



**中華賽車會**

CHINESE TAIPEI MOTOR SPORTS ASSOCIATION

**『電子模擬競賽』  
N級新手執照課程**

2023/03編修



# 您將會在本課程學到些什麼？

- 認識模擬賽車
- 模擬賽車賽事禮儀
- 電子模擬競賽規則

# 1

## 認識模擬賽車

中華賽車會『電子模擬競賽』

N級新手執照課程





戰  
CHALLENGER

什麼是  
模擬賽車?



## 模擬賽車

- 模擬賽車 SimRacing
  - ▷ 追求的是擬真及最大程度的還原真實駕駛
  - ▷ 需要結合真實的駕駛技巧才能取得更好的成績
  - ▷ 通過模擬賽車來提高駕駛技術以及練習賽道技巧



## 模擬類賽車軟體

貼近真實世界賽車物理

真實車輛、賽道數據

擁有賽車遙測資訊

連線賽車競賽功能



## 重點賽車模擬軟體:

《Assetto Corsa Competizione》

《Gran Turismo 7》

《Forza Motorsport》

《iRacing》

《rFactor 2 》

《RaceRoom Racing Experience》

《Automobilista 2》

《F1 2022》

《DiRT Rally 2.0》

## 模擬賽車硬體

- 遊戲主機 or 電腦
- 顯示器
- 賽車模擬設備 (\*包括但不限於)
  - ▷ 方向盤 or 手把控制器
  - ▷ 踏板
  - ▷ 排檔桿
  - ▷ 手煞車
  - ▷ 實體按鈕
  - ▷ 資訊顯示屏
  - ▷ VR 頭盔裝置
  - ▷ 靜態、動態賽車架



## 模擬賽車賽事

- 電競賽車賽事
  - ▷ 線上 or 線下
- 賽事類別
  - ▷ 單圈時間挑戰賽
  - ▷ 多人連線爭先賽事
  - ▷ 飄移賽
  - ▷ 拉力賽



## 國際知名賽事:

- 《FIA Motorsport Games-Esports》
- 《Olympic Virtual Series-Motor sport》
- 《Gran Turismo World Series》
- 《SRO esports》
- 《Logitech G Challenge》
- 《CHALLENGER CUP》
- 《Formula 1® Esports》

# 賽事類別



單圈時間挑戰賽



多人連線爭先賽事



飄移賽



拉力賽

# 2

## 模擬賽車賽事禮儀

中華賽車會『電子模擬競賽』

N級新手執照課程



“ 參賽者必須尊重這項運動、比賽及其競爭對手。參賽者必須每於次比賽中追求最佳成績，同時遵守規則及公平競爭。





## 模擬賽車賽事禮儀

### 重要基本禮儀

- ▶ 車手需要確保自己能夠妥善操控車子。這是最重要的規則。如果產生事故，不能控制自己的車不是藉口。緊記自己正在與其他參賽者一起駕駛，請保持尊重。





## 線下比賽禮儀

### 觸摸模擬器

在賽事現場，嚴禁觸摸其他車隊和車手的電線或模擬器，另外在涉嫌操縱的情況下，皆可能會被取消參賽資格。

### 損壞或盜竊設備

活動中使用的設備是賽事主辦的財產。故意損壞或偷竊設備將導致罰款，並可能導致法律訴訟。

## 模擬賽車運動員精神

即使再詳細的規則有時也無法涵蓋實際比賽中的所有狀況，所以才需要參賽者有模擬賽車運動員精神



- 涵蓋內容
  - ▷ 不做出傷害自己形象的事
  - ▷ 避免對其他人做出會傷害自己形象的事
  - ▷ 即便規則中沒有落成文字，也需要參賽者自覺遵守、維護的核心概念

