

KSAE 대학생 자작 스마트 e-모빌리티 경진대회 경기진행규정

[시행 2026.3.19, 이사회]

제1장 목적 및 일반사항

제1조 (목적)

본 규정은 KSAE 대학생 자작자동차대회 대회운영규정(이하 “대회운영규정” 이라 한다) 제10조 제3항에 따라 영광에서 개최되는 EV부문의 대학생 스마트 e-모빌리티 경진대회(이하 “경진대회” 이라 한다) 경기진행에 관한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조 (일반사항)

경진대회 경기진행규정의 일반적인 사항들은 대회운영규정에 따른다.

제2장 차량검사

제3조 (보고서 제출 및 평가)

- ① 모든 참가팀은 대회 전 설계보고서와 비용보고서를 제출해야 한다.
- ② 보고서 평가는 설계보고서와 비용보고서를 분리 평가하며, 설계 보고서에 대해 A등급 150점, B등급 90점, C등급 80점, D등급은 70점이다. 비용 보고서에 대해 A등급 50점, B등급 45점, C등급 40점, D등급은 35점이다. 미제출은 대회 참가의사가 없는 것으로 판단하여 실격 처리한다.
- ③ 설계보고서 평가는 차량 제작과 관련된 설계방향, 해석방법, 각각의 부품 선정 이유 등을 평가, 비용 보고서 평가는 대회 의도에 맞도록 비용이 사용되었는지, 모든 부품에 대한 비용을 나타내었는지 등을 평가한다.
- ④ 보고서 양식 및 제출 일정은 홈페이지를 통해 공지한다.
- ⑤ 직전 대회 참가 차량과 차별화 된 내용(기술적 부분)이 명시되어야 하며, 직전대회 참가 차량과 동일한 차량이라 판단 될 경우 실격 처리 될 수 있다.
- ⑥ 제출된 보고서는 전체 공개할 수 있다.
- ⑦ 설계보고서에는 e-모빌리티 경진대회 차량기술규정 제7조와 8조에 따른 축전지 및 모터에 대한 성능검사서 및 객관적 증빙자료 등의 자료가 포함되어야 한다.

제4조 (차량제작 기준검사)

- ① 차량제작 기준검사의 목적은 차량이 기술규정에 따른 설계와 안전 요구사항 등 제작기준 취지에 맞게 제작되었는지를 확인하기 위함이며, 차량검사에 통과하지 못하거나 안전에 문제가 있는 차량은 출전이 금지된다.
- ② 조직위원회에 의해 특별조치가 인정되지 않는 한, 지정된 시각까지 차량제작 기준검사를 통과하지 못한 차량은 경기에 출전할 수 없다.
- ③ 검사대상 팀은 검사의 모든 준비를 완료 한 후 지정된 검차장소에 차량을 준비시키고, 지정된 시간 안에 차량제작 기준검사를 마쳐야 한다.
- ④ 차량제작 기준검사 진행은 아래와 같다.
 1. 차량제작 기준검사와 관련된 모든 권한은 조직위원회에 있다.
 2. 경기에 참여하기 위한 승인을 받거나 트랙에서 주행하기 전 각 차량은 차량제작 기준검사의

모든 부분을 통과해야하며, 정확한 검사와 시험을 위해 장비가 사용될 수 있다.

3. 조직위원회 검사양식 항목에 따라 안전과 기술에 관한 검사를 진행하며, 조직위원회가 항목 외 검사가 필요하다고 판단된 경우 항목을 추가하여 검사를 수행할 수 있다.
4. 차량제작 기준검사를 통과한 차량은 경기기간 동안 “검차통과”상태를 유지하여야 하며, 임의로 수정되어서는 안 된다. 임의수정을 한 경우 조직위원회는 그 사항에 따라 출전을 정지시키거나 100점 이내 벌점을 부가할 수 있다. 단, 구동용 축전지와 타이어의 경우 검차 시 확인받은 것에 대하여 유효하며 교체하여 사용할 수 있다.

