



Es conveniente una ropa deportiva. Pantalón largo de tejido fuerte (pana o algodón), camiseta o blusa con mangas largas, guantes, gafas de sol y mocasines cómodos. Mejor será evitar los zapatos de tacón para guiar más fácilmente, así como las camisas de manga corta, para limitar las erosiones en caso de caída.

una nueva pasión: EL GOKART

HACE algunos años, en los Estados Unidos, una de las diversiones preferidas de los chiquillos era la de lanzarse por las cuevas sobre una máquina rudimentaria hecha con maderas, cuerdas y trozos de lata. Salían las formas más extrañas y curiosas que los niños llamaban «kart», un término intraducible que lo mismo puede significar caja de jabón como carrito. Hace cinco años, un joven fanático de estos extraños vehículos pidió a su padre —Art Ingels, inspector de autos de carrera—, que le aplicase un pequeño motor a su «kart». Después de dos días de trabajo en el juguete nació el primero y auténtico «kart». En breve, estas carretillas con motor se construyeron a centenares y la moda se extendió por los Estados Unidos, atrayendo al principio solamente a los niños y luego a los hombres y mujeres de todas las edades.

Intencionadamente no hemos empleado la palabra «go-kart», término impropio para definir este deporte. Solamente es el nombre de la firma que construyó primero los cochecitos.

¿Es un deporte para la mujer? ¿Cómo se conduce? ¿Cuánto cuesta? ¿Cómo se debe ir vestido? A éstas y a otras preguntas contestaremos aquí.

lo que cuesta

Es una diversión más bien cara. El alquiler de un «kart» comprende el seguro y la responsabilidad civil, el alquiler del casco, y, naturalmente, la asistencia en caso de accidente. El alto precio se debe al coste de la conservación de las pistas y de los «karts». Este pequeño vehículo tiene una vida muy breve; sólo de algunos meses. Por eso, quien monta en un «kart» y paga una gran cantidad por unos cuantos minutos, tiene derecho a una máquina en perfectas condiciones.

la condición es fácil

Conducir un «kart» es sencillo y elemental; por alguna razón este deporte ha sido creado en principio para niños. Los mandos de conducción son tres: el volante, el freno y el acelerador. El técnico prepara el motor cuando ya se está sentado en el «kart». Pisando ligeramente el pedal de la derecha, que es el acelerador, el vehículo marcha. **SIGUE 77**

EL GOKART

La velocidad aumenta o disminuye según la presión que se ejerce en este pedal. Quitando completamente el pie del acelerador, el «kart» se para, por lo que el uso del pedal de la izquierda, que es el freno, apenas se usa, si no es en caso de gran necesidad.

Quien monta por primera vez en un «kart» deberá proceder con calma, usando el volante con cuidado. Basta moverlo levemente para que la máquina cambie bruscamente de dirección. Además, antes de dar las curvas se debe frenar al máximo para no salirse de la pista. En las primeras tentativas se deberá ir en zig-zag.

La posición en el «kart» debe ser recta; es mejor permanecer un poco rígido que hacer movimientos con el cuerpo por el peligro de desviarse y salirse de la pista. Para conducirlo no hay necesidad de patente ni otros permisos especiales. El límite de la edad es elástico. Lo conducen desde los niños a los octogenarios...

pistas numerosas

En varios países europeos y americanos las pistas de «kart» están naciendo como hongos.

La extensión de una pista no debe superar los mil metros ni ser inferior a los 350. Las curvas nunca tienen peralte. Existen varios tipos de «karts», del de menos potencia (50 centímetros cúbicos), propio para niños, al de competición (200 centímetros cúbicos), que puede llegar en recta a los 120 kilómetros a la hora.