# 3

## 電子模擬競賽鐵則 \*以爭先賽為案例

中華賽車會『電子模擬競賽』

N級新手執照課程





## 模擬賽車旗號

### 綠旗



指示車手可以進入跑道，或者代表開始起跑等，做為各種指示允許通行的旗幟

### 藍旗



藍旗代表著後方有較快的車手即將超越你，必須讓出超車路線給後方較快的車手，否則你就要為所造成的阻礙而受到加時懲罰，這個命令只會向落後超越者一圈或以上的車手發出

### 黃旗



前方有車手發生意外，警告車手注意前方的狀況，並且該路段不得有超車之動作

### 黑旗



當車手有明顯違規的狀況時，經由裁判長或賽車模擬軟體判定，並代表您在比賽中失去參賽資格，需立即返回維修區並且退賽

### 紅旗



賽事出現重大事故、狀況，一旦看到紅旗出現，均需要減慢車速並且返回維修區等待大會指示

### 黑白方格旗

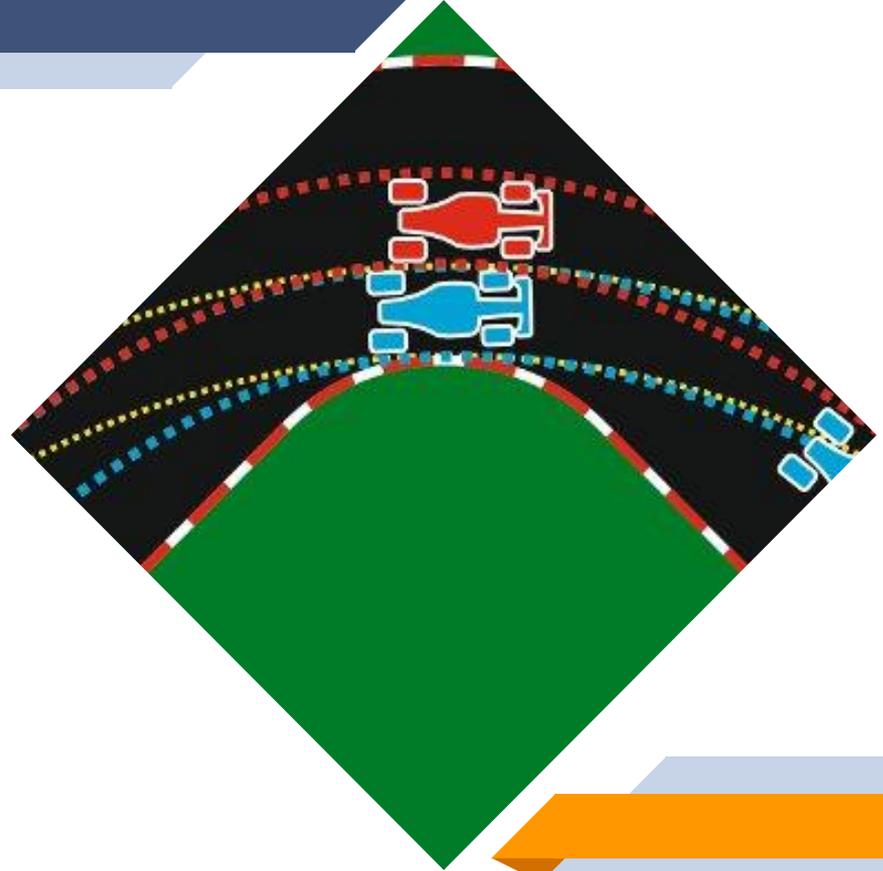


方格旗只會出現在終點，當比賽即將結束時，旗號長會拿起方格旗向通過終點的車手揮下方格旗，代表著車手已經跑完全程並且完成比賽



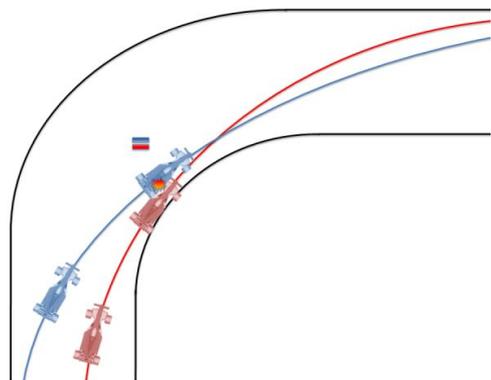
## 模擬賽車超車守則

- 超車基本守則
  - ▷ 超車時跑道便是車手們爭奪的戰場，柏油路旁的路延石中間都在爭奪的合理範圍內，其中只要有兩個輪子還在範圍裡面都屬於有效，但最重要的是留給對手空間。

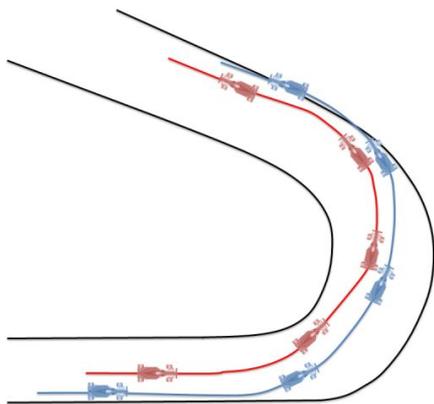


## 模擬賽車攻防原則

一旦接近其他車輛並脫離了你原來的路線就會被判斷為所謂的進攻或是防守路線



防守方未留進攻車一個車寬的空間



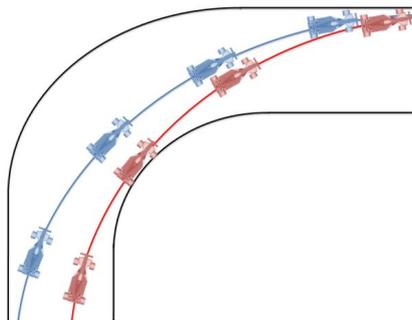
進攻車超越被進攻車的B柱位置則  
進攻成立

### ■ 攻防原則

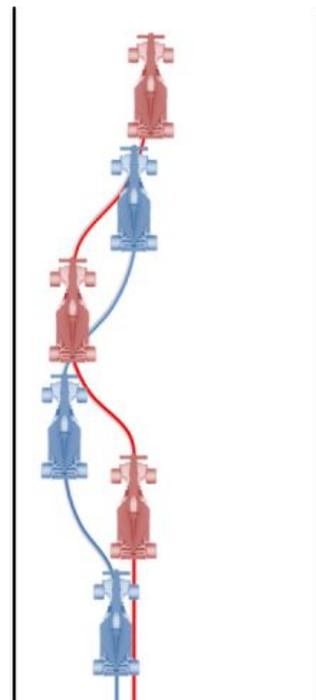
- ▷ 前車在防守時必須在自己與進攻車之間預留一個車寬的空間
- ▷ 進彎前進攻車超越被進攻車的B柱的位置 (大約車身一半的位置), 即進攻成立
- ▷ 上述要點反之則進攻失敗

## 模擬賽車變線防守

- 直線時被進攻車只能變換一次車道防守進攻車進攻
- 在變線一次後過彎時，因轉彎需求需要二次變線，無論後車是否到達B柱，都須在彎中預留一個車身的空間



因轉彎需求需要二次變線，須在彎中預留一個車身的空間



被進攻車(紅車)進行多次變線防守則為犯規防守



# THANKS!

中華賽車會『電子模擬競賽』N級新手執照課程