



旗説明

黄旗振動: パイロンタッチ・移動 (5秒加算)、黄旗提示: パイロンタッチの疑い有り (要確認)

Start/Goal/K1~K4/Lap パイロン (点線内) は何本倒してもペナルティは5秒加算固定

K区域は通過すると危険な為、車両損壊の恐れが高く注意

赤旗が提示されたら直ちに走行を中断しオフィシャルの指示を請う

脱輪: 土手・井戸・島とも脱輪によるペナルティは取らない (但しコースアウトは赤旗にて継続走行不可)

黒旗はミスコース (間違えた次のパイロン・セクションに差し掛かった場合)

Lap: 中間ラップ計測地点

スタートに付く前に運転席側窓の閉め忘れ注意! ボンネット・トランク等も要確認

安全のためゴール後は坂頂上にて一時停止! パドックは徐行厳守

Produced by Butouka Agency

舞闘家

12/7JMRC千葉東京ジムカーナフェスティバル決勝コース【Asama177】設計思想

[コンセプト/狙い]

- 狙い：ぐねぐねうねうねぐるぐる（大小延々スラローム）
- C1：オートテスト勢/2ペダル勢/ガチ勢 全員が共通のcourseで遊べる
- C2：“こてこて”partは無いけど、癖強々で、それぞれ勢毎に攻めpoint有
- C3：少しどキドキpoint有
- C4：同じ箇所ぐるぐるするから、courseを頭にしつかり入れてimage膨らませた人が有利（完熟歩行に走行大事だね）
- C5：距離は詰めない その代わり、左右のリズムは保つ 基本常に左右に過重移動する状態が続く 左右どちらかだけが続く箇所は無い

[基本理念]

- P1：直線排除（power勝負封印）
- P2：閑門排除（出来る出来ない勝負封印）
- P3：平均速度高（緊張感最大化、但し、MC配慮要）
- P4：少official考慮（PT修正時間配慮）
- P5：overlap考慮（後半で次走車を円滑且つ安全に可能な限り並走可能とす）
- P6：2pedale, noside, autotest entrantに最大限配慮（諄いsection排除）
- P7：素人/玄人、オートテスト、それぞれの攻め処を盛り込む

[考慮結果]

- E1：13Pから島に入って、ホームベース出口に向いたの確認で次車course in
- E2：手前外周迄、奥を周回するが、そこが若干ミスコースゾーン 左右のリズムを間違えると迷いだしし、PT/MCが増える
- E3：コースアウトは、土手近傍の6P 後は、2Pや外周の7, 8P侵入もリスクは低いが勢いではハミ出るかも
- E4：工夫はするが、MC/PTは井戸周りと、goal前のstage下

[注意点]（運営上、選手に対して、車両損壊の危険性を認知して貰う 特に気にすべき箇所と強引に無茶した場合の危険性を告げる）

- A1：島抜け箇所、規制せず ⇒ 運転席が内側にて、転倒リスクは低いが、逆にだからと言って乗り過ぎは赤旗だと諄すべき
- A2：井戸周りの10Pの手前は敢えて、Pを倒して分かり易く（泥が例年凄いので、MCすると、車もcourseも汚れるので）
- A3：井戸周り、バス停過度、排水溝周囲の湿りと粘土の体積は掃除してあっても路面grip感に大きな差が生じ、controlを失い易い為、他の箇所の路面との差を意識し、過信して、踏み過ぎての通過を慎む様、促す