

飄移終極戰 *Drift Meeting 2011 (Final Round)*

比賽規則

審查基準

首先，參賽者必須通過赛道上的所有 **CLIPPING POINT**。

評審將會以過彎技巧及過彎美感作出評分，技巧越高者得分越高。

評判將綜合飄移角度、飄移持續距離、車速等要素進行審查。

表現能獲得評判欣賞者可獲更高分數。

評分要點

1. 參賽者能否通過所有 **CLIPPING POINT**。
2. 注意飄移 **CLIPPING POINT** 之間的連貫性及流暢度。
3. 飄移角度是否夠深。
4. 飄移時或入彎和出彎時的速度是否夠快。
5. 經過 **CLIPPING POINT** 的時候，車身與赛道圍欄／路碟的距離是否接近，距離越接近表示技術越高。
6. 穩定度：參賽者能否持續得到最高分數，並以最少出錯完成比賽。
如有 2 台車同時獲得相同分數，則以最穩定者勝出。
7. 由進入評分區開始到 2 號 **CLIPPING POINT**，參賽者的飄移表現以自然流入最為理想，同時角度與車速也是評分重要的一環。
8. 通過 **CLIPPING POINT** 後能回復行車線，並能以高速行駛者會獲得更高分。

預賽比賽方式

預賽按抽籤先後次序排名出場。比賽共有 2 個回合，每個回合均以圍賽方式由 6 人 1 組作賽。參賽者以穩定取勝。參賽者於限時 3 分鐘內展示個人最佳飄移技術取分。如有以下情況全部扣分（只可扣正數，沒有小數點）：掉頭；踩線；出界打圈；碰撞；線位不正確；未有完成假身動作(quick motion)等任何失誤。各參賽者按每場預賽所得分數雙加排名後分配入 A - G 組。(組別數目按參賽人數而定) 如有 3 個回合則選取最佳 2 個回合所得總分作排名之用。

決賽比賽方式

決賽以晉級賽形式進行，除 A 組模仿真車飄移有 16 名參賽者外，其餘每組各 8 名參賽者，以 2 人為 1 小組，以追走方式對戰（又稱為 PK 賽）。組內各小組對戰分配如下：1st VS 8th，2nd VS 7th，3rd VS 6th，4th VS 5th。優勝一方將獲晉升直至產生冠軍。首圈及第 2 圈均為計分圈。首圈較低分的是為前車，較高分的是為後車，由後車先行；第 2 圈位置則對調。前車必需於白線內飄過，完成假身動作後恢復飄移線，後車若與前車碰撞將會被扣分，如出現打圈即判該回合淘汰。前車要維持自己的飄移動作，另外尾隨的車輛一方面要顧及自己的飄移動作，另一方面要儘量爭取靠埋線爬頭從而獲得更高分數。總括來說，比賽中飄移技術越高者得分越高。評分最高為 7:3 以增加刺激感，暫時落敗的一方仍有機會追回。

若兩者不能分出高下四強以下則給予 5:5，只有四強可以重賽。

**** 賽員必需嚴守紀律準時報到及上台。越時不候(限時30秒)。預賽遲到者將被扣分，決賽則當自動棄權。**