一）专业组

专业组采用团队网络攻防对抗模式。团体攻防对抗模式为平台向每支参赛队伍提供 2 套网络场景。各参赛队伍之间的网络场景路由可达。参赛队伍防守自己的操作机和服务器，同时攻击其它参赛队伍的服务器。

在服务器上存在若干漏洞，攻击成功后，可通过应用服务器连接到 flag 服务器，得到特定位置的 Flag，在平台提供的答题界面提交 Flag。

赛题类型分类为：操作系统安全、数据库安全、中间件安全、Web 安全。解题后将答案提交至评分系统，评分系统将自动判断答案，若回答正确将获得相应分值。攻击成功一次，得 10 分，防守方减 15 分。

（二）业余组

业余组为线下网络安全知识竞答，在决赛现场，向所有

人员开放，完成答题得分超过 70 分，可领取纪念品。

网络安全知识竞答主要内容涵盖法律法规普及、保密意识类、安全意识普及、安全技术知识等，考题类型为单项选择、多项选择及判断题。

考点设置：包含但不限于以下内容：信息安全法律法规、信息安全管理体系统、风险管理、安全工程、应急响应、灾难备份与恢复、物理安全、信息安全标准、信息安全模型、密码技术、网络与通信安全基础、网络安全应用、操作系统安全、Web 与数据库安全管理、恶意代码防护、安全编程、安全攻防等。

考题设置：考题 17 题，单项选择及判断 14 题每题 5 分，多选 3 题每题 10 分，满分 100 分。

四、评审和评奖工作

第九条 评审原则

竞赛的评审工作由大赛执委会专家组本着公平、公开、公正和客观的原则进行。

第十条 奖项设置

一、大赛设一等奖 1 名、二等奖 3 名、三等奖 5 名，进入决赛的队伍获优秀奖。

二、大赛同时设优秀组织奖，获奖比例为参赛单位数量的 30%。

第十一条 竞赛纪律

禁止各参赛队、参赛人员、指导老师、高校等弄虚作假。对违反国家有关法律、法规以及大赛章程的行为，组委会将取消其参赛资格及相关奖项，并依照有关规定进行处罚。

五、其他事项

第十二条 疫情防控

一、线上初赛不在统一地点进行，请各高校自行安排并在比赛规定时间内通过互联网进行答题。

二、线下决赛根据政府关于应对新型冠状病毒疫情防控工作要求作出如下安排：

（一）绿码测温出入。所有进出比赛现场的人员均须出示绿色健康码并经测量体温合格后凭证进出。体温异常者将及时上报。

（二）科学佩戴口罩。对于前往现场的领导、嘉宾、参赛人员、带队老师、工作人员等一律按要求佩戴口罩并保持人与人之间1米间隔。

（三）队伍之间隔离。各参赛队均设置单独赛位，并在赛位四周设立1.5米高宣传挡板，各赛位间隔距离不小于1.5米。各参赛队之间禁止互相走动交流。

（四）加强通风消毒。比赛现场于比赛前一天及比赛开始前进行全面消毒，比赛全天保持开窗通风。

(五) 比赛现场设置医疗点，由专业医师负责比赛期间的医疗应急处置。

第十三条 章程解释权

本章程的解释权归四川省教育厅所有。

第十四条 联系方式

教育厅信息中心周熠 电话：028-86110717

赛事执委会熊明艳 电话：15223337696