제5조 (안전검사)

- ① 각 차량은 규정의 요구사항에 따르는지를 확인하기 위하여 안전검사가 진행된다. 안전검사는 안전장비검사와 드라이버 탈출시간 등이 포함된다.
- ② 참가팀 안전검사 시 드라이버는 차량기술규정 제19조에 따른 드라이버 안전장비를 착용해야 한다.
- ③ 참가팀은 차량검사 및 안전검사 중 차량 제작기준에 어긋나거나 안전하지 않다고 지적된 사항에 대해서 해당 사항을 수정하여 재검사를 받을 수 있다. 단, 재검은 4회까지 허용되고 3회 부터는 획득 총 점수에서 회당 30점씩 감점한다.
- ④ 차량검사 및 안전검사를 통과해야만 제동검사에 참여할 수 있다.

제6조 (제동검사)

- ① 제동검사는 제동검사장(그림1 참조)에서 각 차량이 일정속도 이상으로 주행하는 중에 제동하여 모든 바퀴가 제동되는지를 검사한다.

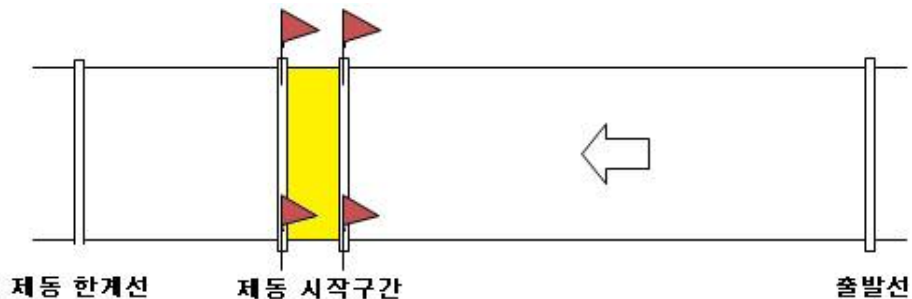


그림1. 제동검사장의 예시

- ② 각 차량은 주어진 제동검사 시간내에 횡수제한 없이 진행이 가능하며, 마감 5분전에 입장한 차량에 한해서 기회가 주어진다.
- ③ 제동검사를 통과하지 못한 차량은 실격처리되며 모든 경기에 참여할 수 없다.
- ④ 제동검사에서는 다음과 같은 항목을 점검한다.
 1. 제동 조건 : 규정된 속도(40km/h) 이상을 유지한 상태에서 제동 시작구간 안에서 제동시작, 제동 한계선(10m) 이내에서 제동이 완료되어야 한다. 단, 경기장 조건 등을 고려하여 조직위원회 판단에 따라 차량 유지 속도와 제동한계선 거리는 변경될 수 있다.
 2. 검사항목
 - 모든 바퀴 제동 여부
 - 제동 직후 차량 회전각도 상태 (45° 이내이어야 할 것)
 - 재출발 가능 여부

- 폭 3m이내 좌우 트랙션 이탈 여부 (한 바퀴이상 이탈 시 실격)
- 제동한계선 내 정차 여부 (차량의 앞 기준)
- 제동장치 기계적 결함 여부
- 그 외 제동 관련 사항

⑤ 제동검사시 드라이버 외 팀원 한명은 제동검사 Finish Line에서 경기에 사용되는 속도계측기를 통해 해당 팀의 속도를 측정, 해당 차량의 속도계미터와 경기에 사용되는 속도계측기와의 오차를 계산 할 수 있다.

제7조 (차량제작 기준검사, 안전검사 및 제동검사의 완료)

차량제작 기준검사, 안전검사 및 제동검사, 에너지미터 확인 등 각 검사 별로 통과 스티커가 제공되며, 전부 통과하여 3개의 스티커를 모두 받았을 시 경기의 참가가 허가된다.

