

2026年安徽省大学生网络与分布式系统创新 设计大赛网络漏洞挖掘与防范赛项

比 赛 方 案

主办单位：安徽省电子学会、安徽省计算机学会

承办单位：巢湖学院

协办单位：合肥数字奇安网络科技有限公司

2026 年 5 月

合肥数字奇安网络信息科技有限公司简介

合肥数字奇安网络信息科技有限公司，成立于2019年，注册资本2402.1万元，总部位于安徽合肥，“数字奇安”隶属于安创信股权投资基金。是一家致力于网络安全战略人才培养、推动数字化城市安全转型的产教融合示范企业。专门为政府、企业、教育等机构和组织提供企业级网络安全技术、产品和服务，相关产品和服务已覆盖大多数的中央政府部门、企业和安徽省内省外各大高校。

公司拥有一支经验丰富、极富创新进取精神的专业团队，几十名骨干人员均沉浸于网络安全行业多年，一直专注于“为中国培养专业的网络安全人才”，已为近百所高校提供课程、师资、实训、竞赛、培训、科研、就业等全栈服务。打造出一批融人才培养、科学研究、技术创新、企业服务、学生就业等功能于一体的示范性人才培养实体，为高校建设提供了可复制、可推广的创新模式。

一、线上赛程安排

本比赛为团队赛（3人一队，可设2名指导老师，同一所院校最多报名参加5支队伍），分为高职组和本科组。比赛采用线上比赛方式，参赛选手根据任务要求，在规定时间内实现比赛任务。

（一）比赛日程

比赛时间：2026年5月16日 9:30~12:00

日期	时间	环节	详细内容
5月16日	9:30-10:30	理论比赛	理论答题
	10:30-12:00	实操比赛	实操答题
	12:00-15:00	裁判评分与成绩复核/申诉处理	申诉处理 成绩公示

