

JUNIOR EXAMEN AUTOCROSS 2026





Wat tof dat je een autocrosser wordt!

Om deel te mogen nemen aan een autocross wedstrijd heb je een KNAF-licentie nodig. Het bewijs dat je gezond aan wedstrijden kan deelnemen, je de regels op en rond de baan goed kent en je het rijden in de crossauto beheerst. Om een licentie te krijgen moet je eerst het Junior Examen doen, dit bestaat uit een theorie- en praktijkgedeelte.

Op de volgende bladzijden vind je alle leerstof voor het theorie gedeelte. Dit is een beknopte samenvatting van het Algemeen Reglement Autocross en de reglementen van de mini- en junior klassen. In deze reglementen staan namelijk nog veel meer regels om je aan te houden. Dus het is aan te raden dit ook een keer door te nemen.

Op de laatste bladzijde staan de onderdelen voor het praktijkgedeelte toegelicht.

Succes met leren en oefenen!



Junior Cross Car van 10 tot 16 jaar – 689 cc



Mini Buggy van 6 tot 12 jaar – 200 cc

JUNIOR KLASSEN

Met een Junior licentie op zak kan je deelnemen in 3 klassen. Vanaf je 6^e jaar mag je deelnemen in de Mini Buggy klasse. Hierna mag je in het jaar dat je 11 wordt door naar een Junior Cross Car en vervolgens naar de Junior Klasse en Junior Buggy. Deze laatste in het jaar dat je 13 wordt.

Zolang je de leeftijd van 18 jaar nog niet hebt bereikt, moet je ouder of voogd altijd mee gaan naar de Technische Keuring, het inschrijven bij de Jury en naar de voorstart.

De 4 klassen hebben ook een maximale inhoud van de motorinhoud, dus onthoud goed welk aantal cc's jouw klasse heeft.



Junior Klasse van 13 tot 18 jaar – 1400 cc



Junior Buggy van 13 tot 18 jaar – 600 cc

RIJDERSUITRUSTING

Om te mogen crossen heb je niet alleen een auto nodig, maar ook de juiste kleding en beschermingsmiddelen voor je lichaam, dit zijn:

Voor alle wedstrijden:

- Helm
- Stofbril
- Race-overall
- Nekbeschermmer

Alleen bij het NK en de AM en voor de Mini Buggy & Cross Car:

- Racehandschoenen
- Raceschoenen



OFFICIALS

Om de wedstrijd in goede banen te leiden, zijn er vele mensen aan het werk op en rond de baan. Deze medewerkers noemen we de Officials. Zij hebben de volgende functies:

Wedstrijdleider

Dit is de baas van de wedstrijd. Hij heeft de taak om de wedstrijd te leiden en hij mag straffen opleggen wanneer je je niet aan de regels houdt.

Baancommissaris

Hij of zij staat langs de baan en mag de vlaggen inzetten om de coureurs aanwijzingen te geven. Maar hij kijkt ook mee ofdat de wedstrijd eerlijk verloopt tijdens de manches of finale.

Hoofd Startopstelling

Hij of zij staat op het startveld en loopt voor de auto's langs met de (Nederlandse) vlag als teken dat jullie gaan starten. Vervolgens gaan de startlampen aan. Hij kijkt ook toe of je niet te vroeg start oftewel een valse start veroorzaakt.

Officials startopstelling

Deze personen zetten op het startveld de auto op de juiste startplek volgens de startopstelling.

Starter

Hij of zij bedient het stoplicht tijdens de start en kijkt tevens of je niet te vroeg van start gaat.

Afvlagger

De afvlagger staat bij de finish en heeft als taak het aantal gereden ronden bij te houden. Bij de laatste ronde gebruikt hij de zwart/wit finishvlag.



Technische Commissie (TC)

Zij controleren of de auto's aan de technische reglementen voldoen. De gebeurt voor de wedstrijd bij de keuring, maar kan ook nog extra tijdens de wedstrijd gebeuren.

Hoofd Technisch Commissie (Hoofd TC)

Het hoofd van de Technische Commissie staat aan het hoofd van een aantal TC'ers. Hij of zij stuurt de groep aan. Indien de auto niet aan het reglement voldoet, geeft hij het door aan de wedstrijdleider.