제3장 경기진행 및 평가

제8조 (우천 시 경기 진행)

- ① 우천 시 경기 진행 여부는 경기장 노면 상태에 따라 조직위원회에서 결정한다. 따라서 참가팀은 우천 시를 대비하여 축전지 및 동력 계통에 방수 대책을 수립하여야 하며, 우천 대비 불량으로 경기에 참여가 불가할 경우는 해당 경기는 0점으로 처리하고 경기를 지속할 수 없는 경우는 DNF로 처리한다.
- ② 우천으로 경기를 계속할 수 없는 경우는 해당 경기 결과를 제외하고 진행된 경기 득점으로 최종 순위를 결정한다.

제9조 (가속성능 경기)

- ① 가속성능 경기는 70~100 m 직선구간을 차량 최대 성능으로 주행, 최소 주행시간으로 순위를 결정 배점을 부여한다. 경기 중 차량이 더 이상 주행할 수 없을 경우 DNF(Did Not Finish)로 처리하며 해당 차수 실격 처리한다.

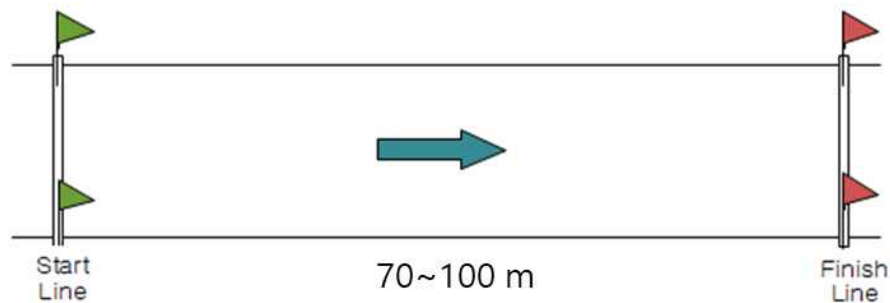


그림2. 가속성능 경기 코스 예시

- ② 연습주행 없이 1, 2차시기로 진행되며 두 번의 시기 중 우수기록을 성적으로 부여한다. 경기 시간, 기상 상태 등의 이유로 1차 시기만 주행한 차량은 1차시기 결과로 성적을 결정한다. 조직위원회에서 상황에 따라 진행 횟수를 조정할 수 있다.

③ 가속경기의 점수

1. 다음 공식은 가속 경기 점수를 산출하는데 사용된다.

$$\text{가속 경기 점수} = 75 \times \frac{((1.5 \times T_{\min}) / T_{\text{your}}) - 1}{((1.5 \times T_{\min}) / T_{\min}) - 1} + 25$$

여기서 :

T_{your} : 벌칙 시간을 포함한 최고 랩타임

T_{\min} : 가장 빠른 차량이 기록한 시간

2. 가장 빠른 기록의 150%를 초과한 차량은 가속경기 점수 중 주행성능에 대한 점수는 부여하지 않고 25점의 완주점수만 주어진다. 완주하지 못한 차량에 대해서는 DNF 처리한다.

④ 경기시간, 대회 진행상황 등을 고려하여 조직위원회 결정으로 가속성능경기를 진행하지 않을 수 있다.

⑤ 가속경기 중 차량 주행에 문제가 있다고 판단될 경우 이후 경기에 참가할 수 없다.

⑥ 경기 이후 차량별 장착된 에너지미터를 통해 최대 출력(10kW) 또는 최대 전압(58V)을 연속으로 100ms 이상 초과했거나 출력 또는 전압의 500ms 이동 평균이 최대 출력 또는 최대 전압을 초과하였을 때 출력과 전압 제한을 위반한 것으로 간주하여 DNF 처리한다.

제10조 (짐카나 경기)

① 짐카나 경기는 주어진 장애물 코스에서 차량의 가속도, 제동 그리고 코너링 성능의 특성을 평가하기 위해 조합된 코스로 만들어지며, 경기는 주어진 코스를 1랩 주행하여 랩타임을 측정한다.

1. 차량이 계측선상을 통과하는 순간 또는 신호등에 녹색등이 점등되는 순간 계측을 시작하고 주행을 완료하여 정차구간의 계측선상을 통과할 때까지의 기록을 측정하며, 계측 시작 방식은 조직위원회에서 경기장 상황에 따라 결정한다.

