

# Rally-PM för Automobilrally HT 2013

**1 till 2 till ber att få önska er välkomna till att delta i det 56:e halvårliga automobilrallyt HT 2013.**

Detta Rally-PM är till övervägande del 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. ~~Detta PM är preliminärt och kan komma att ändras. Ett fullständigt PM kommer att delas ut i startkuvertet, i vilket eventuella ändringar kommer att markeras tydligt~~

*Detta är det slutgiltiga PM-et.*

Ett rebusrally är inte någon hastighetstävling. Kör lugnt och klokt. 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.

## START

Rallyt går av stapeln lördagen den 21:a september 2013. Starten äger som vanligt rum på A-husets parkering på Linköpings Universitet, Campus Valla. Ni ska där till funktionärerna anmäla ert ekipage med besättning samt eventuella vandringspriser senast klockan 08.00 rallydagen, annars belastas ni med tidsprickar. Startavgiften erlägges i förväg enligt särskilt meddelande.

Vid starten kommer ni att tilldelas ett startkuvert, innehållande för rallyts framgångsrika genomförande väsentliga dokument, diverse pyssel, en CD, två eller tre kartor samt en standardiserad linjal. En innehållsförteckning medföljer, och även om rallyledningen självklart gör sitt bästa för att allt ska stämma ber vi er kontrollera att allt finns med innan ni åker iväg.

## REBUSAR

Vid varje kontroll utom starten och lunchen hittar ni en lapp med en rebus som är märkt med R och en ordningssiffra (t ex R3:). Rebus R1 finns på CD:n i startkuvertet. Rebus R6 förevisas vid lunchen. *Ni kommer att få 9 ordinarie rebusar att lösa.*

## REBUSLÖSNING

Rallyrebusarnas princip förklaras utförligt på rallyts officiella hemsida: <http://www.rebusrally.se/>.

Lösningen på rebusen är ett på kartbladet (*där räknas även de vita sladdzonerna*) utskrivet unikt namn på en geografisk företeelse. Observera att en korrekt rebuslösning innehåller hela namnet; kartnamn som "D Krist v", "Brand stn." eller "S:t Görans församling" ska betraktas som en korrekt rebuslösning endast i sin helhet. Namn som bara delvis finns med på kartbladet är inte giltiga rebuslösningar. När rebusen är löst ska rebuslösningen motiveras kortfattat men fullständigt på därför avsedd blankett.

*Rallyt körs enbart på Mjölby-sidan av kartan.*

## KOORDINATER

En rebuslösning utpekar inte direkt platsen för nästa kontroll, utan först ska ni utföra en enklare matematisk operation och en tabellslagning för att få fram en koordinatangivelse till nästa kontroll. Exakt vilken procedur som ska 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. Mätning av koordinater ska ske i kartans svarta rutnät vilket är parallellt med kartans kanter. **OBS! Mät noga, och använd den utdelade linjalen!** Andra linjaler kan tyvärr avvika avsevärt från de officiella rallylinjalerna.

Om lösningen exempelvis är "Kulla" och koordinaterna till denna lösning är "21N, 15Ö, Akvedukten" innebär detta att nästa kontroll ligger i omedelbar anslutning till en akvedukt 21 mm norr och 15 mm öster om namnet "Kulla" 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 (67,22) betyder detta att rebuslösningen är ortsnamnet Nödlösa, vilket finns inom ruta (67,22) i kartans tydligt nummerade rutnät. Tänk på att nödlösningen ger koordinaterna för rebuslösningen, inte kontrollen. Ni måste fortfarande mäta.

Var mycket aktsam med nödhjälpkuvertet! Det ska 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

*En av kartorna ni erhåller vid start bör/skall användas för mätning då den har modifierats för hand med inritade bommar. Kartan är markerad med en vit lapp med röd text informerandes om att den skall användas för mätning.*

Ni ska vid mätningen på kartan hamna i närheten (inom 0,5 mm) av en farbar väg, på en plats som är tydligt markerad på kartan eller i naturen. Tillsammans med koordinatangivelserna i startkuvertet finns en kortfattad beskrivning av kontrollens läge: ”Korsningen”, ”Förgreningen”, ”Ruinens brant” 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.

Kontrollens nummer anges tydligt på lappen. Bredvid kontrollens nummer finns dessutom tre kontrollbokstäver (t ex K2 XYZ). Kontrollbokstäverna är ett bevis på att ni har varit vid rätt kontroll. Ni ska därför notera kontrollbokstäverna på härför avsedd blankett i startkuvertet. Observera att kontrollbokstäver ska skrivas upp även om ni klippt nödrebusen.

