



\* 島 D,E を結ぶ点線を通過後、左右を問わず 1 回転して 7 番パイロンを通過してください。

点線区間で**1**回転するという**KBT**問題です。コース作成者は、基本的に**KBT**パターンとして、このコースを作成しました。という事は、**2016年9月26日**に書いた攻略法に従う事になり**KBT**ターンが無かった場合のライン上でブレーキを**1**回で終わらせて回ることを考えるのですが、これだと島に入ってサイドを引いて回るのが最速になります。問題はここからです。お約束ですが模範解答ではなくコース作成者がどのように考えて作ったかという解説です。馬力の、出力の大きな車は、このラインだと**KBT**が無くてブレーキで車速を調整した後に待ち時間があります。この待ち時間の間にターンをする事が最速になると思われるので解答は、島の出口直後で回転して**KBT**がなかった時のライン、車速になる早で載せに行く。ブレーキ一発で待ち時間なしでこのラインを走れる車は、もう一つ選択肢があります。島の中で左回りです。最速予想ですが**KBT**攻略法からは少し外れます。しかし、ブレーキ一発で、その後の距離が長いので、島の中で回った方が加速区間が長くなり結果的にゴールに早く帰ってこられる計算です。**14**番パイロンは、その目印であり、島**BD**間でテールを振ってくるのを止める役目として置きました。島の中で左に回る時にこのパイロンを見てから回るとスペースが出来て回れますが、見ないでスタートラインから直線で島に入ってくると回転スペースが半分ぐらいになってはみ出してしまう感じになります。

ここで一つ疑問があります。**4**駆の**○**野選手が**1**本目、島の直後で回り、**2**本目島の中で回っていました。これ正解です。なぜかというと雨が強くなったのです。島の中は、島の出口よりもグリップが良い、周りが沈んでいるというか島の中の方が丘上に高いので雨が止んだ時に先に渴き始める場所だからです。グリップの良い場所で加速し始めた方がバスストップまでの車速が速くなるからです。これは流石という他はありませんでした。ということで、このコースは、**KBT**の攻略法を自分で書いて公開して後の作成だったので故意に左回りオプション、応用等が必要なコースを熟慮して用意したものでした。追加の現場合わせて、スタートラインに並ぶときに過度に左に向けて並んでしまうと**14**番パイロンを見ずに島の中で回る人が多くなると思ったのでスタートライン手前にパイロンを置いて規制しました。理由はオフィシャルの通路確保ということになりました。