2. 동일한 2개의 코스에서 동시에 차량이 출발한다.

② 연습주행 없이 1, 2차시기로 진행되며 DNF나 DNS는 0점 처리하며, 2회 모두 DNS에 의한 0점일 경우와 차량 이상에 의한 2회 DNF의 경우 이후 경기에 참여할 수 없다. 단, 조직위원회에서 상황에 따라 진행 횟수를 조정할 수 있다. 1차 시기 이후 반대편 코스에서 2차 시기를 진행한다.

③ 각 시기별 순위는 완주 랩타임으로 결정하며 해당 시기 별점을 포함한 1, 2차시기 결과 중 우수 점수를 각 팀의 경기성적으로 부여한다.

④ 짐카나경기 점수계산

1. 짐카나경기의 점수계산은 다음과 같다.

$$\text{짐카나경기 점수} = 130 \times \frac{((1.45 \times T_{\min}) / T_{\text{yours}}) - 1}{((1.45 \times T_{\min}) / T_{\min}) - 1} + 20$$

T_{your} : 해당 팀의 주행시간 합계

T_{\min} : 가장 빠른팀의 최소 주행시간

2. 가장 빠른 주행성능경기 기록의 145%를 초과한 차량은 짐카나경기 점수 중 주행성능에 대한 점수는 부여하지 않고 20점의 완주점수만 주어진다. 완주하지 못한 차량에 대해서는 DNF 처리한다.

⑤ 짐카나 경기 벌칙은 아래와 같다.

1. 파일런을 넘어뜨리거나 움직였을 경우 : 파일런을 넘어뜨리거나 움직였을 경우는 개당 1초의 벌점이 부과된다.

2. 코스이탈 : 정해진 코스 이탈시 DNF 처리한다.

3. 차량 정지 위치 위반 : 계측선상을 통과 후 최종 차량 정지구역을 구성하는 파일런이 넘어지거나

움직일 경우 2초의 벌칙 시간이 부과된다.

4. 주행정지 또는 운행불가 차량 : 차량이 주행 중 멈추거나 외부의 도움 없이 재출발이 불가능할 경우 운행 불가 차량으로 간주되며 DNF 처리한다.
- ⑥ 경기 코스 : 짐카나 경기코스 및 진·출입 방법은 경기장규모에 따라 조직위원회에서 결정하여 대회전 공지하며 기본적인 코스 예시는 그림 3과 같다. 그림 3은 예시로서 경기장 상황에 맞도록 변경된다.
 1. 경기코스는 직선구간, 슬라럼구간, Double Lane Change, 회전구간 등을 포함하며 조직위원회에서 경기 상황에 따라 코스 형태를 변경할 수 있다.
 2. 1랩의 길이는 대략 500m ~ 750m
 - 직선구간 : 70m이하의 직선구간
 - 슬라럼구간 : 콘 간격 7m에서 10m 사이의 직선으로 놓여진 파일런 구간(4~5개)
 - Double Lane Change 구간 : 콘사이 간격(차선평) : 2m~3m사이, 코스 총 길이 125m이내
 - 회전구간 : 90도 ~ 360도 회전구간, 반경 20~30m
- ⑦ 경기 이후 차량별 장착된 에너지미터를 통해 최대 출력(10kW) 또는 최대 전압(58V)을 연속으로 100ms 이상 초과했거나 출력 또는 전압의 500ms 이동 평균이 최대 출력 또는 최대 전압을 초과하였을 때 출력과 전압 제한을 위반한 것으로 간주하여 DNF 처리한다.

