

HEC 2026 嗨跑赛车 AC 铂金联赛赛事规则

Assetto Corsa 平台

V1.0 / 2026 年 4 月 9 日

1. 赛季概览

1.1. 赛季简介

1.1.1. HEC 嗨跑赛车电竞锦标赛 2026 赛季 (以下简称 HEC 2026) 将回归 Assetto Corsa (AC) 平台举办。作为广大玩家耳熟能详的模拟赛车平台, AC 凭借丰富的车型与赛道 Mod 选择, 极大提升了赛事的可玩性与多样性。本赛季 HEC AC 铂金联赛将举办 6 场时长为 90 分钟的个人冲刺赛。

1.2. 比赛准备。

1.2.1. 参与 HEC 2026 的车手, 需要在车手本地的 PC 中准备以下内容。

- 嗨跑赛车官网账号 ([新车手注册](#))
- Assetto Corsa Ultimate Edition
- Content Manager (CM)
- 必须安装 CM 中的 Custom Shaders Patch (CSP) v0.2.11 版本
- 必须安装 Real Penalty v1.05.01
- 必须确保 CSP 设置 - Weather FX 为 Active 状态

1.3. 车辆列表

1.3.1. 本赛季车手可选择车型如下:

- GT Ferruccio 57 V12 (真实原型: Ferrari 575 GTC)
- GT Shadow V8 (真实原型: Saleen S7-R)
- GT Lanzo V12 (真实原型: Lamborghini Murciélago R-GT)

赛事安全车

- Vento Aria Safety Car

车手所使用的车型来自 Race Sim Studio (RSS), 参赛需前往 RSS 官网付费购买 GT Legends

Championship - Pack ([购买链接](#)), 如需购买前测试, 可联系赛会。

1.4. 比赛赛历

日期	赛道
2026 年 05 月 16 日	英特拉格斯
2026 年 06 月 27 日	珠海
2026 年 08 月 08 日	斯帕
2026 年 09 月 19 日	银石
2026 年 10 月 31 日	保罗里卡德
2026 年 12 月 12 日	巴林

1.5. 赛事奖励

1.5.1. HEC 2026 AC 铂金联赛单站奖励均依照赛道券 (Race Credit) 系统的铂金级别进行发放, 赛季结束后, 全赛季积分排名前三的车手将获得额外的现金奖励。

1.5.1.1. 赛季车手前三奖励: 根据赛季结束后车手所属最终名次发放 (单位: 元)。

成绩排名	P1	P2	P3
赛季奖金	1000	600	400

1.6. 商业合作

1.6.1. 若任何品牌、商业体、个人对 HEC 2026 AC 铂金联赛有赞助、产品推广、品牌曝光的需求, 请与赛会取得联系。赛会欢迎任何积极向上、或有益于模拟赛车社群发展、车手成长的赞助与曝光, 并以参赛奖励的形式回馈广大参赛车手。赞助权益包括但不限于: 嗨跑赛车各媒体平台的宣传、视频内容露出、直播露出、赛事文件/海报等内容的露出。

欢迎各品牌随时进行联系, 品牌合作咨询联系人: 微信 yaozi-hz。

1.7. 赛事沟通

1.7.1. 参赛车手须加入 HEC 赛事交流 QQ 群 436548022, 并加入嗨跑赛车 KOOK 频道 29957939。

1.7.2. 嗨跑赛车 KOOK 频道是 HEC 2026 赛事注册、报名、投诉等参赛事务的唯一受理通道。

1.7.3. 本赛事启用 TeamSpeak 作为比赛期间唯一指定的语音通讯工具, 用作比赛中车手、俱乐部与赛会之间的沟通及赛事直播采访。

2. AC 铂金联赛运动规则

2.1. 参赛要求

2.1.1. 所有车手须满足下列条件方可报名参赛:

