

# “深信服杯”哈尔滨工业大学网络安全技能挑战赛 HITCTF2017 评分规则

## 一、比赛过程

对抗赛时间 2017 年 11 月 25 号 9:00-16:00，比赛时系统会为各参赛团队分配不同的防守机。参赛团队需要修复本队防守机漏洞，防止其他团队攻破本队防守机获得 Flag，并攻击其他团队的防守机获得 Flag。

## 二、Flag 说明

- 1、参赛团队攻击其他队伍防守机并获得权限后，获取设置在该防守机某路径上的 Flag。
- 2、登录比赛系统，在工作环境页面的提交结果输入框中提交获取的 Flag。
- 3、每队的 Flag 能被不同的其他参赛团队提交。
- 4、比赛按 5 分钟一轮进行，在同一轮内无法多次提交同一队伍的 Flag 得分。
- 5、比赛系统限制每个团队提交 Flag 的频率为 60 次/分钟。

## 三、评分规则

- 1、初始总分 5000 分，比赛分数为=对抗赛分数+服务得失分数。
- 2、各队伍的各防守机有一个分数池设置为 1000 分，当分数减到 0 时，攻击该队伍的该防守机将当作无效处理。
- 3、比赛系统对参赛团队自动评分和排名，并在比赛大屏幕上实时显示。
- 4、参赛团队分数相同时，先达到该分数的队伍排名靠前。
- 5、攻防对抗分：Flag 提交成功后，系统不会立即计算得失分，系统将会在本周期结束，下一周期开始计算各队伍的攻防分。计算逻辑如下：
  - 1) 本周期队伍 A 的防守机 A 被攻破，从 A 的防守机 A 分数池减 10 分，队伍 A 的防守分扣 10 分；
  - 2) 本周期队伍 A 的防守机 A 被攻破，计算所有攻破 A 的防守机 A 的队伍数，这些队伍平分 10 分；
  - 3) 本周期队伍 A 的其他防守机被攻破，按照 1) 和 2) 重复

6、服务状态得失分：系统在周期开始后，为每个队伍启动一个检测线程检测已经发布的防守机服务状态，按照一周期检测 3 次，当 2 次出现异常时则认定该防守机服务异常，系统同样是在本周期结束，下周期开始计算各队伍的服务状态得失分。具体得失分逻辑如下：

- 1) 本周期队伍 A 的防守机 A 服务异常（并且是没有被攻破的情况下），当该防守机服务正常的团队数 $>0$ 时，从 A 的防守机 A 分数池减 10 分，队伍 A 的服务失分扣 10 分；
- 2) 本周期队伍 A 的防守机 A 服务异常（并且是没有被攻破的情况下），当该防守机服务正常的团队数 $>0$ 时，计算该防守机服务正常的团队数，这些队伍平分 10 分；

#### 四、其他

其他未说明评分规则，将由裁判组现场判定并进行公布。