Rebus RX leder till kontroll KX. Rebus R3 leder exempelvis till kontroll K3, och återfinnes följaktligen på pinnen vid kontroll K2. Lunchpausen inträffar efter kontroll K5. Den sista kontrollen är K9. Det finns således inalles nio rebusar att lösa. Det kan bli trångt vid vissa kontroller. Åk gärna iväg en bit när ni tagit en rebuslapp, och parkera inte på ställen där ni utgör ett hinder eller en trafikfara.

**OBS! För att rebuslapparna ska 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. Vad som är den rätta kontrollen för vissa lag kan vara en falsk kontroll för andra lag. Mät noggrant!

## RALLYVÄG

Rallyväg är den enligt kartan kortaste farbara vägen mellan två påföljande kontroller. Giltig rallyväg får inte befinna sig utanför kartans område såvida inte detta särskilt meddelas. Minsta väg som räknas som farbar är ”Enskild bilväg” (dubbla tunna svarta linjer). ”Enskild sämre bilväg” (enkel 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. Körd rallyväg får korsas, dock ej tangeras. Gällande trafikregler, förbudsskyltar och andra vägmärken ska obönhörligen respekteras. Vid siktande av tillägsskylten ”gäller ej fordon med tillstånd” ska rallyfordonet inte anses ha tillstånd, oavsett om så skulle vara fallet. Överensstämmer inte kartan med verkligheten så gäller kartan om inte rallyledningen meddelat annat. I tveksamma fall eller vid plötsligt uppdykande hinder bör ni kontakta rallyledningen.

Enskilda vägar är tyvärr i allt större omfattning stängda för allmän trafik. Om en på kartan ommarkerad avspärning med vägbom eller vägmärke framtvingar val av en annan väg än den enligt kartan kortaste farbara vägen mellan kontrollerna ska inte hela vägen från den senaste kontrollen mätas om. I stället ska 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 ska 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 ska räknas som körd rallyväg.

Rallyvägen börjar om inte annat anges när ni kommer in på kartan, och den upphör vid sista kontrollen.

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 en stickpassare och ett stadigt kartunderlägg. Ett analogt eller digitalt kartmätinstrument med friktionsrulle fungerar också bra om ni har tillgång till ett sådant.

Vissa enskilda vägar leder genom gårdar och privata ägor trots att de är öppna för allmän trafik. Iakttag stor försiktighet vid passerandet av dessa! Tänk på att det är många ekipage som ska 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. Signalthorn (tuta) ska 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 som kommer rallyledningen till kännedom kommer att bestraffas med prickar.

## TALLRIKSPLOCK

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

När ni siktar ett giltigt tallriksplock skriver ni ned plockets bokstäver på den härför avsedda svarsblanketten ni får i startkuvertet. Ange mellan vilka kontroller ni hittat plocket genom att skriva bokstäverna på rätt ställe. Observera att den inbördes ordningen mellan tallrikarna ska bibehållas. Om plocken är samtidigt läsbara från samma plats spelar ordningen ingen roll. 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 ska 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 svarsblanketten. Den inbördes ordningen mellan fotona ska bibehållas. Om vyn på två eller flera plock kan siktas från i princip samma plats (inom några meter) spelar ordningen ingen roll. 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.

## KUVERT TILL MÅLSMAN

*Vi ber om ursäkt redan här, dels för innehållet i kuvertet, dels för att vi öppnat er post. Pyssel och rebusar som fortfarande är jungfrueligt obefläckade vid inlämningen medför ingen prickbelastning, medan utlösningar premieras med minusprickar. Eventuella kladdpapper behöver inte lämnas in.*

## LUNCHKONTROLLEN

Vid lunchkontrollen ska vissa uppgifter lämnas in. Dessa uppgifter är listade som *förmiddagspyssel* på innehållsförteckningen i startkuvertet, *samt plockprotokoll och rebusprotokoll för förmiddag*. I utbyte får ni anvisning om den praktiska uppgift som ska lösas under lunchen. Vi kommer inte att ordna med grillmöjligheter vid lunchkontrollen. Tag med mat som inte behöver värmas. Det finns däremot toalett.

## 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. En sportslig och hjälpsam attityd mot andra lag som hamnar i olika slags trångmål kan också belönas om den kommer rallyledningen till kännedom.

## PRICKBELASTNING

Klippt hjälp men ej nöd 25 prickar  
Klippt hjälp och nöd 45 prickar  
Klippt nöd men ej hjälp (dumt) 45 prickar  
Bristande rebusmotivering 1-45 prickar  
Felaktiga kontrollbokstäver 45 prickar  
Missat fotoplock 5 prickar  
Redovisat falskt fotoplock 10 prickar  
Missat tallriksplock 5 prickar  
Redovisat falskt tallriksplock 10 prickar  
Tidsprickar normalt 1 prick per minut  
Bonus för helt korrekt löst pyssel -5 prickar  
**Bonus för tallrikstema per strecka -5 prickar**

Dessutom ges prickbelastning för ofullständigt lösta pysseluppgifter, illa utförda praktiska prov, trafikförseelser, skymfande av rallyledning eller trotsande av rallyregler.