- 完成嗨跑赛车的账号注册;
- 曾参与过嗨跑赛车任意 2 场青铜及以上的赛事;
- 嗨跑赛车虚拟驾照分当前计分周期内累计扣分不超过 6 分;
- 车手练习服成绩在服务器最快单圈成绩的 105% 以内;
- 未处于嗨跑赛车联赛平台的禁赛期。

2.1.2. 外卡车手参赛:

- 具备满足条件的单圈能力和在其他平台的参赛履历;
- 外卡车手仅可通过俱乐部推荐;
- 由赛事委员会投票通过后方可参赛;
- 外卡车手与所有车手一起参与海选晋级正赛的流程。

2.2. 赛事积分

2.2.1. AC 铂金联赛将根据车手总积分决定赛季头衔。

2.2.2. 每站前 10 完赛的车手将获得以下积分。

成绩排名	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
赛事积分	25	18	15	12	10	8	6	4	2	1

2.2.3. 每站排位赛前 3 的车手将获得以下积分。

排位成绩	P1	P2	P3
------	----	----	----

赛事积分	5	3	2
------	---	---	---

2.3. 参赛形式

2.3.1. AC 铂金联赛可以俱乐部或独立车手的形式报名。独立车手以单一车组的形式报名；俱乐部可为多名车手统一报名。每个俱乐部有一名指定代表进行报名即可。

2.4. 车手注册

2.4.1. 俱乐部/独立车手须在 KOOK “HEC 专区-注册 | AC 铂金联赛” 频道完成赛事注册，且在注册时须提供以下信息：

- 车组所属俱乐部（如有）
- 车组中文名称
- 车组英文名称
- 车手信息（参赛 ID/Steam GUID）
- 车号
- 参赛车型
- 是否使用自制涂装
- 车队代表或个人联系方式（QQ）

2.4.2. 车号由前缀“#”与 1-3 位数字组成，不允许车号出现前导零（如“05”或“005”）。车号先到先得。

2.4.3. 若车手季中希望更换车型，则需要重新注册新的车号，使用新车号参与赛事，原车型获得的分数保留。

2.5. 单站报名与准入

2.5.1. 参加分站的车手必须报名。报名截止时间为比赛日前 3 天 24:00。报名分站时，参赛车组须在 KOOK “HEC 专区-报名 | AC 铂金联赛” 提供以下信息：

- 车号
- 车号对应车手参赛信息（参赛 ID/Steam GUID）

2.5.2. 每场正赛参赛车辆上限为 30 名车手。

2.5.3. 每场比赛的前 25 个准入名额将选取圈速榜内的前 25 名已报名的选手，剩余的 5 个名额，在完成前置黄金联赛的选手中产生。依次分配给已报名本场铂金联赛，圈速达到准入要求但并未在前列的选手。

2.5.4. 外卡选手目前只通过俱乐部引荐形式报名，俱乐部请在 HEC 专区 | 外卡车手报名中提供以下信息：

- 车号
- 车号对应参赛车手信息（参赛 ID/Steam GUID）
- 引荐俱乐部
- 引荐原因（如过往比赛记录、成绩或相关成就等）

提交完成后，外卡申请将由赛事委员会进行投票审核，以决定该选手是否具备参赛资格。审核结果将通过对应引荐帖的评论区进行公示。

2.6. 安全竞赛

2.6.1. 在赛季第一站，所有符合 2.1 要求的车手都可参加 AC 铂金联赛。

2.6.2. 自赛季第二站起，出现下列任一情况的车手，须额外在准入服务器内累计 30 个有效单圈方可继续

参赛:

- 在上一场比赛中造成严重事故, 导致其他车手退赛的;
- 在比赛或赛后因蓝旗让车、超车与稳定性问题遭到多名车手投诉的;
- 赛会认定该车手暂不具备长距离比赛的稳定性。

2.6.3. 若车手无法在后续的比赛解决驾驶稳定性与安全性的问题, 且多次收到多名其它车手投诉的, 经赛会认定其不具备铂金联赛的参赛能力情况下, 赛会有权利暂时取消该车手的参赛机会。

