

1.

Первое базовое правило заключается в старательном прохождении поворота по наиболее пологой кривой, где обычно используется абсолютно вся ширина полотна трассы. Данное правило имеет название "внешний-внутренний-внешний", что означает приближение по внешней стороне трассы к повороту, после того, как вы зашли в поворот, нужно находиться у его внутренней границы (данная точка редко называется "апекс"), после чего при выходе из поворота нужно быть у внешней стороны.

2.

Вторым базовым правилом является то, что во многих случаях кратчайшая траектория – далеко не самая быстрая. Новички стараются выиграть время и проходят повороты во внутренней части (то есть по малому радиусу). А чтобы удержать карт в таком крутом повороте, необходимо существенно снизить скорость, что в результате окажется потерей времени.

3.

Третьим базовым правилом считается отличие оптимальной траектории от геометрически правильной дуги, поскольку она совсем несимметрична относительно биссектрисы поворота. Динамика торможения карта превосходит динамику его разгона (как дешевая [продажа спецодежды](#) превосходит дорогу), потому лучше въехать в поворот медленнее, а выехать – побыстрее.

4.

Четвертое базовое правило – следует избегать заноса, так как здесь сильно теряется скорость и обороты двигателя. Во многих случаях, чистое прохождение поворота за счет "вкатывания" дает ощутимый выигрыш во времени и скорости.

5.

Пятое базовое правило – торможение осуществлять до поворота, когда передние колеса стоят еще прямо. В противном случае большая вероятность бросить карт в занос.

