

"О траектории движения на поворотах написано множество книг, это тема для постоянных дискуссий", - говорит Ники Лауда.

Траектории сразу двух автомобилей находящихся в гонке могут иметь различия всего в считанных сантиметрах, но порой именно в этих нескольких сантиметрах и кроется секрет чьей-то победы. При гонках если они проходят вечером или ночью очень важно правильное освещение. Именно такое освещение и обеспечивают [светильники уличного освещения в Одессе](#)

Принцип прохождения любого поворота: это потратить в повороте как можно меньше времени и выйти из него как можно быстрее с высокой скоростью, для того чтобы можно было быстрее разогнаться машине на прямой. Придерживаясь этого классического принципа, мы теряем вход в поворот. А это правильно только лишь для поворота, сразу после которого идет длинная прямая. Существует всего 3 основных вида поворотов:

- 1) Поворот перед прямой;
- 2) Поворот в конце прямой;
- 3) Поворот, связывающий два других поворота.

Самый важный из этих поворотов, поворот – это тот, который собственно выходит именно на длинную прямую.

Далее, второй по важности – это поворот, находящийся в конце прямой. А, кроме того, любой "быстрый" поворот намного важнее "медленного", или же крутого, там где выигрыш во времени обычно всегда минимален.

Гонки всегда выигрываются только лишь на прямых, а вовсе не на поворотах.

Гонщик, который раньше всех выходит из поворота, собственно быстрее достигнет и окончания прямой, и финиша, пройдя три основные точки: 1) точку входа, 2) апекс и 3) точку выхода.