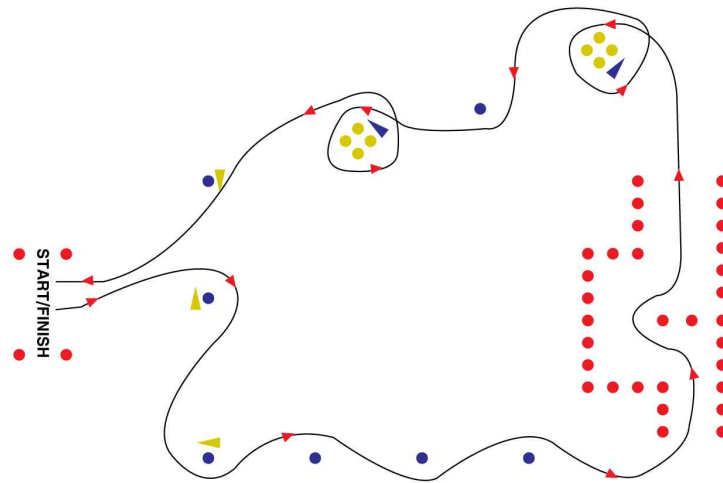


그림3. 짐카나 경기 코스 예시

제11조 (주행성능 경기)

- ① 주행성능 경기는 Standing Start 방식으로 출발하며 주어진 시간 내 랩 타임 기록으로 순위를 부여한다. 주행 랩 수는 경기 전 공지한다. 주행이 너무 느려서 대회 진행에 어려움이 있는 차량의 Cut-off에 대한 사항은 조직위원회에서 정한다.
- ② 주행방법은 경기장 규모에 따라 변경될 수 있으며, 조직위원회에서 결정 대회전에 공지한다.
- ③ 주행 중에 차량 정비나 축전지를 교환할 수 없다.
- ④ DNS는 0점 처리한다.
- ⑤ 주행성능경기 점수계산
 1. 주행성능경기의 점수계산은 다음과 같다.

$$\text{주행성능 경기 점수} = 130 \times \frac{((1.45 \times T_{\min}) / T_{\text{yours}}) - 1}{((1.45 \times T_{\min}) / T_{\min}) - 1} + 20$$

T_{your} : 해당 팀의 주행시간 합계

T_{min} : 가장 빠른팀의 최소 주행시간

2. 가장 빠른 주행성능경기 기록의 145%를 초과한 차량은 주행성능경기 점수 중 주행성능에 대한 점수는 부여하지 않고 20점의 완주점수만 주어진다. 완주하지 못한 차량에 대해서는 DNF 처리한다.

⑥ 팀 별로 드라이버에게 주행 랩 수를 알려주는 Board를 게시할 수 있다.

⑦ 조직위원회에서는 문제가 발생한 차량을 구난하지 않고 경기를 계속 진행할 수 있다.

⑧ 주행성능 경기코스는 경기장규모에 따라 조직위원회에서 결정하며 대회전에 공지한다.

⑨ 주행성능 경기에서 출발 및 재출발의 경우 경기가 시작되면 차량은 언제라도 외부의 도움 없이 출발 및 재출발이 가능하나, 경기진행위원이 판단하여 재출발이 불가능하다고 인정될 경우 DNF 조건에 해당한다. 이때 해당차량은 경기를 종료하고 코스 아웃하며 그때까지 주행한 랩 수(주행 거리)로 순위를 판정한다.

⑩ 코스 내 주행 가능한 차량의 대수 및 주행 시간은 경기장 및 진행 상태에 따라 결정한다.

⑪ 별점을 포함한 주행성능 경기 결과는 이후 진행되는 내구레이싱 1차 경기의 출발순서를 정하는데 사용되며 그룹의 출발방법 및 출발순서는 조직위원회에서 결정한다.

⑫ 주행 중 차량이 90° 이상 회전하거나 또는 스핀으로 인해 주행 중이던 차선에서 전·후진을 통하여 주행 차선으로 복귀해야 하는 상황이 발생할 경우 경기진행위원의 지시에 의해 차량을 운행하여야 한다. 만일 경기진행위원의 지시 없이 드라이버 스스로 판단하여 차량을 운행하였을 경우 1분의 패널티를 부과한다.

⑬ 경기 이후 차량별 장착된 에너지미터를 통해 최대 출력(10kW) 또는 최대 전압(58V)을 연속으로 100ms 이상 초과했거나 출력 또는 전압의 500ms 이동 평균이 최대 출력 또는 최대 전압을 초과하였을 때 출력과 전압 제한을 위반한 것으로 간주하여 DNF 처리한다.