2.7. 正赛演练

2.7.1. 在参赛名单确认无误后, 赛会将在比赛日当天 14:15 分开放正赛演练服务器。

2.7.2. 该服务器将锁定发车格, 仅参赛车组名单中的车手可以上服测试。

2.8. 排位赛

2.8.1. 排位赛将于比赛日 14:45 开始, 为 15 分钟私有排位赛。

2.9. 正赛

2.9.1. 正赛将在排位赛结束后开始, 约 15:00 开始, 时长为 90 分钟。采取完整编队圈, 所有车手须根据游戏内安全车及 Real Penalty 指示完成编队发车。详细起步流程请参考规则文件下方附录。

2.9.2. 正赛中的实时判罚以游戏内 Real Penalty 给到的判罚为准。

2.9.3. 正赛将强制选手使用 2 种不同的轮胎配方。

2.10. 维修区规则

2.10.1. 维修区窗口在比赛开始后即视为开放, 车手可在任意时间内进行进站。

2.10.2. 车手在维修区通道内禁止长时间重叠驾驶。

2.10.3. 正赛中严禁使用一键回 Pit 功能, 违者直接取消本场参赛成绩。

2.11. 性能平衡 (BoP)

2.11.1. 车型 BoP 公示

车型	加重	限气
GT FERRUCCIO 57 V12	N/A	10%
GT SHADOW V8	N/A	25%
GT LANZO V12	N/A	N/A

2.11.2. 为确保三车整体性能接近, 赛会在赛季开始前组织了多轮 BoP 专项测试。

2.11.3. 测试分为三轮, 目标是将三款车型的平均圈速差距控制在 0.5 秒以内。

- 冲刺测试 1: 原厂车辆设定, 取连续 3 个飞行圈的平均值进行对比。
- 冲刺测试 2: 开放车辆设定, 取连续 3 个飞行圈的平均值进行对比。
- 长距离测试: 进行 90 分钟正赛模拟, 观察轮胎衰减、油耗及赛车稳定性。

最终 BoP 参数根据测试结果锁定。赛季开始后, 将不再进行任何 BoP 调整。

2.11.4. 再次感谢以下车手参与本次 BoP 测试与数据反馈:

TIANSHIXIAOBAI / papafranku / QilongTu / Hollywood1917 / BensonLiao / Saaya / BlueLeopard / AP_Corsa / AFAvicii / Teahoom428 / BurnoutMaster

2.12. 涂装规则

2.12.1. HEC 2026 AC 铂金联赛允许玩家每场比赛更新涂装, 每站涂装提交受理截止时间为比赛日前三天

晚 24:00, 提交方式为 “Kook 频道-HEC AC 铂金联赛-涂装提交”。

- 2.12.2. 涂装中禁止出现有关政治、宗教、暴力、色情或其他违反中华人民共和国法律的字样、图案、标志等视觉元素, 以及其他引起观看不适或违反一般道德标准的字样、图案、标志等视觉元素。若车手及车队在提交涂装时违反以上规定, 赛会有权不予以接受该车手或车队提交的涂装, 并禁止该涂装出现于任何与嗨跑赛事有关的文章、网页、视频、直播中。
- 2.12.3. 赛会将判断涂装中是否有不适合出现在嗨跑赛车的官方文章、网页、视频、直播中的图案、字样、标志等视觉元素, 并通知涂装提交者进行修改。
- 2.12.4. 允许俱乐部/车手提交商业性图案、字样、标志等视觉元素, 该商业元素不得与赛事赞助商有竞品关系。若使用商业元素, 须向赛会提供该商业元素所有方的授权证明。
- 2.12.5. 所有俱乐部/车手须使用 Adobe Photoshop 等具有图层编辑功能的软件, 并使用嗨跑赛会给出的 PSD 涂装模板进行制作、导出。
- 2.12.6. 俱乐部/车手不得修改、覆盖涂装模板中的车窗贴图、组别牌、号码牌、电控贴纸、品牌 Logo 等部位。
- 2.12.7. 自制涂装不得出现任何竞品相关的图样。未经版权方的明确书面许可, 不得出现第三方商标、标识、图形或类似素材。在直播中展示的自制涂装须和提交审核的涂装完全一致。对于违规车手或车队, 视情节严重程度, 赛会保留取消其单站参赛资格的权利。
- 2.12.8. 其余涂装规则请参考《嗨跑赛车涂装管理规范》。

