

Nåt Lag ber att få önska er välkomna till att delta i Kårspexets sjunde årliga automobilrally 2006. Detta Rally-PM är till stora delar likt tidigare års rally-PM men det kan skilja sig något från förlagorna, varför vi rekommenderar att samtliga lagmedlemmar nogsamt läser igenom det före start.

Lägg märke till att detta är ett preliminärt Rally-PM. Ett slutgiltigt gällande Rally-PM kommer att delas ut i startkuverten på rallydagen. Eventuella förändringar från detta preliminära PM kommer där att vara markerade med fet stil.

Ett rebusrally är inte någon hastighetstävling. Det som premieras är i stället kunskaper, fantasi, uppmärksamhet och samarbetsförmåga. Alla uppgifter som ingår i ett rally belastas med prickar, ju bättre resultat desto färre prickar. Det lag som samlat på sig först prickar under dagen vinner.

Rallyt kommer att gå inom ett område i Storstockholmsområdet som avbildas på den karta som delas ut vid starten. Rallyt går delvis på krokiga och smala vägar som stundtals nätt och jämnt är att betrakta som tjänliga, och ni passerar ibland bebyggda trakter som är tämligen ovana vid trafik. Tag det lugnt och kör klokt!

START

Rallyt går av stapeln lördagen den 17:e juni 2006. Starten äger rum på parkeringen utanför den blå köpladan i Arninge Centrum, se figur nedan. Ni skall där till funktionärerna anmäla ert ekipage med besättning senast klockan 08.00 rallydagen, annars belastas ni med tidsprickar. Samtidigt med denna incheckning skall ni betala en startavgift, som är satt till 300 kronor per ekipage.

I utbyte mot startavgiften får ni en papperstallrik med ert lagnummer på som ska placeras väl synlig i fordonets framruta. Straxt efter klockan 08.00 kommer rallyledningen att hålla en kort genomgång av reglerna. Alla lag kommer att tilldelas ett startkuvert, innehållande för rallyts framgångsrika genomförande väsentliga dokument, diverse uppgifter (även kallat pyssel), ett kassetband eller en cd, två stycken kartor, samt en standardiserad linjal. En innehållsförteckning medföljer, och det är upp till varje lag att kontrollera att allt är med innan ni åker iväg.



REBUSAR

Vid varje kontroll utom starten och lunchen får ni en rebuslapp som är märkt med R och en ordnings-siffra (t ex R5) samt tre kontrollbokstäver (t ex ABC). Kontrollbokstäverna är ett bevis på att ni har varit vid rätt kontroll. Ni skall därför skriva upp kontrollbokstäverna på svarskortet ni får i startkuvertet. Observera att kontrollbokstäver ska skrivas upp även om ni klipper nödrebussen.

REBUSLÖSNING

Rallyrebusarnas princip förklaras utförligt i en artikel på Kårspexets hemsida som heter "Om rebusar" (en länk dit går att finna på <http://rebusrally.blogspot.com>). Lösningen på rebusen är ett på kartbladet utskrivet unikt namn på en geografisk företeelse. Observera att en korrekt rebuslösning innehåller hela namnet, d.v.s. kartnamn som "D Krist v", "Brand stn." eller "S:t Görans församling", skall betraktas som en korrekt rebuslösning endast i sin helhet. Namn som bara delvis finns med på kartbladet gäller ej. När rebusen är löst skall rebuslösningen motiveras kortfattat men fullständigt på därför avsedd blankett.

KOORDINATER

En rebuslösning utpekar inte direkt platsen för nästa kontroll, utan först skall ni utföra en enklare matematisk operation och en tabellslagning för att få fram en koordinatangivelse till nästa kontroll. Exakt vilken procedur som skall användas anges på arket med koordinattabellen i startkuvertet. Koordinaterna mäts med de utdelade



rallylinjalerna från nedre vänstra hörnet av begynnelsebokstaven i lösningen. Med detta avses det hörn som ligger längst åt kartans sydvästriktning av en rektangel vars sidor är parallella med kartans kanter och vilken precis omsluter begynnelsebokstaven. Norr anses vara rakt uppåt på kartan. Mätningen av koordinaterna skall sedan ske parallellt med kartans kanter. OBS! Mät noga, använd den utdelade linjalen och vinkellinjalen!