比赛方式：线上平台、腾讯会议

QQ 群：839694964

（二）赛前培训

培训时间：5月6日—5月7日，每天19:00——21:00。

培训方式：腾讯会议

（三）比赛账号

比赛组委会负责组织确认参赛选手，并在比赛前一日发放比赛账号，各参赛队领队或队长负责确认比赛账号的认领工作。

二、线上参赛方案

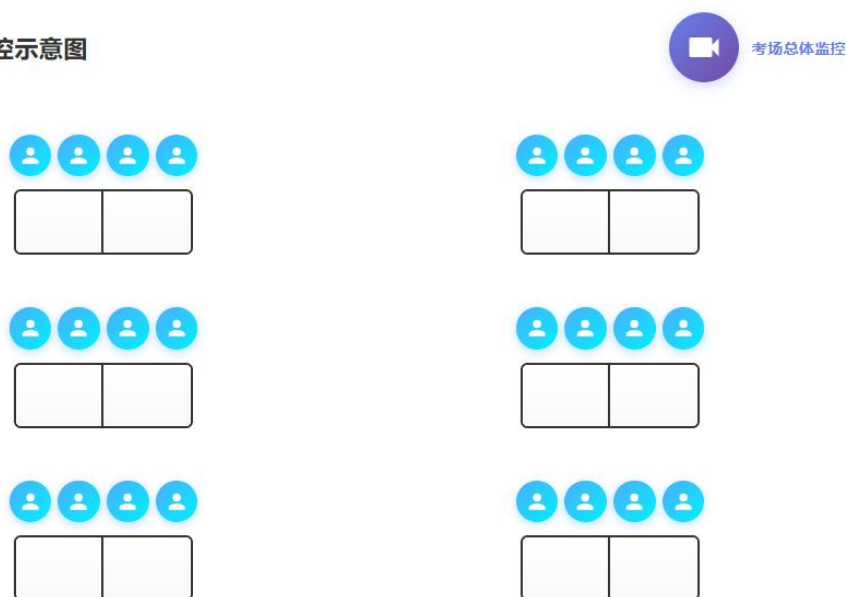
（一）比赛环境要求

参赛队伍请提前选择封闭环境作为比赛场地，参赛队成员必须保证参赛环境安静，无外界人员干扰，正式比赛时比赛场地内不能有其他人员进入比赛场地。

在同一赛场的所有参赛队伍只使用一台设备加入腾讯会议中即可。

（赛场中仅一支队伍时也需要有能够检测整个赛场的摄像头。）

考场总体监控示意图



⚠ 注意事项

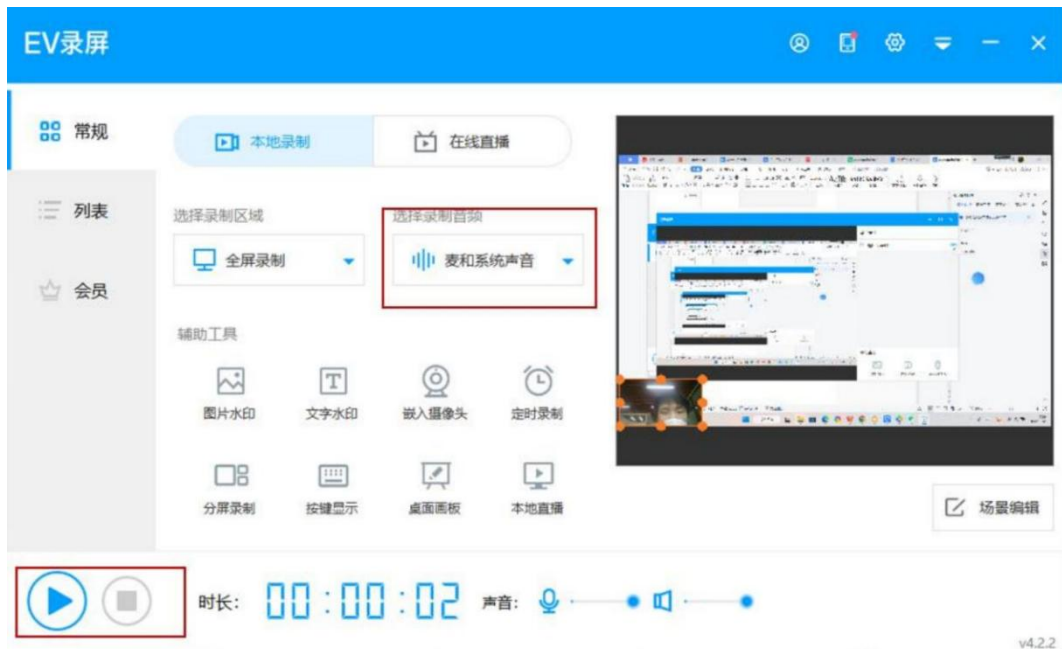
- 1. 考场总体监控摄像头需要能拍到和监测所有考生和座位；
- 2. 每个考场只需一个设备进入腾讯会议（手机或其他设备），命名要求：某某学校；
- 3. 每个参赛选手比赛前需要安装录屏软件，正式考试时开始录制画面。

（二）比赛沟通

参赛队伍只能与小组成员进行沟通，不得与其他人进行交流，不得随意在场地内走动。

（三）录屏录制（录屏参考示意图）

录制开始后，屏幕会出现录制浮标，各阶段结束后点击红色方块结束键结束录制，比赛途中根据口令开始录屏；



(四) 集中参赛成员纪律

(1) 参赛队员不得通过其他方式与外界进行沟通，一经发现与外界其他人员沟通，成绩视为无效；

(2) 参赛队员录屏要求须按要求进行录制；

(3) 参赛队成员若需要离开考场请打开后置摄像头声音通过腾讯会议与裁判/技术人员沟通，同意后方可离开；离开时间不得超过五分钟；

(4) 参赛队成员竞赛环境内不得有其他人员进入考场内；

(五) 比赛录屏上传

比赛结束后，各参赛队需将每台计算机录屏上传百度网盘，并发送网盘链接至 16655058931@163.com，邮件内容备注代表队伍学校和队伍名。赛后组委会将对各组录屏进行审核，如未按要求录制，且发现违规现象，组委会将会依据情况扣分甚至取消成绩；过程中，如不慎关闭录屏，或者有特殊情况，需当场联系裁判处理。必须按规定要求提前录制文件。

