

汽車金卡納新手執照課程

第二章：金卡納的遊戲規則

2021年12月編修



金卡納的遊戲規則（場地）



- 金卡納的場地要求：
 - 空曠的平地，停車場或封路皆可
 - 柏油路面、水泥地面皆可
 - 比賽範圍周邊需有圍欄並留有緩衝區，若場地本身周邊有天然屏障，封住人員可能通行之處即可
 - 比賽範圍可大可小，空間規劃需將起終點、車輛動線與停車處保留起來

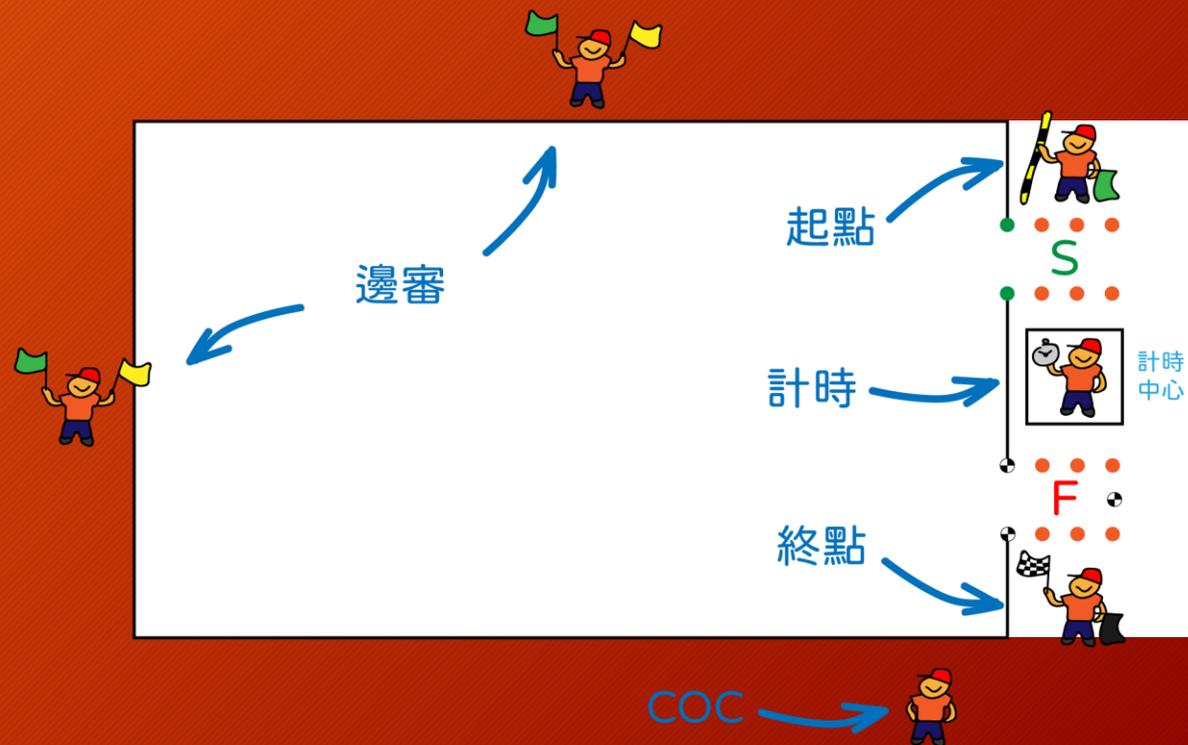


金卡納的遊戲規則（場地）



• 金卡納的工作人員配置：

- 競技長COC：單一測時場配置一位，負責監督路線錯誤、罰秒裁定以及整體時間流程之掌控。
- 邊審：單一測時場至少配置一位，負責監看路線以及罰秒情況確認。
- 起點：單一測時場配置一位，負責引導測時車輛做好起跑準備，確認場上情況得以開始測時後下達起跑指令。
- 終點：單一測時場配置一位（若起終點共用時可由起點人員兼任），負責確認車輛衝線後之狀態與放行車輛離開。
- 計時：負責測時成績登錄與公告。



金卡納的遊戲規則（路線）

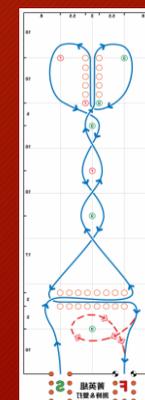
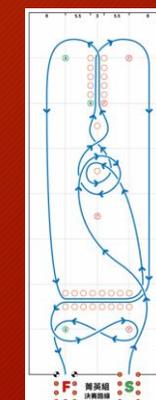
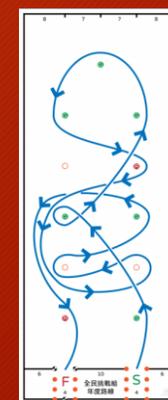


