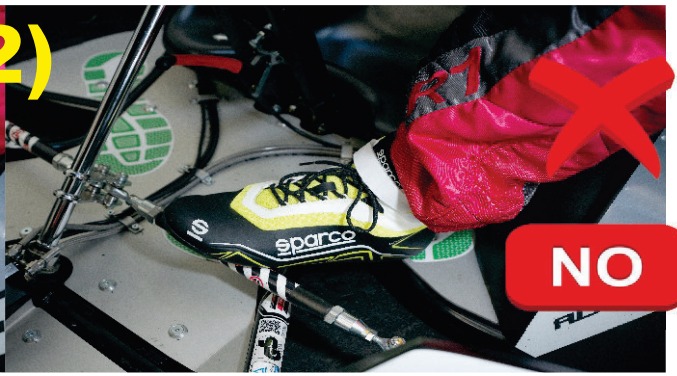


INSTRUCTIES

- Begroeting (1)
 - U rijdt zoals op een motorfiets, elk in een kart en allemaal in dezelfde richting
 - Geen autoscooters (aanrijdingen met andere karts of de bandenbegrenzing) of Mario Kart, u hebt voldoende plaats op de baan om in te halen
- Instappen (2)
 - Bij het instappen niet op de zwarte spoorstang (AFBEELDING) stappen, zet uw voeten op de groene voetafdrukken
 - Houd u vast aan de stoel, benen naar voor strekken en dan gaat eerst de achterkant omlaag
- De stoel instellen (3)
 - Geen ingedrukte knie, op de stuurkolom bevindt zich een rode hendel, als u deze naar u toe trekt, kunt u de stoel vooruit of achteruit schuiven
 - Stel de stoel zo in dat uw knie, bij een ingedrukte pedaal, een hoek vormt (AFBEELDING)
- Gas en rem (4)
 - Het gas is rechts (PEDAAL INDRUKKEN), de rem is links (PEDAAL INDRUKKEN), niet tegelijkertijd indrukken omdat anders de gas-remtechniek werkt en u weinig vermogen hebt
- Sturing (5)
 - Zoals bij het stuur, zwaar en direct (AFBEELDING STUURBEWEGING)
- Uitstappen (6)
 - Houd u vast aan de stoel, druk u met uw armen op en stap niet op de spoorstang (AFBEELDING)
- Rijgedrag (7)
 - De eerste drie ronden verstandig rijden, dit wil zeggen de banden op temperatuur brengen, alleen met warme banden is er voldoende grip en slijpt men niet
 - Kijk hoe de baan verloopt en hoe de kart reageert
- Rijfouten (8)
 - Als deze zich voordoen, en de achterkant heeft u ingehaald en staat op de baan, **NOOIT UITSTAPPEN**, in de kart bent u veilig, uw arm omhoog steken (AFBEELDING) en zo lang gestrekt houden tot er hulp is, met een gestrekte arm zegt u tegen uw medebestuurders: opgelet, ik sta hier, rijd langs mij
- VSC Virtuelles Safety Car (9)
 - Als u ronddraait met uw kart, zoals bij chicaneren, kunnen wij met één druk op de knop alle karts tot de helft beperken. Dit gebeurt voor onze eigen bescherming, als wij over de baan lopen. Als de hindernis verholpen is en de medewerkers in veiligheid zijn, zullen wij de karts opnieuw allemaal vrijgeven.
- Zwaailichten (10)
 - Als de tijd voorbij is, beginnen in de hal rode zwaailichten te branden. Rijd dan in de pitstraat, **OP WANDELSNELHEID**, en rijd in de straat van waaruit u vertrokken bent. **BLIJF ZITTEN TOT DE MOTOR IS STILGELEGD**.
- Misselijkheid (11)
 - De pitstraat is altijd open, als iemand niet meer wil of kan, traag de pitstraat inrijden en op het een medewerker wachten
- Helmen (12)
 - Moeten nauw aansluiten, mogen niet afvallen bij knikken en moeten worden vastgemaakt, vizieren altijd open laten, anders beslaan ze
- Pitstraat (13)
 - Bestuurder een op de afbeelding in straat 1 in de eerste kart instappen, het nummer vooraan op de kart is oninteressant
- VRAGEN??? ALLES BEGREPEN



(2)



NO



(3)

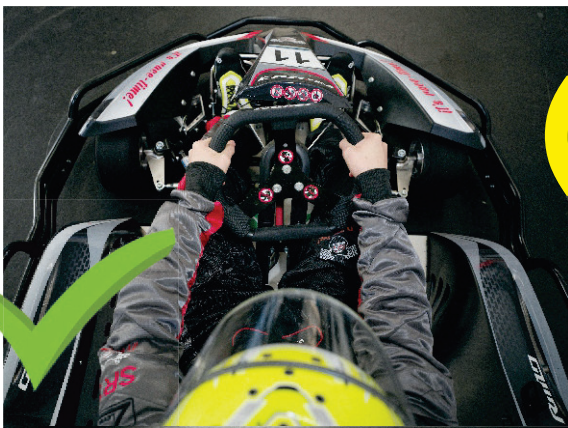


NO

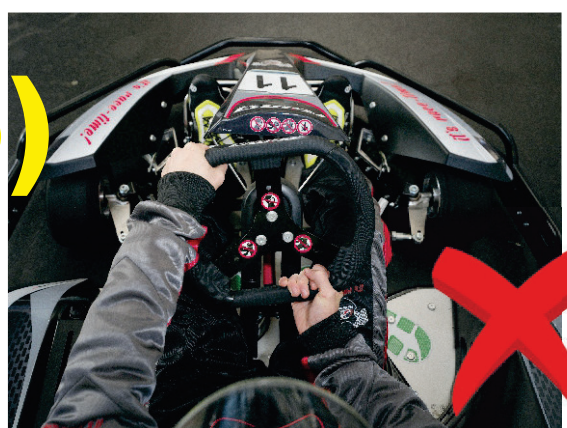


(4)

GO



(5)



NO

YES



NO



1. Bij aanrijdingen met andere karts of met het geleidingssysteem (bandenbegrenzing) wordt de snelheid van de karts verlaagd en rijden ze dus trager.
2. Hoe vaker u een aanrijding hebt, hoe meer koppel uw kart verliest. U merkt dat uw kart begrensd is, als ze stottert. De kart is niet defect, maar beperkt voor uw veiligheid het risico op verwondingen.
3. Bij een verstandige rijstijl zonder aanrijdingen wordt de kart (90-180 sec.) opnieuw vrijgegeven.
4. Bij hindernissen (ongevallen, stilstaande karts) op de baan worden alle karts voor de helft beperkt ter bescherming van het personeel dat over de baan moet lopen. Zodra de hindernissen verholpen zijn en het personeel in veiligheid is gebracht, worden alle voertuigen opnieuw vrijgegeven.