제12조 (내구레이싱경기)

① 내구레이싱경기는 50랩 동안 진행한다. 내구경기는 포메이션 랩을 주행한 후 롤링스타트 방식으로 출발한다. 세이프티카를 선두로 포메이션을 유지하여 주행하며, 포메이션 랩 주행 시 차선 유지 및 추월은 금지되고 차량간격은 5m이상으로 한다. 세이프티카 속도 및 Cut-off에 대한 사항은 조직위원회에서 정한다. 포메이션 랩의 기록은 내구레이싱 경기 기록에 포함되지 않는다.

② 경기전 출발 순서는 조직위원회에서 결정하며 경기 전 공지한다. 주행성능경기 경기 결과를 기준으로 출발순서를 정한다.

③ 주행 중에 추월이 가능하다.

④ DNS는 0점 처리한다.

⑤ 내구레이싱 경기 점수계산

1. 내구레이싱 경기의 점수계산은 다음과 같다.

$$\text{내구 레이싱 경기 점수} = 250 \times \frac{((1.45 \times T_{min}) / T_{your}) - 1}{((1.45 \times T_{min}) / T_{min}) - 1} + 150$$

T_{your} : 해당 팀의 주행시간 합계

T_{min} : 가장 빠른팀의 최소 주행시간

2. 가장 빠른 내구경기 기록의 145%를 초과한 차량은 내구레이싱 점수 중 주행성능에 대한 점수는 부여하지 않고 150점의 완주점수만 주어진다. 완주하지 못한 차량에 대해서는 DNF 처리한다.

- ⑥ 팀 별로 드라이버에게 주행 랩 수를 알려주는 보드(Board)를 게시할 수 있다.
- ⑦ 내구레이싱 경기중 각 팀은 반드시 드라이버를 교체해야한다.
 - 1. 첫번째 드라이버는 주어진 주행시간 1/2을 주행하며 드라이버 교체 사인을 받으면 드라이버 교체구역으로 들어와야 한다.
 - 2. 두번째 드라이버는 잔여 주행시간을 주행하며, 주행성능 경기를 마치게 될때 랩 수 및 주행시간이 기록된다.
 - 3. 드라이버 교체를 위해 3분의 시간이 주어지며, 3분이 이상 시간 초과 시 초과된 시간은 전체 주행기록시간에 추가된다.
 - 4. 드라이버 교체 구역에는 각 팀당 교체할 드라이버를 포함하여 3명의 인원만이 출입이 가능하며, 출입시 반드시 CREW 조끼를 착용해야한다. 이를 어기고 교체 구역내 다른 팀원이 출입할 경우 해당 경기 최종 점수에서 1인당 50점이 감점된다.
 - 5. 드라이버 교체 구역에서는 타이어 정비용 공구만 허용된다.(전동공구 사용 금지)
 - 6. 드라이버 교체 후 차량의 출발에 문제가 발생한다면 재출발까지 최대 2분의 시간이 주어지며, 주어진 시간에 재출발이 불가능한 차량은 운행불가 차량으로 판단하여 DNF 처리한다.
- ⑧ 조직위원회에서는 문제가 발생한 차량에 대하여 구난하지 않고 경기를 계속 진행할 수 있다.
- ⑨ 내구경기 코스는 경기장규모에 따라 조직위원회에서 결정하며 대회전에 공지한다.
- ⑩ 주행 중 차량이 90° 이상 회전하거나 또는 스핀으로 인해 주행 중이던 차선에서 전·후진을 통하여 주행 차선으로 복귀해야 하는 상황이 발생할 경우 경기진행위원의 지시에 의해 차량을 운행하여야 한다. 만일 경기진행위원의 지시 없이 드라이버 스스로 판단하여 차량을 운행하였을 경우 1분의 패널티를 부과한다.
- ⑪ 경기 이후 차량별 장착된 에너지미터를 통해 최대 출력(10kW) 또는 최대 전압(58V)을 연속으로 100ms 이상 초과했거나 출력 또는 전압의 500ms 이동 평균이 최대 출력 또는 최대 전압을 초과하였을 때 출력과 전압 제한을 위반한 것으로 간주하여 DNF 처리한다.