• 路線：

- 金卡納的路線通常包含三至四種操駕技巧的考驗，如8字、之字、大角度迴轉、S型、定圓等等。
- 直線加速距離不得超過50m。
- 路線方向依箭頭指示前進。
- 可將路線拆解成幾個部分來記憶。

• 步行探路：

- 下場測時前會安排時間給車手探路。
- 僅可步行，不得藉助其他交通工具。
- 可利用周邊景物幫助路線記憶。
- 利用步行探路的過程當中設定路線攻略



金卡納的遊戲規則（起跑與衝線）



- 起跑：
 - 車輛進入起跑位，工作人員會指示車輛停在指定地點。
 - 車頭中心點需輕靠在工作人員指示位置的定位桿上。
 - 車尾可依照準備出發的方向作適時調整。
 - 起跑時工作人員會下達指令，必須在接收到指令之後盡快起跑。
- 衝線：
 - 車輛衝線必須使車輛完全停止在指定位置，並且觸發計時器暫停作動方算完成衝線。
 - 在工作人員確認錐桶碰撞情況之後方可將車輛駛離終點區。



金卡納的遊戲規則（錐桶與罰秒）

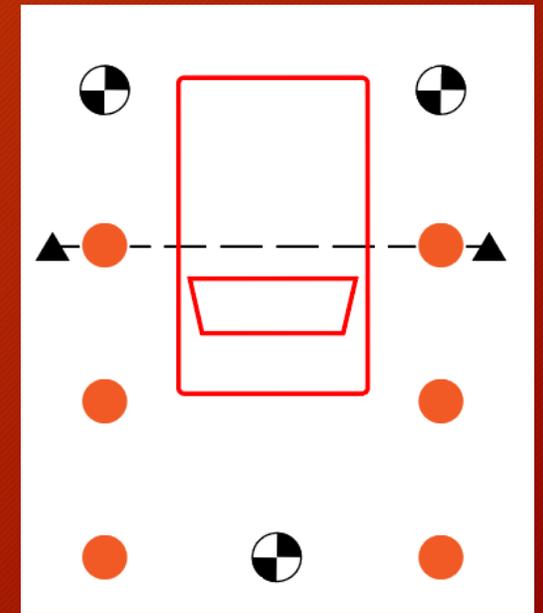
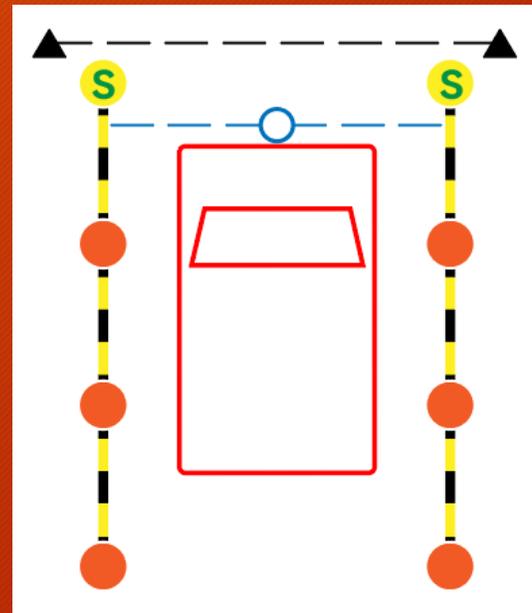


• 起跑區：

- 以2支黃色S錐桶+6支橘色錐桶，搭配交管棒連結為一個4*6m的區塊。
- 黃色S錐桶為起跑區起點計時位置。
- 起跑區8支錐只要碰觸，一錐+5秒。
- 碰觸到起跑區計時器，該次成績取消。

• 終點區：

- 以3支黑白方格錐桶+6支橘色錐桶，劃出一個4*6m的區塊。
- 2支黑白方格錐桶為終點入口位置，計時器位置在終點區域之中，因此必須將車輛駛入終點區內才能觸發停止計時。
- 終點區底部尚有一支黑白方格錐桶，始終點區為封閉區域。
- 衝線後需等待工作人員確認完畢後，移開底部黑白方格錐方可離開。
- 終點區9支錐只要碰觸，一錐+5秒。
- 碰觸到終點區計時器，該次成績取消。



