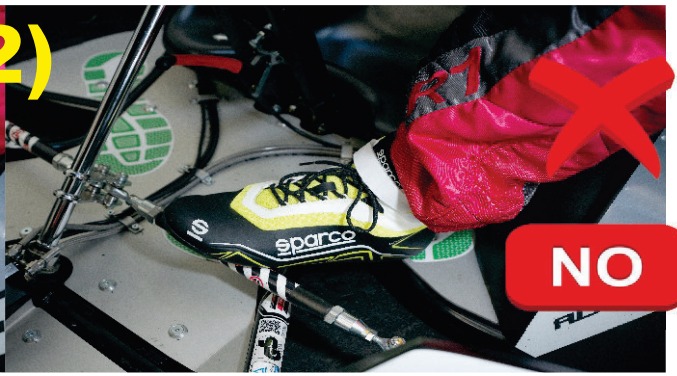


INSTRUCCIONES

- Salutación (1)
 - Vais a conducir un vehículo deportivo a motor, cada uno en un kart y todos en la misma dirección.
 - No son autos de choque (para chocar con otros karts o con la protección de neumáticos) ni Mario Kart, hay mucho espacio en la pista para adelantar
- Entrada (2)
 - Al entrar, no piséis la barra de acoplamiento negra (MOSTRAR), poned los pies en las huellas verdes.
 - Sujetaos al asiento, estirad las piernas hacia delante y bajará después el trasero.
- Regulación del asiento (3)
 - Las rodillas no deben quedar estiradas, en la columna de dirección hay una palanca roja, tirando hacia uno mismo se puede mover el asiento adelante o atrás.
 - Ajustad el asiento de modo que las rodillas queden flexionadas al pisar el pedal (MOSTRAR).
- Acelerador y freno (4)
 - El pedal de la derecha es el acelerador (PISAR EL PEDAL), a la izquierda está el de freno (PISAR EL PEDAL), no se deben pisar a la vez, si no funcionará la técnica acelerador-freno y habrá menos potencia.
- Dirección (5)
 - Como en una bicicleta, es dura y directa (MOSTRAR EL MOVIMIENTO DE LA DIRECCIÓN)
- Salida (6)
 - Sujetaos al asiento, empujad hacia arriba con los brazos y no piséis la barra de acoplamiento (MOSTRAR).
- Conducción (7)
 - Conducid las tres primeras vueltas con sensatez, es decir, calentando poco a poco los neumáticos, solo con los neumáticos calientes existe agarre y no se derrapa.
 - Observad cómo transcurre la pista y cómo reacciona el kart.
- Error de conducción (8)
 - Si se comete un error, se hace un trompo y te quedas parado en sentido inverso a la marcha, NUNCA TE BAJES, en el kart estás a salvo, levanta el brazo recto hacia arriba (MOSTRAR) y mantenlo levantado hasta que llegue la ayuda, el brazo levantado indica a los demás: cuidado que estoy aquí parado, evitadme al pasar.
- VSC Coche de seguridad virtual (9)
 - Si quedáis atravesados en algún punto, como en la chicane, con solo pulsar un botón podemos reducir la potencia de todos los karts a la mitad, esto es para nuestra propia protección mientras caminamos por la pista, cuando el obstáculo se despeja y el personal está a salvo, volvemos a liberar la potencia de todos los karts.
- Luces estroboscópicas (10)
 - cuando se acabe el tiempo, se encienden las luces rojas estroboscópicas del el pabellón, debéis entrar en el pit lane, A VELOCIDAD DE PASO, y conducir hasta el carril desde el que se salió, QUEDAOS SENTADOS HASTA QUE SE APAGUE EL MOTOR.
- Náuseas (11)
 - El pit lane está siempre abierto, si alguien no quiere o no puede seguir conduciendo, debe conducir despacio hasta el pit lane y esperar a que llegue el personal.
- Cascos (12)
 - Deben estar ajustados, no caerse al inclinar la cabeza y cerrarse, la visera debe estar siempre abierta, de lo contrario se empañará.
- Pit lane (13)
 - El piloto que aparece en la pantalla en el carril 1 debe subirse al primer kart, el número que aparece en la parte delantera del kart no es significativo.
- ¿ALGUNA PREGUNTA? TODO CONFORME



(2)



NO



(3)

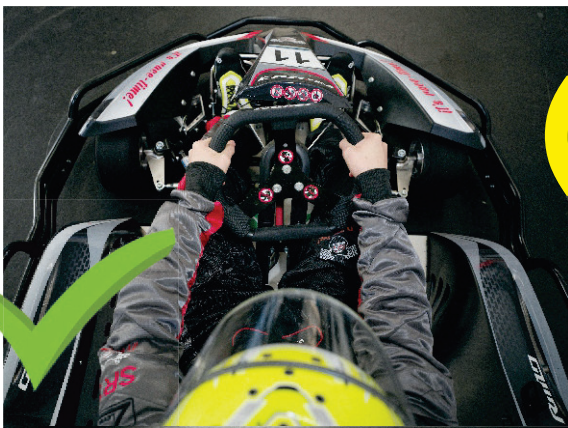


NO

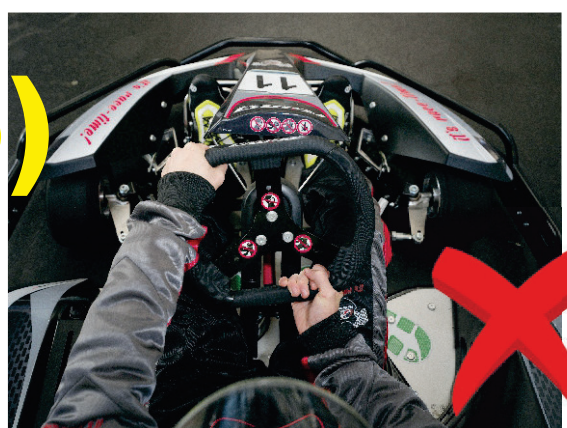


(4)

GO



(5)



NO

YES



NO



1. En caso de colisión con otros karts o con el sistema de guiado (protección de neumáticos), el kart reduce su velocidad y, en consecuencia, va más lento.
2. Cuanto más a menudo se colisione, más velocidad perderá el kart. Cuando el kart funcione irregularmente, se notará una pérdida de potencia. No es una avería, sino una reducción de potencia por su seguridad.
3. Si conduce con sensatez y sin colisiones, el kart volverá a acelerar (90-180 seg.).
4. Si hay obstáculos (accidentes, karts parados) en la pista, todos los karts reducen su potencia a la mitad, esto se hace para proteger las personas cuando tienen que caminar por la pista. Cuando se han eliminado los obstáculos y las personas están seguras, se vuelve a liberar la potencia de todos los vehículos.