제13조 (주행성능 경기 및 내구경기 벌칙 및 주행 요령)

① 벌칙

- 1. 사고회피나 충분히 납득할만한 이유라고 인정되면 벌칙은 부과되지 않는다.
- 2. 파일런을 넘어뜨리거나 움직였을 경우 파일런 하나 당 1초의 패널티가 더해진다. (출발선과 결승선 후의 파일런도 포함된다.) 추월 또는 사고 회피 등의 경우를 제외한 주행 중 차선을 한 바퀴 이상 이탈하였을 경우에도 회당 5초의 패널티가 더해진다.
- 3. 주행 중 파일런이 차량에 끼는 경우 진행요원 지시에 따라 차량을 적당한 곳에 정차시키고 파일런을 제거한 후 재출발한다. 단, 이때 소요된 시간은 주행시간에 포함되며 제1항 제2호의 벌칙이 추가된다.
- 4. 코스 이탈
 차량의 2바퀴가 파일런이나 선 등 정해진 코스의 경계선을 이탈한 경우 2륜 코스이탈로 5초의 패널티가 부과된다.
- 5. 사고를 피하기 위해 또는 경기진행요원의 요구에 의한 코스이탈은 벌칙이 부과되지 않는다.
- 6. 주행 중 위반에 대한 벌칙
 다음과 같은 경우 벌점이 부과되며 실격될 수 있다.
 - 가. 깃발 불복종 : 1분 추가
 - 나. 다른 차량에 대한 접촉(추돌 및 충돌 등) : 고의성 여부에 따라 2분 추가 또는 실격 (0점 처리) 처리한다. 충돌 및 추돌 등에 의해 주행 불가능한 차량(가해 또는 피해 차량)이 발생할 경우 DNF 처리한다. 이는 조직위원회에서 판단한다.

다. 주행 중 차량이 90° 이상 회전하거나 또는 스핀으로 인해 주행 중이던 차선에서 전·후진을 통하여 주행 차선으로 복귀해야 하는 상황이 발생할 경우 경기진행위원의 지시에 의해 차량을 운행하여야 한다. 만일 경기진행위원의 지시 없이 드라이버 스스로 판단하여 차량을 운행하였을 경우 1분의 패널티를 부과한다.

라. 에너지미터 위반 : 실격(0점 처리)

7. 차량의 기계적 문제 : 경기 중 경기진행요원에 의해 차량의 안전성 확인이 필요한 경우 해당 차량을 적당한 곳에 정차시켜 확인할 수 있으며 이때 확인 시간도 주행시간에 포함된다. 확인 후 주행 가능 차량으로 판정될 경우 재출발 할 수 있으나, 차량 주행 불가로 판정될 경우 해당차량은 경기를 종료하고 코스 아웃하며 주행성능 경기의 경우 그때까지 주행한 랩수(주행거리)로 순위를 판정하며 내구레이싱 경기 경우 제12조 5항에 따라 점수를 부여한다. 그러나 차량의 안정규정 위반이나 임의 조작이 **발각될** 경우 실격으로 0점 처리한다.
8. 주행중 차량의 축거 방향 일직선상 차륜이 동시에 지면으로부터 이탈하여 주행 안전에 문제가 발생할 가능성이 있다고 판단될 경우 해당 차량은 DNF 되며 그 때까지의 경기 결과로 해당 경기의 점수를 부여받는다.

② 주행 요령

1. 경기 동안 여러 대의 차량이 코스에서 동시에 주행함으로 드라이버는 모든 규정과 드라이버 요구사항을 엄격히 따라야 한다.
2. 사인 불복종, 추월구간 양보 불복종 등의 경우 흑색기가 발령되며 제1항 제6호 가에 따라 벌칙을 부가한다.
3. 차량의 바퀴가 오픈되어있는 차량의 경우 타이어와 타이어의 접촉으로 차량이 공중으로 튀어 오를 수 있으므로 드라이버는 위험성에 대해서 주의해야 한다.
4. 주행 방법(그림4 참조, 경기장 구도는 대회 현장 상황에 따라 변경 될 수 있다.)

