



金曜から崩れたリズムを打開できず 追い上げ 14 位でゴールも厳しい週末に



GR TOYOTA GAZOO Racing GR86/BRZ Cup

TOYOTA GAZOO Racing GR86/BRZ Cup
第2戦 SUGO チャンピオンカップレースシリーズ

2026年5月16日(土)～17日(日) スポーツランド SUGO (大分県)

Practice

スポーツ走行/専有走行

5月14日(木)～15日(金)

天候：曇り/雨/晴れ 路面：ドライ/ウエット

オートポリスで開幕した2026年のTGR GR86/BRZ Cupは、約1ヶ月ほどのインターバルで第2戦を迎えた。舞台は宮城県のスポーツランド SUGOだ。走り出しとなった5月14日(木)のスポーツ走行は、曇り空で午後には雨も降り出す状況だった。

そんな状況下で平良は好調だったが、その調子を5月15日(金)の専有走行でも続けたかったものの、専有走行ではデフトラブルが起き、満足に走行ができなかった。この日は気温が上がっており、その状況下で確認ができなかったことは大きな痛手となった。



Qualify

公式予選

5月16日(土)

天候：晴れ 路面：ドライ

5月16日(土)の予選日、予想どおりスポーツランド SUGOは晴天に恵まれ、気温も上昇した。午後2時10分から予定されていた予選は、クラブマンシリーズの予選の遅れで午後4時からに変更されたが、午後2時よりも気温は下がったものの、相変わらず晴天が

続いていた。そんな中、平良はセッション終盤にアタックを行うも、1分36秒177というベストタイム。26番手となった。「タイムが上位から離れすぎています。原因を調べなければ」と平良。前日のトラブルで確認が行えなかったことも痛手となった。





Race

決勝レース

5月17日(日)

天気：晴れ 路面：ドライ



平良はその後も #56 鶴賀義幸選手と接戦を展開しながら前の 17 番手を追っていったが、13 週のチェッカーを迎えることに。レース後、走路外走行で複数台がペナルティを受け、結果は 14 位となった。ただ 26 番手スタートから大きくポジションを上げることができたものの、あくまで最後方の集団から中団に上がったのみ。順位を上げたレースだったにも関わらず、絶対的なスピード不足に平良の表情は暗いまだだった。「こんなはずじゃない」というのが平良の偽らざる気持ちだ。

次戦岡山までは約 1 ヶ月ほど。それほど時間があるわけでもない。オキナワドリームレーシングと平良は、一丸となって現状打開を目指していく。

苦しい結果となった公式予選を経て、一夜明けた 5 月 17 日(日)も、スポーツランド SUGO は快晴となった。やや風があるものの、やはり気温は高い状況。このコンディションに合わせて込むべく平良とオキナワドリームレーシングは調整を続けてきた。

午後 2 時にフォーメーションラップが始まった決勝レースで、平良は 26 番手からポジションを守ったままオープニングラップを終えた。タイトなスポーツランド SUGO でのレースは毎年大混戦で、中団以降は今回も予想どおり超接戦。平良はそんななか、2 周目に 1 ポジションアップ。25 番手につけた。

平良はその後もプッシュを続け、3 周目には 23 番手へ。非常にタイトな集団のなかでグイグイとポジションを上げていった。

序盤、平良は #550 宗藤昌太朗選手を先頭とする 18 番手争いのなかで激しいバトルを展開していく。平良はなかなか集団から抜け出すことができなかったが、9 周目にはこのバトルを勝ち抜き、20 番手に浮上する。

10 周目には、さらにトラブルによりピットインした車両が出たことで、平良は 19 番手に。さらに翌周には 18 番手にポジションを上げたが、この時には前を走る集団とは間隔が開いている状況だった。



Drivers Voice

ドライバーコメント



平良 響 *Hibiki Taira*

決勝レースでは順位を上げることができましたが、下位グループでのバトルでしたし、『こんなはずじゃない』という悔しい気持ちです。公式予選からクルマは本当にスピードがなくて、なかなか解決策が見つからない状況でおさる悔しいです。何かできるかというアイデアもないので、焦りが募ります。今週は走り出しのフィーリングは良かったのですが、専有走行でのデフトラブルから完全にリズムを崩してしまいました。解決方法が見つからないまま崩れたリズムを引きずっているのも、もっと精度を高めなければいけないと感じました。



Okinawa Dream Racing



沖縄の
しあわせが
糧になる。



沖縄 JTB 株式会社



沖縄にとってかけがえない会社へ。



沖縄トヨタグループ



