附件 1

关于举办绍兴市第十八届大学生计算机技能竞赛的通知

各在绍高校：

为激发我市大学生学习计算机技术的热情，加强学生计算机实践能力，提高学校计算机技术的教学水平，充分展示计算机技术教育教学成果，经研究，决定举办绍兴市第十八届大学生计算机技能竞赛。现将有关事项通知如下：

一、组织机构

主办单位：绍兴市教育局

承办单位：绍兴职业技术学院

协办单位：绍兴文理学院、浙江越秀外国语学院、浙江树人学院杨汛桥校区、浙江工业大学之江学院、浙江农林大学暨阳学院、绍兴文理学院元培学院、浙江理工大学科技与艺术学院、浙江工业职业技术学院、浙江邮电职业技术学院、浙江农业商贸职业学院、浙江建设职业技术学院上虞校区

本次竞赛设立竞赛组委会，下设竞赛办公室和竞赛评审专家组。竞赛办公室设在绍兴职业技术学院教务处，由蔡志荣任办公室主任（联系电话：13706756439），傅彬任办公室副主任（联系电话：88054117）。评审专家组由高校专家、企业专家组成。

二、竞赛安排

1.竞赛内容

本次竞赛设程序设计（团队项目）、网络安全（团队项目）两个项目。

2.竞赛时间

2024 年 12 月 1 日。

3.竞赛报名

（1）参赛对象：在绍普通高校具有正式学籍的全日制本、专科学生。

（2）报名方式：以校为单位集体向竞赛办公室报名。

程序设计项目本科组每校限报 10 队（每队不超过 3 人），专科组每校限报 6 队（每队不超过 3 人）；网络安全项目本科组每校限报 6 队（每队不超过 3 人），专科组每校限报 4 队（每队不超过 3 人）。团队项目指导教师 1-2 名。

（3）报名时间：各校于 2024 年 11 月 15 日前将参赛报名表（附件 2）发送至竞赛办公室报名邮箱 xxgcxyjxk@sxvtc.com，纸质版加盖公章后寄送至竞赛办公室。

本次比赛不向参赛者及高校收取任何费用。

三、奖项设置

竞赛分本科组和专科组，分别设立一等奖、二等奖、三等奖，原则上一等奖为参赛队数的 8%，二等奖为参赛队数的 15%，三等奖为参赛队数的 25%（计算时保留至小数点后一位，然后按四

舍五入的原则评选。如遇参赛队出现相同分数或参赛队数少于预期等情况，组委会可对各奖级数量酌情微调）。

竞赛同时设立优秀指导教师奖和团体奖。其中团体奖本科组和专科组各一名，由参赛单位各队所得总分确定，其中一等奖得6分、二等奖得4分、三等奖得2分。凡指导学生获得一等奖的教师为优秀指导教师，一个教师指导多队学生获奖，只发最高奖，不重复发奖。若参赛单位没有获得一等奖，该参赛单位也可推荐一名（至少获得一项二等奖）教师作为优秀指导教师。

四、参赛要求与说明

1.参赛队员凭学生证（或身份证）、参赛证进入赛场，按所抽取号码就座，同时填写《绍兴市大学生计算机技能竞赛登记表》。

2.竞赛期间，参赛队员（除程序设计竞赛外）不得使用各种图书资料；不得携带手机、智能手表、蓝牙耳机等通讯设备和U盘、移动硬盘等便携式存储设备；不得携带具有记忆、存储、翻译或编辑功能的计算器、平板电脑、电子记事本等电子设备。