가. B-C, D-A 구간

- 선행 차량이 없을 경우 우측차선 주행을 준수. 위반 시 주행 위반 **1분 패널티**
- 드라이버 판단에 의해 서행하는 선행차량을 추월할 경우 좌측차선을 이용하여 추월 후 안전거리를 확보하여 주행차선(우측차선)으로 복귀
- 서행하는 선행차량으로 인해 A, C 지점에 근접하여 좌측 차선을 주행할 경우 주행하던 차선을 유지하여 A-B, C-D 구간을 주행

나. A-B 구간

- A 지점을 통과할 당시의 차선을 유지하여 주행하여야 하며 서행하는 선행차량이 없을 경우 진입 차선을 유지
- 드라이버 판단에 의해 서행하는 선행 차량을 추월가능하며 추월이후에는 차선을 변경하여 서는 안 된다. 변경된 차선에서 다시 서행하는 선행 차량이 있을 경우 같은 방법으로 추월 가능
- B 지점을 통과하여 서행하는 선행차량이 없을 경우 기본 주행차선인 우측차선으로 주행

다. C-D 구간

- 가속 방지를 위한 워터 배리어 설치 및 코스를 따라 주행
- D 지점을 통과하여 서행하는 선행차량이 없을 경우 기본 주행차선인 우측차선으로 주행



그림4. 주행, 내구 경기장 예시

③ 코스 워크

조직위원회에서는 경기 전에 내구경기장을 드라이버들이 도로로 살펴볼 수 있게 할 수 있다. 이때 모든 드라이버는 반드시 참여해야 한다.

제14조(경기 종료 시점)

해당 경기의 종료는 Finish Line 통과가 아닌 경기장 밖으로 나가는 순간으로 판단한다. 따라서 Finish Line을 통과 하였더라도 경기장 밖으로 차량이 빠져나가기 전까지는 해당 경기 규칙을 준수하여야 한다.

제15조(퍼레이드 참가)

- ① 퍼레이드 참여 차량의 대수 및 방법 등은 대회 상황을 고려하여 사전에 결정 공지도록 한다.
- ② 일부 차량만이 퍼레이드에 참여할 경우, 퍼레이드에 참여하는 차량에 대해 차량검사, 안전검사, 제동검사를 우선 진행한다.

제16조 (채점 및 진행순서)

- ① EV 부문의 종목별 채점은 별표 1의 채점기준표에 따른다.
- ② 각 경기는 차량 당 경기 제한 시간 및 종목별 종료시간이 정해질 수 있으며 경기 제한 시간 및 종목별 종료시간 전에 경기를 마친 차량에 대해서만 점수가 부여된다.

제17조 (드라이버 - 팀원 통신)

경기 중 드라이버-팀원 간의 통신을 허용한다.

제18조 (영상기록장치)

경기 중 영상기록장치의 장착을 허용한다. 단, 부착위치는 운전자의 시야를 방해하지 않는 범위에서 허용한다.

제19조 (이의 신청)

경기 결과에 대한 이의는 ‘대회운영규정’ 제34조에 의해서만 제기할 수 있다.

부칙

1. 이 규정은 제정일로부터 시행한다.
2. 이 규정의 제정 및 개정 이력은 아래와 같다.

2019.9.19 제정	2020.4.16 개정	2020.9.17 개정	2022.4.21 개정	2023.4.27 개정
2024.4.11 개정	2025.4.18 개정	2026.3.19 개정		

[별표 1]

EV 부문 종목별 채점기준표

종목	점수	감점 적용 방법
보고서 평가	200점	
퍼레이드 참가	-	
차량검사, 안전검사	-	획득 총점에서 회당 30점씩 감점
제동검사	-	
가속성능경기	100점	경기 종목 별 감점
짐카나	150점	
주행성능	150점	
내구경기	400점	
총점	1,000점	