mínimo de riesgos

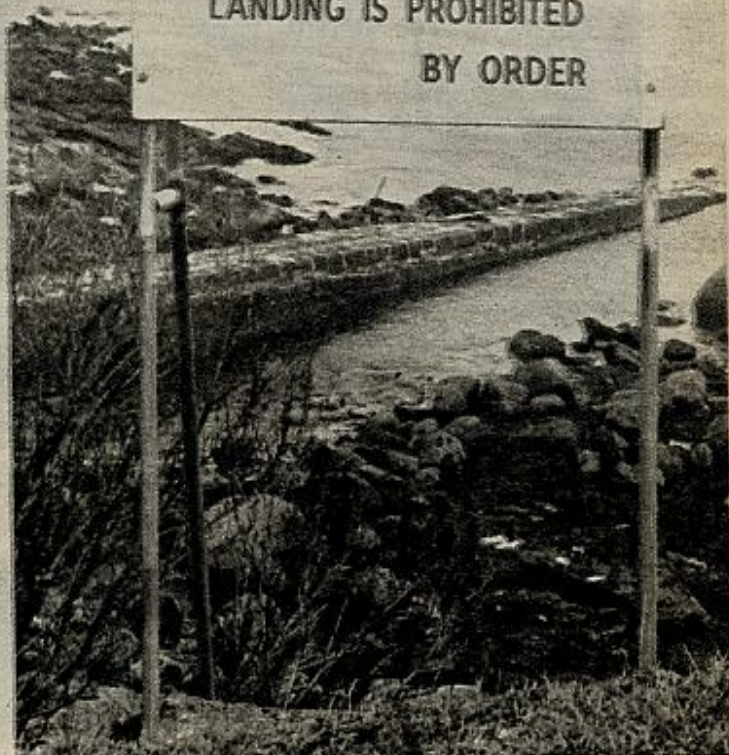
Más que a otras razones, los accidentes se deben a imprudencia del conductor. Respetando algunas reglas de corrección (no cortar el camino a otro corredor, no frenar de improviso, mantener cierta distancia de los demás, dejar paso a un corredor más rápido), no debe suceder nada. Tanto más si se usa un «kart» de 50 centímetros cúbicos cuya velocidad máxima de 40 kilómetros no podrá provocar nunca serios accidentes. Por tanto, las consecuencias de una caída a causa de un bandazo o salida de pista, son en su mayoría arañazos. Rara vez se producen contusiones.

Los guantes, el mono y el casco defienden el cuerpo de estos peligros. La salida de pista podrá producirse incluso el primer día de práctica. En ese caso se acabará en el suelo o contra las barreras de protección (paquetes de paja o neumáticos amontonados) con un poco de susto y nada más. Es difícilísimo que un «kart» vuelque. Gracias a la proximidad al suelo, la caída es casi perfecta.

**NACIDO
EN
NORTE-
AMERICA
COMO
DIVER-
SION
PARA LOS
NIÑOS, ES
PRACTI-
CADO
POR
HOMBRES
Y
MUJERES
DE TODAS
LAS
EJEDADES**



'GRUINARD ISLAND'
THIS ISLAND IS
GOVERNMENT PROPERTY
UNDER EXPERIMENT
THE GROUND IS CONTAMINATED
AND DANGEROUS
LANDING IS PROHIBITED
BY ORDER



Está prohibido el acceso a la isla. La bacteria del antrax tiene una vida muy treintena o más de años. La bacteria provoca una enfermedad que tiene cie

TODAVIA HOY ESTA PROHIB

LLaman la Isla de la Muerte, y es en realidad un islote rocoso próximo a la costa noroeste de Escocia. Es una extensión desolada y triste. Nadie vive en ella, porque la isla de Gruinard —58 grados de latitud Norte— es verdaderamente una isla mortal. En realidad, dejó de ser una isla habitable en el verano de 1942, después de realizarse en ella una serie de experimentos. ¿Qué pasó allí durante la guerra? ¿Por qué sigue siendo una isla prohibida?

En los hotelitos y pequeñas propiedades que bordean la costa próxima a la isla se especula constantemente acerca de estos temas, y todas estas leyendas arrancan o se centran en un mismo punto: la muerte.

Los científicos mataron a todos los animales de la isla —se ha dicho un propietario, llamado Kenneth McGregor, mientras atizaba el fuego de la chimenea, que todavía hay que mantener encendida en este duro clima. Establecieron su campamento, o lo que sea, allí abajo, en Fairry's Hill.

Y me señala el lugar donde estuvo. Efectivamente, allí se divisan los restos de una construcción, unos cables, unos postes y prácticamente nada más.

En el cálido verano de 1942, los hombres de ciencia envinaron a la isla, desde la tierra escocesa, cientos de animales a bordo de un barco. Los pescadores y los labradores trataron de averiguar lo que pasaba y observaron la isla con prismáticos de gran potencia. Así pudieron advertir algunos detalles de la llamada Operación Arca de Noé. Observaron los experimentos y comprobaron los resultados. Vieron cómo colocaban los animales en fila a lo largo de la costa meridional de la isla, como si los estuviesen preparando para un extraño y gran desfile. Observaron cómo los hombres, protegidos por blancos trajes, se situaban en el extremo sur de la isla de Gruinard.

Veinte años después, Duncan Mathieson, pescador de cuarenta años, recuerda aquel verano de 1942. Los animales, casi todos vacunos, estaban colocados en líneas que recordaban a las trincheras de la primera guerra mundial.

Los científicos se situaron a una distancia prudente de estas líneas. Entonces surgió una especie de nube muy espesa cerca de las bestias, casi sobre ellas.