五、竞赛办公室联系方式

联系人：徐蕾　电话：88054073　手机：13735245997

邮　箱：xxgcxyjxk@sxvtc.com　　邮编：312000

地　址：绍兴市越城区山阴路526号信息工程学院教学科图新楼310室。

附件：1．绍兴市大学生计算机技能竞赛组委会名单

2．绍兴市大学生计算机技能竞赛报名表

3．绍兴市大学生计算机技能各项目竞赛细则

附件 1

绍兴市第十八届大学生计算机技能竞赛组委会名单

主　任：马成永　绍兴市教育局党委委员、二级调研员

副主任：沈华梅　绍兴市教育局高教处处长

陈建芳　绍兴职业技术学院党委委员、纪委书记、副院长

委　员：方小利　绍兴文理学院教务处处长

杨爱军　浙江越秀外国语学院教务处处长

姜文杰　浙江树人学院教务处处长

杜　丰　浙江工业大学之江学院教务部部长

朱向涛　浙江农林大学暨阳学院教务部部长

吕跃军　绍兴文理学院元培学院教务处副处长

林小敏　浙江理工大学科技与艺术学院教务部部长

万志平　浙江工业职业技术学院教务处处长

陈晓燕　绍兴职业技术学院教务处处长

张雷霆　浙江邮电职业技术学院党委委员、督导

吴群英　浙江农业商贸职业学院教务处处长

黄永焱　浙江建设职业技术学院教务处副处长

附件 2

绍兴市第十八届大学生计算机技能竞赛报名表

<table>
<tr><td colspan="5">学校名称：</td></tr>
<tr><td rowspan="2">竞赛负责人</td><td>姓名</td><td></td><td>办公电话</td><td></td></tr>
<tr><td>邮箱</td><td></td><td>手机</td><td></td></tr>
<tr><td>项　目</td><td colspan="3">参赛选手</td><td>指导教师</td></tr>
<tr><td rowspan="10">程序设计</td><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="6">网络安全</td><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="5">学校主管部门意见：

（盖章）
年　月　日</td></tr>
</table>

注：请于 2024 年 11 月 15 日前将报名表发送到 xxgcxyjxk@sxvtc.com

附件 3

绍兴市第十八届大学生计算机技能竞赛项目细则

一、程序设计竞赛

（一）竞赛形式

程序设计题：10 题～12 题。英文命题。

（二）竞赛细则

1．比赛时间为 5 个小时。

2．参赛队必须准时进入统一竞赛场地，先按照监考人员的指示，进入竞赛网页登录。当比赛开始时，即可通过链接打开题目，并根据页面提示提交程序。

3．参赛队员可以携带诸如书、手册、程序清单等参考资料。

4.参赛队员不能携带任何可用计算机处理的软件或数据(不允许任何私人携带的磁盘或计算器)。参赛队员不能携带任何类型的通讯工具，包括无线电接收器、移动电话、蓝牙耳机等电子设备。

6．在竞赛中，参赛队员不得通过网络工具（如 e-mail 等）以及任何其他方式和同组成员以及竞赛监考人员指定工作人员以外的人交谈；系统支持人员可以回答和系统相关的问题，例如解释系统错误信息。

7．竞赛的预定时间为 5 小时，但当竞赛进行一定时间后，

竞赛监考人员可以因为出现不可预见的事件而调整比赛时间长度，一旦比赛时间长度发生改变，将会以及时并且统一的方式通告所有参赛队员。

8．禁止在任何版面上张贴源程序或讨论算法，违者将立刻被取消参赛资格。

9.当参赛队伍出现妨碍比赛正常进行的行为时，诸如擅自移动赛场中的设备，未经授权修改比赛软硬件，干扰他人比赛等，都将会被竞赛监考人员剥夺参赛资格。

（三）竞赛环境和竞赛语言

1．竞赛语言包括 C++、C、Java 和 Python

2．每支队伍使用一台计算机，队员使用的计算机的规格配置或有差异，但不影响比赛中的程序编写及调试，比赛裁判系统环境对所有参赛队一致。

（四）竞赛成绩评定

1．竞赛裁判主要负责判定解答提交是否正确，竞赛监考人员在与竞赛裁判组协商后确定获胜队伍，这个决定是最终的。

2．参赛队伍首先根据解题数目进行排名。在决定获奖队伍时，如果多支队伍解题数量相同，则根据总用时加上惩罚时间进行排名。总用时和惩罚时间由每道解答正确试题的用时加上惩罚时间而成。每道试题用时将从竞赛开始到试题解答被判定为正确为止，其间每一次错误的运行将被加罚 20 分钟时间，未正确解答的试题不记时。

3. 请注意竞赛裁判决定解答提交是否正确需要一定的时间。

二、网络安全竞赛

（一）竞赛形式

网络安全竞赛分为理论与实操两个部分，竞赛内容涵盖网络安全设备安全管理、岗位职业素养与技能、网络安全运营管理、安全事件应急响应、CTF 夺旗攻防等内容，综合考验参赛选手网络安全项目的综合能力，具体涉及内容如下表：

序号	内容模块	考核内容说明	考核形式
第一部分	理论	网络安全规范意识、安全意识、纪律意识等； 路由器、交换机、防火墙、日志审计、入侵检测等安全组网安全设备管理与安全配置等； 防火墙路由、安全策略、NAT、VPN 等配置和测试； 网络日志系统网络检测、统计、告警等配置； web 应用防火墙防护策略、过滤策略、告警等配置； 无线管理、无线网络设置、安全策略等配置和测试； 三层交换机路由、二层安全等配置和测试； WindowsServer 系统与 Linux 系统安全运营知识考核； 操作系统和应用系统的日志分析，漏洞分析，系统进程分析，内存分析，系统安全加固，程序逆向分析，编码转换，加解密技术，数据隐写，文件分析取证，网络流量包分析，移动应用程序分析，代码审计等常用渗透与防护管理知识点考核。	单选/多选/判断题