2.13. 服务器环境设置

- 2.13.1. 服务器内正赛开始时间为下午 15:00。
- 2.13.2. 服务器天气固定晴朗, 空气温度为 18°C, 赛道温度为 30°C, 赛道将全程保持最佳抓地力(Optimum 100%)。

2.14. 服务器设置

- 暖胎毯: 开启
- 车辆调校: 开启
- 油耗: 1X
- 车损倍率: 1X
- ABS 辅助: 关闭
- 自动换挡: 关闭
- 自动补油: 开启
- 刹车辅助: 关闭
- 转向辅助: 关闭
- 稳定性控制: 关闭
- 自动离合: 开启

2.15. Real Penalty 判罚设置

- 切弯判罚开启。总计三次切弯次数, 第四次系统将处罚通过维修区 (Drive Through), 同时切弯计数重置。
- 当车手受到通过维修区的处罚后, 须在三圈内进站接受处罚, 不得在执行处罚过程中正常加油换胎, 否则将被视为未成功受罚, 三圈内不受罚将被取消资格 (DSQ)
- 维修区无超速判罚, 赛中不会出现虚拟安全车 (VSC) 及全场黄旗 (FCY), 安全车仅在滚动发车时负责编队使用。
- 车手登录服务器将验证 Real Penalty、车辆与赛道的 MD5 文件

- 强制玩家使用车内视角，打开虚拟后视镜及 Real Penalty 的自带雷达。

3. 通用运动规则

3.1. 通则

- 3.1.1. 所有参赛车手须遵守《嗨跑赛车线上联赛竞技规则》(以下简称《竞技规则》)与《HEC 2026 嗨跑赛车电竞锦标赛赛事规则》(以下简称《HEC 2026 赛事规则》),并在此基础上强调下列规则。

3.2. 蓝旗规则

- 3.2.1. 当赛车被出示蓝旗时,须在安全的情况下让后方车辆快速通过。蓝旗车应确保自己的行车线可被预测,不得突然变向或大幅减速。
- 3.2.2. 当快车准备超过蓝旗车时,快车可以使用闪灯的方式明确其超车意图。
- 3.2.3. 蓝旗车与快车都有责任避免事故的发生。直到超车行为完成前,不得挤压对手的行车空间。

3.3. 赛道安全

- 3.3.1. 任何时候,车手都需要尊重赛道安全,不能利用他人失误故意发生接触或碰撞。当前方出现事故时,车手都有义务减速避让,避免二次事故发生。
- 3.3.2. 除非赛会特殊声明,赛道边界定义为白线。车手应时刻保持在赛道边界内。因任何原因驶出赛道边界,在返回赛道时均须确保赛道安全,严禁横穿赛道,或利用赛道边界外的空间获得任何优势。
- 3.3.3. 参赛车手应确保网络环境畅通和稳定,网络不稳定的车手将有可能被赛会要求暂停比赛,直到解决网络问题。
- 3.3.4. 如车辆严重受损,无法正常行驶的,应离开赛车线,并安全返回维修区。
- 3.3.5. 驶入或驶离维修区时,禁止横跨或压过维修区引导线。