(Hoofd) Wedstrijdsecretariaat

Deze persoon zorgt ervoor dat alles goed verloopt met het inschrijven voor de wedstrijd en het verwerken van de uitslagen.

De taken bestaan onder andere uit:

- Het controleren van jouw licentie
- Het verwerken van de loopbriefjes
- Het bijhouden van de uitslagen
- Zorgt voor de tussenstand, vóór de finales
- Zorgt voor de eindstand, na de finales

Jury

De jury bevindt zich ter hoogte van de finish in een afgesloten ruimte. De jury is verantwoordelijk voor het controleren van de KNAF-licenties en checken of iedereen goed gekeurd is door de TC voorafgaand aan de wedstrijd. Hiernaast houden ze alle uitslagen bij en zorgen ze voor de startopstellingen.

Sportcommissarissen

Alleen bij NK wedstrijden zijn altijd Sportcommissarissen aanwezig. Zij houden toezicht dat het evenement verloopt volgens de vastgelegde procedures.



KNAC NATIONALE AUTOSPORT FEDERATIE

LICENCE '25



VLAGGEN

Start vlag

De starter heeft vaak Nederlandse rood-wit-blauwe vlag in handen. Als hij deze omhoog houdt op het startveld begint de start de startprocedure.

Witte vlag

Pas op! Er staan 1 of meerdere auto's stil op de baan. Je moet hier dus goed opletten, maar je mag wel doorrijden en inhalen.

Als de situatie niet verandert, dan wordt de vlag na 2 ronden niet meer gegeven, blijf wel opletten want de weg kan nog steeds versperd zijn. De vlag wordt ook ingetrokken wanneer de auto weer gaat rijden.

Blaauwe vlag

Er komt een snellere rijder aan, die je gaat inhalen. Het is belangrijk dat je op dezelfde positie blijft rijden, zodat deze auto zonder gevaar aan je voorbij kan gaan. Je mag deze auto dus nooit in de weg zitten of jezelf verdedigen.

Rode vlag

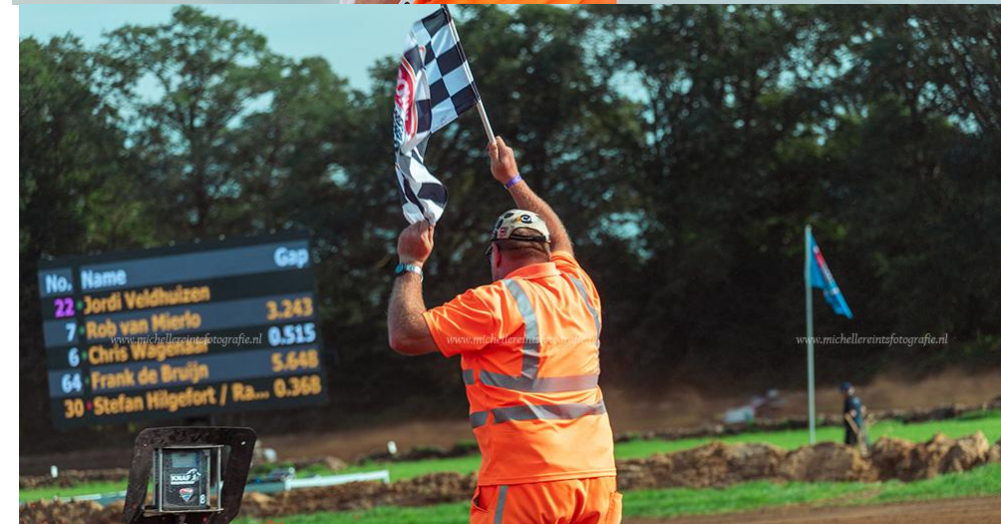
Gevaarlijke situatie! Je moet gelijk je snelheid minderen en heel langzaam gaan rijden. Volg de instructies van de baanofficials goed op. Het kan zijn dat je moet stoppen of naar een bepaalde plek moet rijden.

Zwarte vlag

Krijg je de zwarte vlag, dan ben je gediskwalificeerd oftewel je mag niet meer mee doen. Dit gebeurt als je je niet aan de regels houdt of dat je auto niet meer aan de regels voldoet. Je moet direct de baan verlaten.