三、比赛内容

(一) 本次比赛由两个部分组成:

- 1) 理论部分, 取团队的平均分值。
- 2) 实操部分, 团队协作完成题目要求。

各参赛选手以得分总成绩分别排序决定比赛名次, 比赛总成绩相同时, 以团队实操部分的最终提交时间先后决定排名, 比赛总成绩和提交时间均相同时, 以实操部分成绩高的决定名次。

比赛时长共150分钟, 其中理论部分比赛时长60分钟, 实操部分比赛时长90分钟。比赛时如遇特殊情况确需延时的, 由裁判裁定。

(二) 分值模块

模块	知识点	内容	分值
漏洞防范理论知识考核 (60分钟)	软件安全	软件漏洞防护、代码安全、恶意代码防范、安全开发与供应链管控	90
	法律法规	网络安全相关法律、数据合规等保要求、网络犯罪监管	
	计算机网络	网络协议、网络架构、通信原理、网络运维与基础安全	
	web安全	Web 常见漏洞防护、应用层安全、接口与身份认证安全	
	密码学	加密算法、数字签名、密钥管理、数据加密与隐私保护技术	
网络安全	网络边界防护、攻击防范、入侵检测、应急响应与安全运维		
漏洞挖掘实操技能考核	技术应用	其他应用: 通过利用隐写术、数字取证、移动安全、物联网安全等其他网络安全技	210

(90分钟)		术，获取目标flag。	
	破解技术	逆向工程：通过反汇编、逆向分析、破解等技术分析程序和挖掘漏洞，获取目标程序flag。	
	密码学	密码学：通过加密算法、密码破解等密码学相关的技术获取目标flag。	

四、正式比赛

1.正式比赛过程中不能使用手机与外界联系，各参赛队须按要求加入腾讯会议，开启摄像头，保持静音。

2.各参赛队队员，需逐一站在后置监控设备摄像头前，配合裁判进行参赛选手身份核对。

3.比赛开始前打开录屏软件，并全程录屏。

4.请参赛队登录系统，填写用户名与密码。

5.比赛过程中去洗手间请举手示意裁判，经裁判同意后方可离开，并于5分钟之内返回赛场。

6.比赛过程中如有问题请举手，并打开腾讯会议语音与裁判沟通。

五、竞赛终端要求

（一）电脑系统：Windows 10及以上版本；电脑配置要求：使用主流笔记本或台式电脑内存：8G及以上；硬盘：200G及以上；电脑具备音频、视频功能；电脑数量：参赛人员每人一台（注：确保网络稳定）。

（二）每台考试终端须安装录屏软件。

（三）使用录屏软件，比赛过程中不可关闭或退出。

六、申诉

比赛过程中，若出现有失公正或有关人员违规等现象，参赛学校领队可在比赛结束后2小时之内向仲裁委员会提出申诉。仲裁委员会在接到申诉后立即组织复议，并及时反馈复议结果。仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

(1) 各参赛团队对不符合大赛和赛项规程规定的赛场管理、成绩评定，参赛队员以及工作人员的不规范行为等，可向大赛仲裁委员会提出申诉。申诉主体为参赛队领队。

(2) 提出申诉的时间应在比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2 小时内。超过时效不予受理。

(3) 大赛仲裁委员会在接到申诉报告后的 2 小时内组织复议，并及时将复议结果及时告知申诉方。仲裁结果为最终结果。

(4) 申诉方不得以任何理由拒绝接受仲裁结果，不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序和诋毁比赛，以及发表不恰当的言论。仲裁结果由申诉人签收，不能代收，如在约定时间申诉人未予回应，视为自行放弃申诉。

(5) 申诉方可随时提出放弃申诉。