

Lesprogramma NJIKV kartcertificaat

Nr.	Onderdeel	Criteria
1.1	Gas geven en remmen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Niet gelijktijdig gasgeven en remmen 2. Een remsbeweging bij aanremmen voor de bocht (niet schokkerig remmen)
1.2	Timing gas geven en remmen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vloeiend en gelijkmatig gasgeven tot aan het rempunt 2. Vloeiend en gelijkmatig gasgeven vanuit de apex
1.3	Ideale lijn enkele bocht	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buiten-binnen-buiten (niet "knijpen" van de bocht bij insturen) 2. Hele baan gebruiken bij exit
1.4	Remmen voor een pylon	Op juiste punt tot stilstand komen zonder blokkeren
1.5	Reageren op de gele, rode en blauwe vlag	Geel: snelheid minderen en hand omhoog, rood: tot stilstand komen en hand omhoog, blauw: van de lijn af en 1 rijder voorbij laten.
1.6	Vlaggen: Geel, Rood, Blauw	Zie 1.5
1.7	Houding (zitpositie/handen)	Zelf instellen: Benen licht gebogen, handen "10 voor 2", duimen op het stuur
1.8		
2.1	Timing gas geven en remmen bocht	Kiezen van rempunt (entry) en punt van gasgeven (exit). Automatiseren (elke ronde op dezelfde manier)
2.2	Ideale lijn bochtencombinatie	Zelfde als 1.3, maar dan voor een combinatie van bochten. Automatiseren (elke ronde op dezelfde manier)
2.3	Inhalen: uitremmen	Door later remmen aan de binnenkant van de bocht de tegenstander het insturen beletten.
2.4	Race met rollende start	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempo bepalen 2. Tempo variëren om voorsprong te creëren
2.5	Race met staande start	Hoppen
2.6	Slalom pylonen 3 kartlengten uit elkaar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pylonen niet raken 2. Vooruit kijken 3. Snelheid constant houden
2.7	Kijkpunten (bocht entry)	Door de bocht heen kijken (kijken naar exit punt). Automatiseren (elke ronde op dezelfde manier)
2.8	Deelname aan de clubraces	
2.9	Constante rondetijden	Aantal aansluitende ronden (>4) dezelfde rondetijd kunnen rijden ($\pm 0,1$ s)
2.10	Vlaggen: start/finish, waarschuwing, zwart	
2.11	Apex, entry, exit, onderstuur, overstuur, liften	Midden van de bocht, instuurpunt, punt van gasgeven, wegglijden over voorwielen (hoe komt dit?), uitbreken achterwielen (hoe komt dit?), gas loslaten (wanneer)
2.12	Inhalen: Do's and don'ts	Inhalen: tegenstander niet raken in de rijrichting (beuken). Inhaalactie pas doorzetten als de kart helemaal naast de tegenstander is. Verdedigen: als tegenstander naast de kart zit dan niet meer insturen, maar aansluiten.
2.13		
3.1	Rempunt verleggen	Verleggen van het rempunt (later) en het moment van gasgeven (eerder)
3.2	Gewichtsverplaatsing bochten	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kart "zetten" door gewicht te verplaatsen bij insturen. 2. Liften achterwiel bij aanremmen
3.3	Inhalen (bocht exit) en verdedigen (blokken)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Positioneren voor inhaalactie (snelheid meenemen naar volgende bocht) 2. Breed maken op de baan om inhaalactie te voorkomen.
3.4	Slalom pylonen 2 kartlengten uit elkaar	Zie 2.6
3.5	Slipstream rijden	Voorste rijder op korte afstand volgen (op de bumper) zonder de kart te raken. Doel: tegenstander tot fout dwingen.
3.6	Vlaggen: Olie, Mankement,	
3.7	Grip	Grip door: banden (type/bandenspanning/koud/warm), stuurbewegingen (soepel/abrupt), remmen (gelijkmatig/blokkeren), ondergrond (materiaal)
3.8		
4.1	Opbouw rondetijden	In een serie van ronden elke ronde een beetje verbeteren. Rondetijden moeten steeds een klein beetje naar beneden.
4.2	Kwalificeren (vrije ronde zoeken)	Ruimte maken voor jezelf om een snelle ronde te zetten
4.3	Feedback geven over de kart. Rijstijl aanpassen.	Kunnen aangeven hoe de kart zich gedraagt (wegligging/motor). Dit uitleggen door de begrippen van 2.10 en 3.7 te gebruiken. Hiermee rekening houden tijdens het rijden om het maximale uit de kart te halen.