Finish vlag

Deze zwart/wit geblokte vlag wordt gebruikt aan het einde van de wedstrijd.



HET VERLOOP VAN DE DAG

1. Rennerskwartier

Je komt aan op het crossterrein en bij het passeren van de entreepoort ontvang je vaak al je loopbriefje, dit briefje heb je nodig bij de technische keuring.

Hierna zoek je een plek op het rennerskwartier. Hier dien je je auto altijd op een zeiltje te plaatsen. Dit is om te voorkomen dat er ongewenste stoffen zoals olie in de grond terecht komen.

Let op! In het rennerskwartier moet je altijd stapvoets rijden, dit is 5 kilometer per uur. Je mag dus nooit harder rijden dan een persoon die loopt.

2. Technische keuring

Nabij de baan vindt de technische keuring plaats. Hier ga je naartoe met je auto en laat je je auto nakijken door de Technische Commissie (TC).

Ook je rijdersuitrusting zoals helm, overall, nekbeschermmer, schoenen enzovoort moet je meenemen ter controle. Punten waarop de TC let, zijn bijvoorbeeld:

Gordels

Alle auto's moeten voorzien zijn van een vijf- of zespunts gordel, zodat je goed vast zit in je stoel bij een botsing of koprol.

Remmen

Op auto moeten goede remmen zitten, zodat je snelheid kunt minderen indien nodig. Als je remmen niet goed werken, dan mag je uiteraard niet deelnemen.



Geertje Bonhof



Hoofdstroomschakelaar

Als de motor draait, dan is het verplicht dat jij of iemand anders de motor met 1 druk op een knop kan uitzetten. Deze knop noemen we de hoofdstroomschakelaar. De moet zowel van binnen in de auto als van buiten de auto gebruikt kunnen worden. De moet aan de onderzijde van de voorruit/gaas aanwezig zijn en aan de buitenzijde met een sticker met hierop een blauwe driehoek met hierin rode (bliksem) schicht (spark) te herkennen zijn.

Stof-en remlicht

Om altijd goed zichtbaar te zijn op de baan, is het verplicht om op de achterkant een stoflicht op de auto te hebben. Deze lamp bestaat uit kleine rode lampjes en dient altijd aan te staan. Ook als er geen stof op de baan aanwezig is.

Als de auto en rijdersuitrusting aan de veiligheidseisen voldoen, dan zet de TC een handtekening op het loopbriefje.

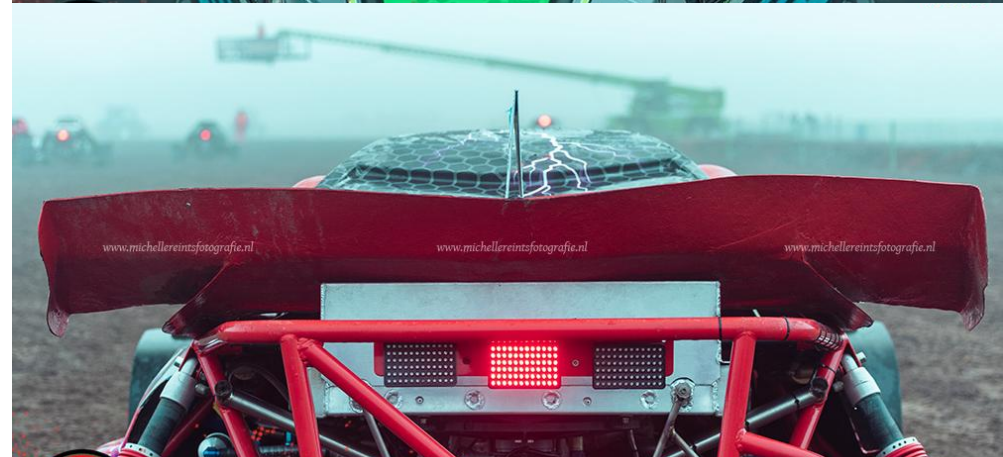
3. Inschrijven bij het wedstrijdsecretariaat

Indien je auto is goedgekeurd, ga je met je ouder of voogd naar het wedstrijdsecretariaat, dit is meestal in de jurywagen. Je dient altijd je eigen licentie en de ouder/kind licentie te laten zien. Hier wordt je deelname aan de wedstrijd definitief gemaakt.