Vi visar med ett exempel till vänster. Lösningen är "Klackberg" och koordinaterna till denna lösning är "N 021, Ö 015 - Korsningen" vilket betyder att nästa kontroll ligger i en korsning 21 mm norr och 15 mm öster om namnet "Klackberg" på kartan, räknat från nedre vänstra hörnet av en parallellt med kartans kanter orienterad rektangel vilken precis omsluter begynnelsebokstaven K.

HJÄLPREBUSAR OCH NÖDLÖSNINGAR

Om ni inte klarar av att lösa rebusen inom rimlig tid finns ett så kallat nödhjälpkuvert att ta till. Som en första åtgärd kan ni klippa upp hjälprebusen med den medhavda saxen. Till rebus R1 hör hjälprebus H1 osv. Hjälpen innehåller en ny, men förhoppningsvis lättare, rebus med samma lösning som den ordinarie rebusen. Om lösningen fortfar att gäcka er trots uppklippt hjälprebus kan ni även klippa upp nödlösningen. Till rebus R1 hör nödlösning N1 osv. Nödlösningen ger den exakt riktiga lösningen till rebusen, tillsammans med en ungefärlig angivelse inom parentes av var lösningen står på kartan. Om nödlösningen till exempel lyder: NÖDLÖSA (42, 19) betyder detta att rebuslösningen är ortsnamnet Nödlösa, vilket finns ungefär 42 centimeter vinkelrätt från kartans vänsterkant och 19 centimeter vinkelrätt från kartans underkant. Tänk på att nödlösningen ger koordinaterna för rebuslösningen, inte kontrollen. Ni måste fortfarande mäta. Var mycket aktsam med nödhjälpkuvertet! Det skall inlämnas vid målgång, varvid varje form av konstaterad åverkan som kan ha medfört avslöjande av innehållet eller delar därav tolkas som avsiktlig och medför prickbelastning. Ett förlorat nödhjälpkuvert bestraffas följaktligen med full prickbelastning på samtliga rebusar.

KONTROLLER

Ni skall vid mätningen på kartan hamna i närheten (inom 0,5 mm) av en farbar väg, på en plats som är tydligt markerad på kartan och i naturen. Tillsammans med koordinatangivelserna i startkuvertet finns en kortfattad beskrivning av kontrollens läge: "Korsningen", "Förgreningen", "Runstenen" etc. Kontrollen består av en ungefär 30 cm hög träpinne, placerad rimligt synlig i naturen inom 15 meters radie från den angivna punkten på vägen. På denna pinne finns små lappar med nästa rebus, eller i vissa fall med en direkt anvisning om den fortsatta färden. Vid lunchkontrollen är rebusen inte en papperslapp, utan en sak som ni får titta på när ni är klara att åka.

Rebus RX leder till kontroll KX. Rebus R3 leder exempelvis till kontroll K3, och återfinnes följaktligen på pinnen vid kontroll K2. Lunchpausen inträffar strax efter kontroll K4. Den sista kontrollen är K8. Det finns således inalles åtta rebusar att lösa. Det kommer att vara trångt vid vissa kontroller. Åk gärna iväg en bit när ni tagit en rebuslapp.

OBS! För att rebuslapparna skall räcka till alla ber vi er att endast ta en lapp per lag!

FALSKA KONTROLLER

Falska kontroller kan förekomma. Dessa ligger minst 100 meter från den riktiga kontrollen. Ni får den riktiga rebusen även vid den falska kontrollen, men felaktiga kontrollbokstäver, vilket ger prickbelastning. Mät noggrant!

RALLYVÄG

Rallyväg är den enligt kartan kortaste farbara vägen mellan två påföljande kontroller. Giltig rallyväg får inte befinna sig utanför kartans område. Minsta väg som räknas som farbar är "Enskild bilväg" (dubbla tunna svarta linjer). "Enskild sämre bilväg" (enkelt svart linje) är således inte tillåten rallyväg. Motorväg eller motortrafikled är inte heller giltig rallyväg. Tidigare körd rallyväg får inte köras igen i någondera riktningen, och får ej heller korsas eller tangeras. Överensstämmer inte kartan med verkligheten så gäller kartan om inte rallyledningen meddelat annat.