序号	内容模块	考核内容说明	考核形式
第二部分	实操	SQL Injection（SQL 注入）； Command Injection（命令注入）； File Upload（文件上传）； Directory Traversing（目录穿越）； XSS（Cross Site Script）； CSRF（Cross Site Request Forgeries）； Cookie Stole（Cookie 盗用）； 日志和网络流量的分析及应用； 应用服务漏洞利用； 二进制漏洞利用； 逆向文件分析； 密码学分析。	CTF 夺旗

（二）竞赛细则

1．比赛时间为 3 个小时，其中理论部分为 0.5 小时，实操部分 2.5 小时。

2．参赛队选手和指导教师要有良好的职业道德，严格遵守比赛规则和比赛纪律，服从裁判，尊重裁判和赛场工作人员，自觉维护赛场秩序。

3．比赛进行过程中及不同的部分，参赛队不可以更换参赛选手。

4．比赛过程中选手不得随意离开赛位范围。如遇问题时须举手向裁判员和志愿者示意询问后处理，否则按作弊行为处理。

5．比赛过程中，选手不得用任何手段访问竞赛系统以外的任何网址和资料，不得使用网络通讯工具协助完成竞赛，不得交换比赛竞赛结果，竞赛中有访问其他网站行为的取消竞赛成绩，竞赛中有与场外人员通讯、协助等行为取消竞赛成绩。

6．在比赛过程中只允许裁判员、工作人员进入现场，其余人员（包括指导教师和其他参赛选手）不得进入赛场。

7．比赛过程中，选手必须严格遵守安全操作规程，确保人身和设备安全，并接受现场裁判和技术人员的监督和警示。因选手造成设备故障或损坏，无法继续比赛，裁判长有权决定终止比赛。因非选手个人因素造成设备故障，由裁判长视具体情况做出裁决（暂停竞赛计时或调整至最后一批次参加竞赛）。如果确定为设备故障问题，裁判长将酌情给与补时。

8．在比赛结束前 30 分钟，裁判提醒比赛即将结束，选手应做好结束准备，数据文件按规定存档。比赛结束时，选手必须停止一切操作。

9．参赛队若提前结束竞赛，应由选手向裁判员举手示意，竞赛终止时间由裁判员记录，参赛队结束竞赛后不得再进行任何操作。

10．比赛中如有计算机编程、数据处理、文档编辑等内容，需按比赛试题要求保存相关文档，不要关闭计算机，不得对设备随意加设密码。

11．参赛选手不得将比赛有关的任何物品带离赛场，选手必须经现场裁判员检查许可后方能离开赛场。

12．参赛选手需按照竞赛要求提交竞赛结果，配合裁判员做好赛场情况记录并与裁判员一起签字确认，不得拒签。

（三）成绩评定及公布

1．组织分工

在大赛组委会的领导下成立由检录组、裁判组、监督组和仲裁组组成的成绩管理组织机构。具体要求与分工如下：

（1）检录工作人员负责对参赛队伍（选手）进行点名登记、身份核对等工作。

（2）裁判组实行“裁判长负责制”，设裁判长 1 名，全面负责赛项的裁判与管理工作，并处理竞赛过程中出现的争议问题。裁判员根据比赛工作需要分为加密裁判、现场裁判和评分裁判。

加密裁判：负责组织参赛队伍（选手）抽签并对参赛队伍（选手）的信息进行加密、解密。赛项加密裁判由组委会根据赛项要求确定。同一赛项的加密裁判来自不同单位。加密裁判不得参与评分工作。

现场裁判：按规定做好赛场记录，维护赛场纪律，对参赛队伍（选手）的操作规范、现场环境安全等进行评定。

评分裁判：负责对参赛队伍（选手）的技能展示、操作规范和竞赛作品等按赛项评分标准进行评定。

（3）监督组负责对裁判组的工作进行全程监督，并对竞赛成绩抽检复核。

（4）仲裁组负责接受由参赛队领队提出的对裁判结果的书面申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

2．成绩评定

（1）现场评分

现场裁判依据现场打分表，对参赛队的操作规范、现场表现等进行评分。评分结果由参赛选手、裁判员、裁判长签字确认。

（2）结果评分

根据参赛选手提交的竞赛成果及完成质量等，依据赛项评分标准进行评分。

3．成绩公布

由承办单位信息员录入裁判长提交的赛项总成绩作为最终结果。承办单位信息员对成绩数据审核后，将录入的成绩导出打印，经赛项裁判长、仲裁组、监督组和赛项组委会审核无误后签字，同时将裁判长、仲裁组及监督组签字的纸质打印成绩单报送大赛组委会，由大赛组委会统一公布竞赛成绩。