Het kan voorkomen dat je eerst dient in te schrijven en vervolgens naar de Technische keuring te gaan. In dit geval zijn start 2 en 3 dus omgedraaid.

4. Rijdersbriefing

Voordat de wedstrijd van start gaat, ga je naar de rijdersbriefing. Deze vindt vaak plaats bij de jurywagen of een grote tent. De wedstrijdleader geeft uitleg aan alle coureurs hoe de wedstrijd verloopt, welke bijzonderheden er zijn en hoeveel ronden er worden gereden. De rijdersbriefing is altijd verplicht.



5. Startopstelling

In de KNAF App kun je de opstellingen vinden voor jouw startposities. Er staan maximaal 15 auto's opgesteld.

Een wedstrijd bestaat meestal uit 3 manches en een finale. De coureurs met de hoogste punten mogen de finale rijden. Het kan voorkomen dat er eerst nog een halve finale is, alvorens de finale wordt gereden.

6. Voorstart

Voorafgaand aan de start rijd je met je auto naar de voorstart. Hier staan bordjes met nummers erop van je startpositie. Een official wijst je het juiste nummer toe.

Je auto staat nu een lange rij opgesteld, klaar om op aangeven van de Startopstelling officials naar het startveld te rijden.

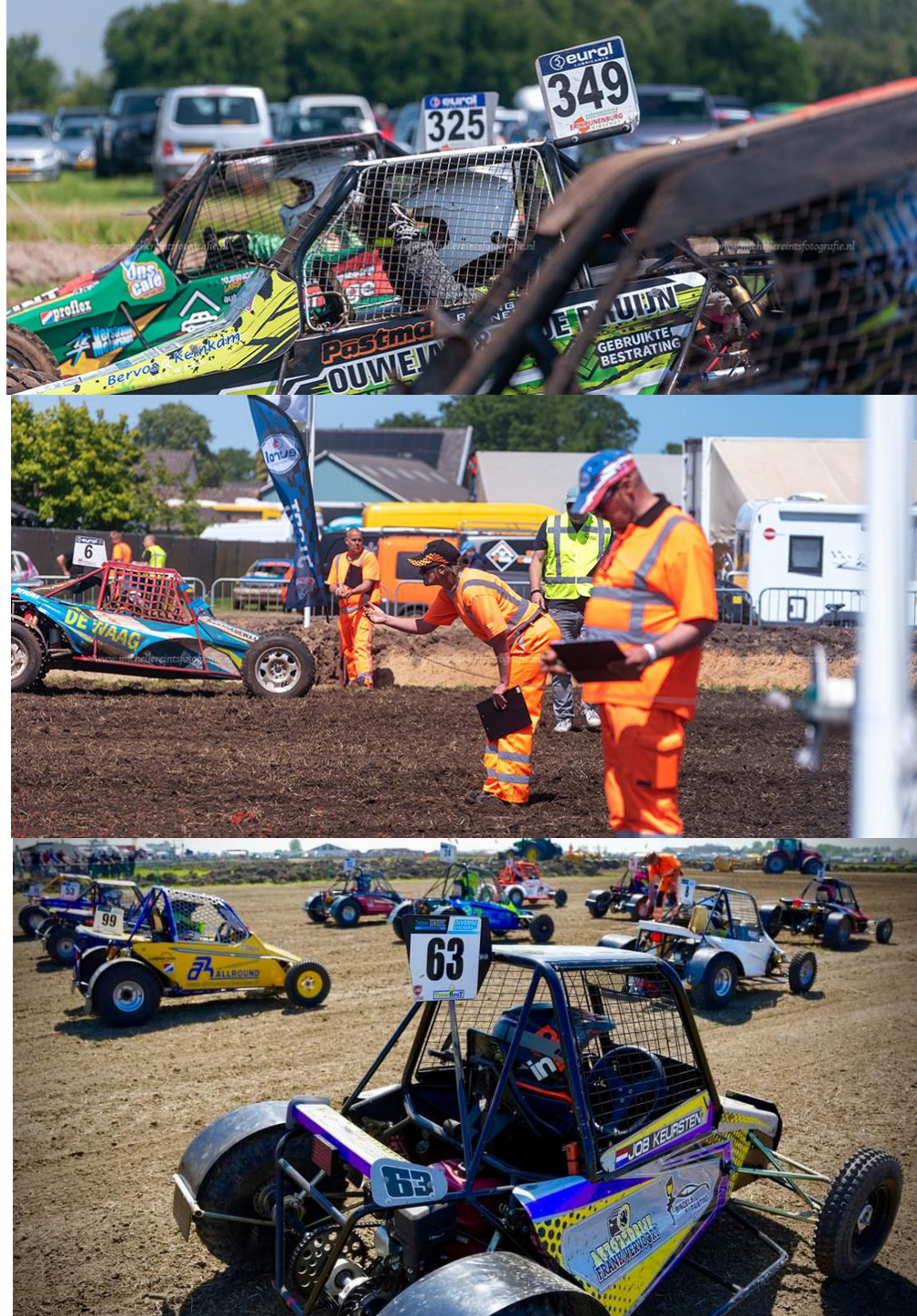
Let op! Het is niet toegestaan dat er iemand meerijdt in of op jouw auto.