Ibland kan dock verkligheten göra sig påmind. Gällande trafikregler, förbudsskyltar och andra vägmärken skall obönhörligen respekteras. Vid siktande av tilläggsskylten "gäller ej fordon med tillstånd" skall rallyfordonet inte anses ha tillstånd, oavsett om så skulle vara fallet. Enskilda vägar är tyvärr i allt större omfattning stängda för allmän trafik. Om en på kartan omarkerad avspärrning med vägbom eller vägmärke framtvingar val av en annan väg än den enligt kartan kortaste farbara vägen mellan kontrollerna skall inte hela vägen från den senaste kontrollen mätas om. I stället skall rallyekipaget föras tillbaka längs den konstaterat icke farbara vägen till den närmast föregående förgrening där det överhuvudtaget är möjligt att på tillåten rallyväg komma fram till nästa kontroll. Därefter skall ny mätning ske från denna punkt för att få fram kortaste farbara väg till nästa kontroll. Ingen del av den felaktigt körda icke farbara vägen skall räknas som körd rallyväg.

Var rallyvägen börjar kommer meddelas vid starten, och den upphör om inte annat anges först vid målgång, som sker inom kartans område.

I vissa fall kan det krävas en ganska noggrann mätning för att avgöra vilken av de möjliga vägarna som egentligen är kortast. För detta ändamål rekommenderas knappnålar att sätta i kartan och sytråd att dra mellan nålarna, eller, om ni behärskar instrumentet, en stickpassare och ett stadigt kartunderlägg.

En del små vägar leder genom gårdar och privata ägor, iakttag stor försiktighet vid passerandet av dessa! Tänk på att det är många ekipage som skall passera under en kort tidsrymd. Var också särskilt försiktig vid kontrollerna, där det kan bli mycket folk och många fordon som ska manövrera på trånga ytor. Signalhorn (tuta) skall endast användas för att undvika olyckor eller för att förhindra att fara för annans liv eller hälsa uppstår och får således inte användas i onödan. Okynnestutande kommer att bestraffas med prickar.

TALLRIKSPLOCK

Papperstallrikar, så kallade tallriksplock, finns uppsatta längs rallyvägen, fullt synliga från bilen för uppmärksamma rallydeltagare. Dessa skall observeras och redovisas. På ett giltigt tallriksplock skall det stå tre rättvända versaler ur det svenska alfabetet.

När ni siktar ett giltigt tallriksplock skriver ni ned plockets ord på det härför avsedda svarskortet ni får i startkuvertet. Observera att ordningen inbördes mellan tallrikarna skall bibehållas samt att ni även skall ange mellan vilka kontroller ni hittat plocket genom att skriva bokstäverna på rätt ställe. Tallriksplock förekommer endast på vägar med 70 km/h eller lägre som maxhastighet.

FOTOPLOCK

I startkuvertet finns ett antal fotografier, så kallade fotoplock. Ett giltigt fotoplock skall vara taget från någon plats längs rallyvägen. När ni från rallyvägen observerar den på fotot avbildade vyn antecknar ni fotografiets nummer på rätt plats på svarskortet. Fotoplock förekommer endast på vägar med 70 km/h eller lägre som maxhastighet.

FALSKA PLOCK

Falska plock kan förekomma. Falska plock uppfyller inte villkoren ovan för äkta plock, och ger prickbelastning om de redovisas. Falska plock förekommer endast på vägar med 70 km/h eller lägre som maxhastighet.

LUNCHKONTROLLEN

Vid lunchkontrollen skall vissa uppgifter lämnas in. Vilka står angivet i startkuvertet. I utbyte får ni ett lunchkuvert med ett par smärre praktiska uppgifter som ska lösas under lunchen.

Om det inte ösregnar kommer grillmöjligheter att finnas vid lunchkontrollen. Tänk dock på att det kan vara många deltagande lag i detta rally, så om ni tar med råa grillspett, flintastek eller annat tids- och utrymmeskrävande kan det bli väldigt trångt på grillen. Tillred gärna maten i förväg hemma och värm upp den på grillen, eller tag med utrymmesnål och lättgrillad mat som exempelvis varmkorv.