3.4. 体育道德

- 3.4.1. 本赛事为车组/车队制比赛,禁止以获利为目的,进行车组/车队间的配合,使用恶意阻挡、故意撞车等违背体育道德的方式影响其他车手的正常比赛。
- 3.4.2. 车手不得在任何公开社交媒体或嗨跑赛车官方社群中侮辱或嘲讽其他车手、车队或车组、俱乐部以及赛会工作人员。因此行为造成过多不必要讨论,浪费网络资源与他人时间精力的,赛会将给予处罚。
- 3.4.3. 进入比赛服务器后,不建议使用游戏内的“chat”(公频聊天)功能进行沟通。不得发送无关内容影响他人正常比赛或赛事直播。如在 chat 中出现违背体育道德的行为,赛会将给予处罚。

3.5. 实时仲裁

- 3.5.1. 赛事委员会在比赛过程中观察到的违规驾驶行为有权发出实时仲裁,包括但不限于:

- 蓝旗状态下长时间不让车、或套圈时多次影响蓝旗车赛车线路;
- 网络连接不稳定,赛车多次出现闪现、平移;
- 多次违反赛事规则或赛事文件指示、造成多起事故。

- 3.5.2. 实时判罚将通过以下方式告知受罚车组或车队:

- 比赛公告板通知实时判罚信息;
- 赛事直播间主播口播实时判罚信息;
- TeamSpeak 通知参赛车组。

3.6. 投诉与仲裁

- 3.6.1. 本赛季使用车手行为分，初始值为 12 分，车手行为分与虚拟驾照分为互相独立的系统。在参加 HEC 2026 过程中扣除的车手行为分不影响车手的虚拟驾照分。当车手行为分扣分累计超过 6 分时，禁止该车手参加本赛季的下一场比赛；达到 12 分时，禁止该车手参加本赛季后续的所有比赛。
- 3.6.2. 当车手提出未在《竞技规则》或《HEC 2026 赛事规则》中明确的投诉类型时，赛会将依据其影响、是否违反体育道德等出具仲裁结果，并在规则中更新相关条例。除违反体育道德的投诉，此类投诉将从轻处理。
- 3.6.3. 在比赛日 24:00 前，各车组或车队代表可前往 KOOK 频道“HEC 专区 - 投诉与仲裁”进行事故投诉。
- 3.6.4. 对于本赛事中违反规则的行为，赛会将实行以下判罚中的一个或多个：
- 警告；
 - 扣除车手行为分；
 - 罚时 10/30/60/90 秒；
 - 扣除完赛里程；
 - 禁止参加一场或多场同级别赛事（禁赛）；
 - 永久禁止参加嗨跑赛车旗下的任何比赛。
- 3.6.5. 判罚尺度的参考依据如下：

事故类型	车手行为分扣分	比赛处罚
单车情况下的违规行为，或造成对方损失的行为。	警告/1 分	10 秒/30 秒
造成对方多个车辆产生损失的行为。	2-3 分	60 秒
存在危险驾驶，或在可控情况下未主动避免事故，造成更大损失的行为。	3 分及以上	90 秒
违背体育道德或公平竞赛精神的行为。	6 分及以上	取消比赛成绩 / 禁赛

- 3.6.6. 当车组/车手的罚时总时长超过该车组/车手的正赛最快单圈时，该车组/车手罚时转换为完赛里程扣除 1 圈。
- 3.6.7. 当车手未在正赛中使用两种不同的轮胎配方完赛，则取消车手本场比赛成绩。
- 3.6.8. 车手可在仲裁结果发布后的一天内对仲裁结果提出申诉。
- 3.6.9. 赛会拥有《竞技规则》与《HEC 2026 赛事规则》的最终解释权，保留修改规则的权利。