En het startnummer moet met zwarte cijfers duidelijk aan beide zijden zichtbaar zijn. Bij de Junior Klasse staat dit bordje op het dak en bij de buggy's achter de rolkooi.

7. Startveld

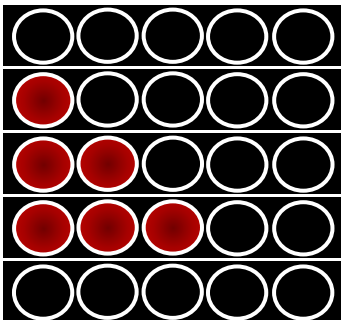
De startopstelling official wijst jouw plek aan op het startveld. Je mag hier nooit van afwijken, mits je verzoekt om achter de laatste startrij te starten. In dit geval blijf je wel op dezelfde positie staan van je oorspronkelijke plek.

Let op! Ouder of voogd mogen hier niet mee naartoe en er mag niet gesleuteld worden en een official mag ook je auto niet aanraken om iets te doen voor je.



8. Startprocedure gaat in werking

De startprocedure begint op het moment dat het hoofd van de startopstelling de (Nederlandse) vlag opsteekt, deze persoon loopt vóór de 1e startrij van de ene naar de andere zijde van de startveld.



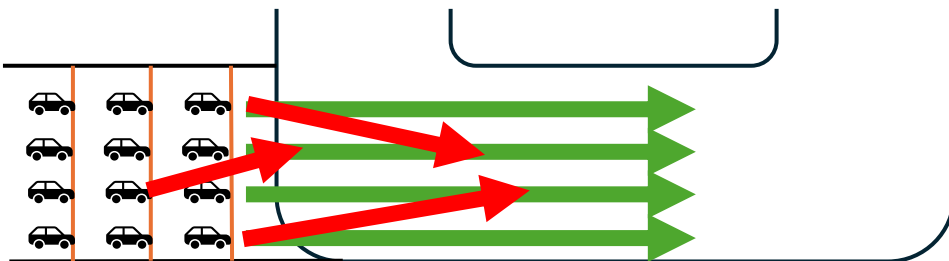
Daarna gaan de 3 rode lampen van het startlicht één voor één aan. Wanneer alle 3 de lampen in 1 keer uitgaan, mag je van start.

Let op! Als de startprocedure is gestart en voordat de lichten zijn gedoofd je toch voorwaarts beweegt, dan is er sprake van een valse start. Je mag blijven rijden, maar als straf wordt er 1 ronde in mindering gebracht in deze manche of finale. Ook bij een volledige herstart of herstart op de baan.

9. Rechte lijn houden

Als je vanaf het startveld rijdt moet je je lijn aanhouden oftewel in een rechte lijn vooruit rijden, zodat je een andere deelnemer niet hindert of benadeelt.

Let op! Je mag dus geen positie opschuiven in de lijn van de andere vertrekkende coureur. Dus kris kras door het startveld rijden is verboden, hier kan je een straf voor krijgen.