Från kl 13.00 offentliggörs lunchrebusen och kuvertet med eftermiddagens uppgifter delas ut. Detta innehåller uppgifter som skall lösas under eftermiddagen, svarskort för eftermiddagens rebusar och plock, med mera. En innehållsförteckning medföljer, och det är upp till varje lag att kontrollera att allt är med innan ni åker iväg.

STIL OCH MUTOR

Vi vill meddela att rallyledningen ställer sig negativ till mutor. Däremot är vi mycket positiva till presenter, uppskattning, gyckel och fjäsk. Ett gediget stilfullt eller gentemot rallyledningen odelat positivt uppträdande kan belönas med minusprickar.

PRICKBELASTNING

<i>Förseelse</i>	<i>prickar</i>
Klippt hjälp men ej nöd	25
Klippt hjälp och nöd	45
Klippt nöd men ej hjälp (dumt)	45
Bristande rebusmotivering	1-45
Felaktiga kontrollbokstäver	45
Missat fotoplock	10
Redovisat falskt fotoplock	20
Missat tallriksplock	5
Redovisat falskt tallriksplock	10
Tidsprickar	normalt 1 per min
Bonus för helt korrekt löst pyssel	- 5

Dessutom ges prickbelastning för pysseluppgifter (anges på pysseluppgiften), praktiska prov, trafikförseelser, skymfande av rallyledning eller trotsande av rallyregler.

MÅLGÅNG

Vid kontroll K8 får ni uppgifter om målets placering. Resterande uppgifter samt linjaler och ev. kassettband skall lämnas in där. Om ni av någon anledning blir tvungna att bryta rallyt under dagen, måste ni obönhörligen meddela rallyledningen detta, så att vi slipper vänta i onödan eller gå skallgång. Skulle några andra problem uppstå står vi också gärna till tjänst. Dock hjälper vi inte till med att lösa rebusar eller övriga uppgifter. Följande mobiltelefoner kommer att vara påslagna och bemannade under hela rallydagen (för mobiltelefonnätens funktion svarar respektive operatör):

Anders	070 - 321 35 37
Anna	070 - 494 35 42
Mats	070 - 875 11 74
Måns	070 - 329 90 60
Staffan	070 - 710 62 95

VIKTIGA KLOCKSLAG

- 08.00 Samling i Arninge, kort genomgång. Start. Sen ankomst ger tidsprickar.
- 09.00 Starten stänger. Lag som kommer till starten efter denna tidpunkt tillåts ej starta.
- 12.00 Prickbelastning vid lunchkontrollen börjar, en prick per minut.
- 13.00 Lunchrebusen släpps och eftermiddagskuverten börjar lämnas ut.
- 14.00 Lunchkontrollen dras in. 120 tidsprickar samt full prickbelastning på lunchuppgifterna för ej ankomna lag. Rebusen försvinner. Om ni kommer jättesent, klipp hjälprebusen.
- 17.00 Prickbelastning börjar vid mål. En prick per minut fram till 17.30. Därefter dubblas tidsprickarna varje halvtimme: efter 17.30 får man 2 prickar per minut, efter 18.00 ges 4 prickar per minut, och så vidare.
- 19.00 Målet stänger. Lag som inkommer efter detta klockslag diskvalificeras om inte ett fullgott skäl till den sena ankomsten kan ges. Problem med bilen kan eventuellt räknas som fullgott skäl.

Lunchkontrollen och målet bemannas i god tid innan det första laget beräknas komma dit. Om ni mot förmodan skulle komma före rallyledningen ber vi er vänta en stund. OBS! Vi ber vänligen alla lag att uppmärksamma tidsplaneringen. Den bygger på en körtid ca 2 timmar före och efter lunch, en timmes lunch och cirka 30 minuter per rebus. Det är helt upp till er att kontrollera hur ni ligger till i förhållande till detta, och utifrån det planera er åkning. Det kan löna sig mer att klippa än att få en massa tidsprickar.