金卡納的遊戲規則（錐桶與罰秒）



- 綠錐：
 - 代表路線會從此錐的右邊經過。移出框外或倒錐，+2秒。
- 紅錐：
 - 代表路線會從此錐的左邊經過。移出框外或倒錐，+2秒。
- 白錐：
 - 代表路線會在此錐的左右兩邊都有經過。移出框外或倒錐，+2秒。
- 雙倍錐：
 - 若錐頂被加套一個迷你錐桶，該錐桶為雙倍錐。移出框外、倒錐或迷你錐桶分離原錐桶，+4秒。
- 橘錐：
 - 在比賽場的邊線，比賽過程中不可超出邊線範圍。擦撞或碰到邊線範圍，一次+2秒。



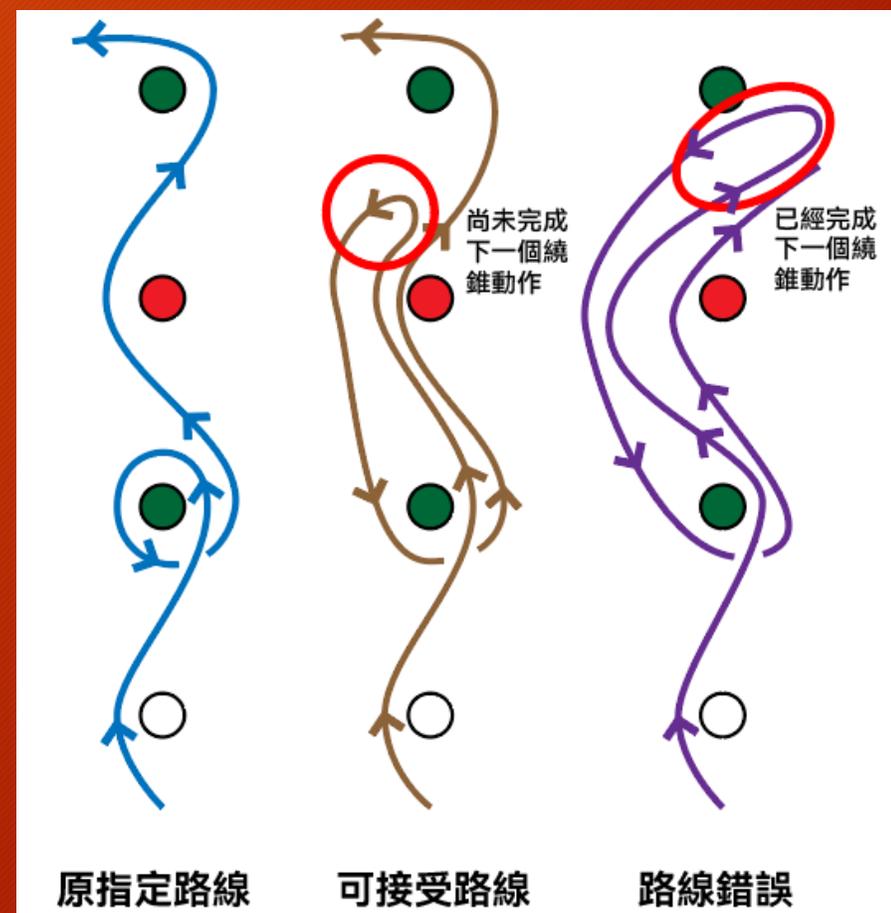
金卡納的遊戲規則（錐桶與罰秒）

• 錐桶罰秒評判標準：

- 場內每一個錐桶的底座邊線都畫有定位框，當錐桶被碰觸移位至露出完整定位框，則判定錐桶移位，一錐+2秒。
- 反之若仍有部分底座尚能遮擋住定位框，則判定沒有移位，不罰秒。
- 若錐桶移位或倒下，後因任何原因恢復到原位，仍舊需要罰秒。
- 若錐桶移開原位，後續路線仍會經過該錐，必須以錐桶原位置為準，若輪胎或車體直接從定位框上經過，仍須計算為撞一次錐，要+2秒。