10. Je ronden rijden

Voor de eerste bocht mag je je rechte lijn loslaten. Je mag geen andere deelnemers raken en je moet een botsing altijd voorkomen. Tegen een andere deelnemer botsen is namelijk verboden. Doe je dit wel, dan is het mogelijk dat je een straf krijgt van de Wedstrijdleider voor onsportief rijgedrag.

Let onderweg goed op de vlagsignalen van de baanofficials.

11. Vier wielen buiten de baan

Kom je met 4 wielen buiten de baan, dit begint vanaf de greppel, dan moet je gelijk stoppen. Stop je niet, dan krijg je een straf opgelegd.

12. Voertuig verlaten

Indien je tijdens een manche of finale tot stilstand komt en niet meer verder kunt rijden blijf je in je auto zitten en wacht je de instructies van de baanofficial af.

Als je in je auto moet blijven zitten, dan moet de nekbescherming, helm en gordel altijd om/op blijven.

Als de situatie veilig is dan mag je vaak op aanwijzing van de baanofficial je auto verlaten. Breng je zelf in veiligheid op het middenveld of aan de buitenzijde van de baan en houd je helm op en nekbescherming om.

Let op! Indien je tijdens de manches en finales je auto verlaat, is het niet toegestaan opnieuw aan deze manche of finale deel te nemen, uitgezonderd in geval van een complete herstart op het startveld.



13. Volledige herstart

Als er een rode vlag wordt gegeven voordat de koploper zijn tweede doorkomst heeft geregistreerd volgt een volledige herstart (= herstart op het startveld). Je mindert snelheid en volgt de instructies van de baanofficials op.

Ze geven aan als je de baan moet verlaten, je rijdt dan terug naar de voorstart en wordt wanneer het startveld weer leeg is opnieuw op dezelfde plek gezet. De startprocedure begint nu weer opnieuw.

Indien het de finale betreft, dan mag er 10 minuten worden gesleuteld aan de auto wanneer de laatste auto de baan heeft verlaten.

14. Herstart op de baan

Als er een rode vlag wordt gegeven nadat de koploper minimaal twee doorkomsten heeft, maar minder dan 65% van het totaal aantal te rijden ronden heeft afgelegd volgt een herstart op de baan.

De opstelling wordt op de baan gedaan volgens de laatste volledige doorkomst op de finishlijn, de koploper is hierin leidend.

Rijders welke op moment van of na de rode vlag de auto hebben verlaten of niet op eigen kracht aan de herstart kunnen komen mogen niet meer deelnemen.

15. Finishvlag

Na de verreden ronden valt de finishvlag. Hierna verminder je snelheid en verlaat je de baan het rennerskwartier in. Hier rijd je weer stapvoets naar je plek en parkeer je je auto op het zeiltje.

16. Parc Fermé

Het Parc Ferme is een afgeschermd gebied naast de baan, alwaar de Technische Commissie een nacontrole kan uitvoeren wanneer je de baan na de finish vlag wilt verlaten. De officials geven instructies om de route naar het Parc Fermé te volgen. Hier aangekomen volg je de instructies van de TC op.



PRAKTIJKEXAMEN

Het praktijkgedeelte van het examen wordt uitgevoerd op de baan. Je dient de complete rijdersuitrusting conform het reglement van jouw klasse aan te hebben en je met je auto naar het startveld te begeven na het theorie examen.

Vlagsignalen

Je hebt geleerd wat de kleuren van de vlaggen betekenen, nu moet je dit in praktijk brengen en reageren op het vlagsignaal van een official.

Stapvoets rijden

Er zijn nog weleens misstanden over de snelheid, die is toegestaan in het rennerskwartier. Je moet hier laten zien dat stapvoets echt heel langzaam is.

Slalommen

Het is belangrijk dat je goed kunt sturen met je auto. Je kunt dit laten zien door tussen pionnen door te rijden.

Snelheid

Om te mogen crossen moet je ook durven om het gas goed in te trappen. Een zeer langzame rijder is namelijk ook gevaarlijk voor de andere coureurs op de baan. Hier laat je zien dat je lef genoeg hebt en ook tijdig voor de bocht afremt.

Achteruitrijden (alleen Junior Buggy & Junior Klasse)

Achteruitrijden is een essentieel deel van voertuigbeheersing, hier moet je laten zien dat je dit al goed kan.





KLAAR VOOR DE START?