SEGRAREN OCH NÄSTA RALLYS ARRANGÖRER

Segrar gör det ekipage som under dagen ådragit sig färst antal prickar. Rallyledningen förväntar sig att segrande lag tar stafettpinnen och därmed ansvaret för att arrangera ett nytt rebusrally i Stockholmstrakten under nästa år.

Det lag (Fem fel) som arrangerade senaste rallyt 2005 har s.k. frisläng och behöver inte under några omständigheter arrangera nästa rally 2007.

Om det i rallyt finns icke Stockholmsbaserade lag accepterar rallyledningen dock att ett sådant lag lämnar walkover avseende arrangörskapet för den händelse att de skulle vinna rallyt. Med detta menas att arrangörskapet istället anförtros det lag som placerat sig på andra plats. Skulle även laget på andra plats visa sig vara icke Stockholms-baserat kan istället arrangörskapet lämnas vidare till laget på tredje plats osv. Med icke Stockholms-baserat lag avses ovan ett lag där majoriteten av de för dagen tävlande lagmedlemmarna är folkbokförda utanför 08-området.

Förutom förstapriset anser rallyledningen att följande vandringspriser finns i omlopp:

- Sura 08:an Tilldelas det Stockholmslag som får arrangera utan att ha vunnit.
- Ko falls-priset Tilldelas det lag som haft den mest traumatiska närkontakten med lokalbefolkningen.
- UFO-priset Tilldelas bästa icke Stockholmslag.
- Botongpriset Tilldelas det lag som under dagen kört huvudet mest i botongen.
- Skeleton Crew-priset Tilldelas det lag som klippt sitt hjälp- och nödkuvert mest skelettlikt.
- Stilpriset Tilldelas det mest stilfulla laget.
- Kulhamrapriset Tilldelas det lag som hamrat in flest rebusar samtidigt som de haft kul.

De lag som förvaltar något av dessa priser ombedes lämna in detta vid start. Skulle någon förvalta något som denne anser vara ett vandringspris men som inte finns i listan ovan, går det bra att lämna in även detta.

RESULTATREDOVISNING

En rallypub kommer att anordnas på rallydagens kväll. På puben dricks pilsner, meddelas resultat från dagens tävling, utdelas priser, glammias, konverseras och has roligt. Vid denna upplagas pressläggning var det ännu inte bestämt var rallypuben kommer hållas.

RALLYLEDNINGEN

Skulle någonting fortfarande vara oklart, eller om ni bara känner ett trängande behov av att tala med rallyledningen före rallydagen så finns vi tillgängliga på följande telefonnummer:

Anna Redz & Staffan Larsen	08 - 767 26 16
Anders Blomqvist	08 - 753 00 99
Mats Blomqvist	070 - 875 11 74
Måns Elenius	08 - 29 77 32

UTRUSTNINGSLISTA

NÖDVÄNDIGT:

Automobil eller annat motorfordon registrerat för förare samt max fyra passagerare

Sax

Penna, papper och tejp

Kartunderlägg

Knappnålar & sytråd, alt. stickpassare

Startavgift

Klocka

CD- eller kassettbandspelare

TEFYMA eller liknande tabellverk

Minst en rallydeltagare

BRA ATT HA:

Fler rallydeltagare

Synonymordbok eller ordlista

Allmänbildning

Almanacka

Matsäck och sittunderlag

Regnkläder till lunchen

Nalle (hård eller mjuk)

Räknedosa

Radiomottagare

Annan bråte man tror sig ha nytta av och som ryms i rallyekipaget är tillåten, utom:

EJ TILLÅTNA HJÄLPMEDEL

Det är ej tillåtet att ta hjälp av datorer eller mobiltelefon vid utförandet av rallyt. Mobiltelefon kan dock vara bra att ha vid olyckor eller om rallyledningens instruktioner skulle vara tvetydiga.

Rallyt och alla dess uppgifter skall genomföras endast med hjälp av den kompetens och faktamängd som ryms i rallyekipaget. Kontakt med utomstående personer eller informationskällor är inte tillåten. All utrustning och litteratur ska medföras vid start, och det är alltså inte tillåtet att exempelvis åka hem och hämta fler böcker eller skaffa dem från bokhandel eller bibliotek efter start.

Er rallyledning önskar lycka till!