• 路線錯誤：

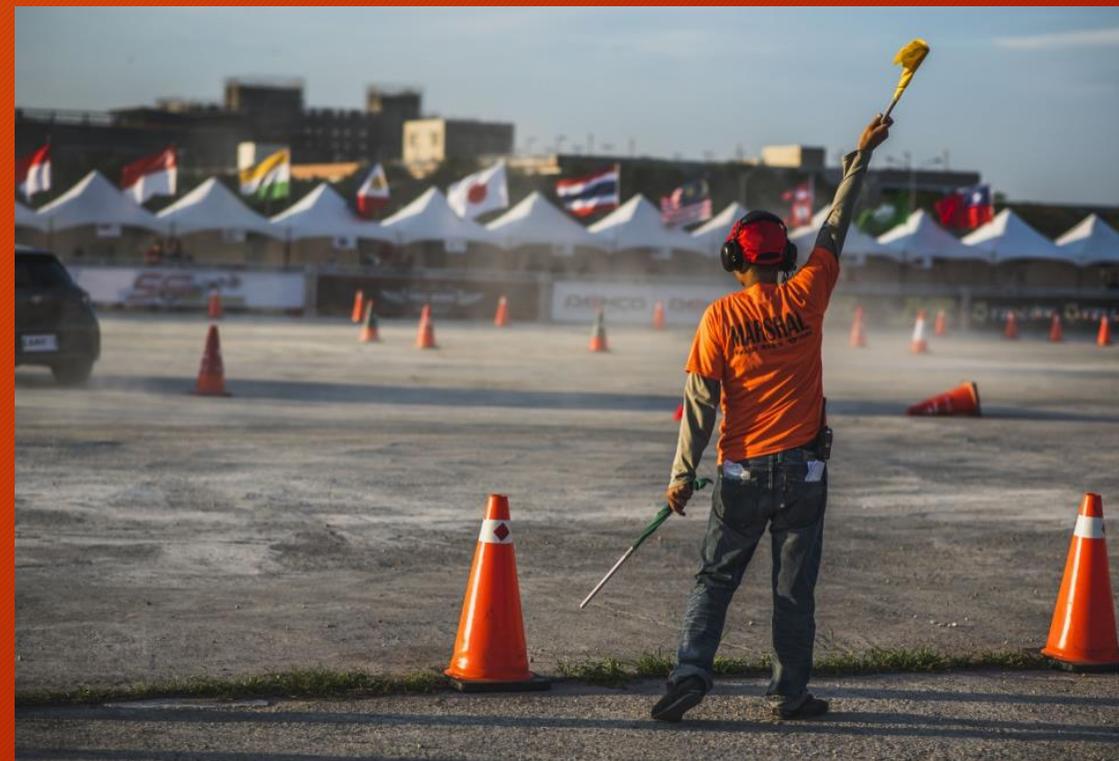
- 在比賽中需依照指定路線前進，若路線偏移至無法回頭時，為路線錯誤，成績將以200秒計算。
- 若錐桶移開原位，後續路線仍會經過該錐，必須以錐桶原位置為準，若原本應該要繞的地方因為錐桶未在原位而沒有進行動作，仍會被判定路線錯誤。



金卡納的遊戲規則（旗號）



- 綠旗：
 - 測時結束，邊審入場確認，揮動綠旗表示未達罰秒標準。
 - 雙打測時時，起點通常會以揮動大面綠旗取代起跑指令。
- 黃旗：
 - 測時進行中，車輛有碰觸到錐桶時，邊審舉起黃旗示意。
 - 測時結束，邊審入場確認，揮動黃旗表示已達罰秒標準。
- 黑旗：
 - 當黑旗揮動時，表示路線錯誤。
- 紅旗：
 - 因特殊原因必須中斷比賽。
- 方格旗：
 - 車輛衝線時由終點工作人員揮動，表示測時結束。



金卡納的遊戲規則（比賽方式）



- 單人獨走測時賽
 - 一次一台車上場測時。
 - 個人最終成績認定依照各比賽之補充規則，可以是多次測時選擇最佳成績作為最終成績，亦可以是將所有測時成績加總作為最終成績。
 - 同組之間之車手依照最終成績作排名依據。
- 單人PK淘汰賽
 - 一次一台車上場測時。可以單軌先後上場，也可以雙軌同時進行。
 - 先依照測時排位順序進入PK決賽，以該次PK之測時成績作為晉級依據。
 - 比賽場地若為單軌，以前一輪成績較慢者先上場測時。
 - 依PK淘汰表晉級狀態決定最終排名。



單一場地進行為單軌，兩個場地並行同時出發為雙軌

金卡納的遊戲規則（比賽方式）



• 雙打測時賽

- 一次兩台車上場測時。
- 兩台車在測時過程中不得前後交換、兩車不得碰觸。
- 由頭車啟動計時，在衝線前依照路線指示讓出位置，由尾車進行衝線。
- 第二回合頭尾車交換順序再進行一次測時，兩回合成績相加為本次測時總成績。
- 所有參賽隊伍以測時總成績作為排名依據。



金卡納的遊戲規則（比賽方式）



- 團體對抗賽（國際賽）
 - 三人一隊，必須至少有一位女性車手。
 - 賽前提交三位車手的出賽順序。
 - 以PK淘汰賽模式進行。
 - 各隊車手依照賽前提交之出場順序出場一對一PK。
 - 三場PK取得兩勝的隊伍晉級到下一輪。
 - 以全場PK晉級狀態決定最終排名。