3.7. 声明

- 3.7.1. 《HEC 2026 赛事规则》由嗨跑赛车制定，未经允许，其他任何组织不得将本赛事规则用于其它赛事活动中。

3.8. 更新日志

- V1.0: 赛事规则首次公布

4. 附录

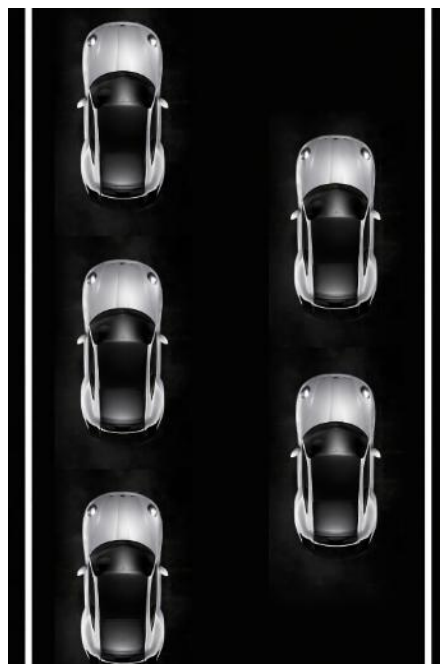
4.1. 使用 Real Penalty 进行滚动双列发车程序

- 4.1.1. 同以往发车流程类似，在起步信号灯全部熄灭，或安全车尚未处于所有赛车前方时，所有车辆不得起步。只有当前车发动后，你才可以起步。起步后以单列形式进行编队。如果有车辆在起步流程中长时间不动，则后方车辆可根据赛会广播依次通过，该车辆将从全场末位起步。在滚动编队过程中，后车仍然保持原有的起步位置进行编队。

- 4.1.2. “SC” 标志提示：当出现“SC”标志时，表示车阵目前正处在安全车后方进行编队圈。在此阶段严禁以比赛状态进行驾驶以及变更所在位置，请尽量与前车保持稳定、均匀的车速。禁止通过大幅度的左右摆动、急刹车、瞬时加速或其他不可预测的方式进行暖胎。



- 4.1.3. 在最后一个弯之前，所有车手从单列状态下按照下图方式变为双列编队，与前后车辆分别保持安全距离，不要刹车测试 (Brake Test) 后车。由头排车辆来控制车阵的节奏。头排车辆需将速度控制在 60-80km/h 之间



- 4.1.4. 此时车阵接近维修区入口，安全车驶离准备开始比赛，此时“SC”标志灯光将熄灭。所有车手需将车速保持在 60-80km/h 之间，并与前车保持安全且稳定的间距。



- 4.1.5. 准备绿旗发车：在接近发车线时，“SC”标志会变成红色并伴随提升音。出现此情况时意味着比赛即将发车。系统给到的提示音并非起步信号，请车手保持专注，做好起跑准备。过程中禁止超车，禁止故意刹车测试（Brake Test）



- 4.1.6. 绿旗——比赛开始：当绿旗出示后，所有车手均可开始加速。请车手切记，比赛是耐力赛，安全永远是首要原则。很多比赛都会在一号弯失利，但没有任何比赛是在一号弯赢下的。



4.2. 处罚规则

4.2.1. 超速

4.2.1.1. 在安全车进站且信号灯处于红色时，在灯光变为绿色之前，车速不得超过 100km/h。超速将受到如下处罚：

- 超过 100km/h: 通过维修区处罚 (Drive Through)
- 超过 125km/h: 通过维修区并罚停 30 秒 (Stop-N-Go 30s)

4.2.2. 超车

4.2.2.1. 在绿灯亮起之前，禁止任何超车行为，所有车手必须保持原有的发车位置，任何违规超车将受到以下处罚：

- 通过维修区并罚停 30 秒 (Stop-N-Go 30s)

4.2.3. 意外情况

4.2.3.1. 如果有车辆在起步流程中长时间不动，则后方车辆可根据赛会广播依次通过，该车辆将从全场末位起步。

4.2.4. 碰撞

4.2.4.1. 编队圈的过程中，车手之间是有碰撞的，在绿灯亮起前请务必小心。造成事故的车手将视情节严重性受到以下处罚：

- 通过维修区处罚 (Drive-Through)
- 通过维修区并罚停 30 秒 (Stop-N-Go 30s)