## MÅLGÅNG

*Efter kontroll K9 upphör rallyväg. Åk sedan till målet, som finns i Mjärdevi vid entrén till Infor (f.d. Lawson) på Teknikringen 8, Hus 3 (bakom restaurang Husman), infart från Datalinjen eller Wallenbergs gata.*

Resterande uppgifter samt linjaler ska lämnas in vid målgång. 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, och vi ska göra vårt bästa för att åtminstone någon av dem ska befinna sig inom respektive operatörs täckningsområde:

**Patrik: 0702-212557 (rallyväg)**  
**Malin: 0707797922 (sexa)**  
**Pontus: 0703-053070 (sexa)**  
**Mia: 0709-963270 (lunch och mål)**  
**Emil: 0706-062152 (start och lunch)**

## VIKTIGA KLOCKSLAG

**08.00** Samling vid A-husets parkering, kort genomgång. Sen ankomst ger tidsprickar.

**09.00** Starten stänger. Lag som kommer till starten efter denna tidpunkt tillåts ej starta.

**13.00** Prickbelastning vid lunchkontrollen börjar, en prick per minut.

**13.30** Lunchrebusen släpps.

**14.00** Dubbel prickbelastning på lunchen börjar (2 prickar per minut).

**14.30** Lunchkontrollen dras in. 120 tidsprickar samt full prickbelastning på lunchuppgifterna för ej ankomna lag. Rebusen försvinner eventuellt. Om ni kommer jättesent och rallyledningen har åkt, klipp hjälprebusen.

**17.30** Prickbelastning börjar vid mål. En prick per minut fram till 18.00. Därefter dubblas tidsprickarna varje halvtimme: efter 18.00 får man 2 prickar per minut, efter 18.30 ges 4 prickar per minut.

**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. Tidsplaneringen bygger på en körtid på knappt 2 ½ timme före och knappt 2 timmar efter lunch, en timmes lunch och cirka 25 minuter per rebus.

## SEGRAREN OCH NÄSTA RALLYS ARRANGÖRER

Segrar gör det ekipage som under dagen ådragit sig först antal prickar. Rallyledningen förväntar sig att segrande lag tar stafettpippen och därmed ansvaret för att arrangera ett nytt rebusrally till hösten. De lag som arrangerade de tre senaste rallyna har s.k. frisläng och behöver inte arrangera nästa rally såvida de inte själva väljer att avstå sin frisläng. Även utlänska lag har rätt att avböja arrangörskapet i den händelse att de skulle vinna rallyt. Med utlänskt lag avses ett lag där majoriteten av de för dagen tävlande lagmedlemmarna är folkbokförda utanför Östergötland. Skulle segraren vara utlänsk eller ha frisläng och välja att utnyttja sin rätt att avböja arrangörskapet kommer arrangörskapet i stället att anförtros det lag som placerat sig på andra plats. Skulle även laget på andra plats välja att utnyttja en rätt att avböja arrangörskapet går uppgiften vidare till laget på tredje plats osv. Rallyledningen anser att följande vandringspriser finns i omlopp:

**Färstapriset** Tilldelas det lag som fått först prickar.

**Ständiga tvåan** Tilldelas dem som hade vunnit om inte de som vann hade vunnit.

**Sura trean** Tilldelas tredjepristagarna om de måste lägga rallyt. Förvaltas annars av rallyledningen.

**Mittenpriset** Tilldelas det lag som kommer mest i mitten. Om detta inte är unikt bestämt ges priset till det av de mittersta lagen vars fordon mest liknar en deSoto -57. Om detta inte tydligt kan fastställas avgörs frågan genom straffsparkar.

**Bästa småbil** Tilldelas bästa icke-buss.

**Blåbärspriset** Tilldelas det bäst placerade lag som till större delen består av personer som inte åkt rally tidigare.

**Stilpriset** Tilldelas det i rallyledningens ögon mest stilfulla laget.

**Bästa utlänska lag** Tilldelas det bäst placerade lag vars medlemmar till större delen är folkbokförda utanför Östergötland.

**Backpriset** Tilldelas det lag som med sitt fordonsekipage stått för det i rallyledningens ögon mest anmärkningsvärda missödet under rallyt.

**Rebuspriset** Tilldelas det lag som ådragit sig först prickar för rebuslösning. Detta inkluderar stjälpbusar.

**Pysselpriset** Tilldelas det lag som ådragit sig först prickar på pyssel. Detta inkluderar lunchuppgifter, men inte stjälpnyssel.

**Plockpriset** Tilldelas det lag som ådragit sig först prickar för plock (tallrik+foto). Skulle två lag ha lika få prickar så vinner laget med lägst lagnummer (de som anmälde sig först). Stjälplock är inte inkluderade. 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 så går det bra att lämna in även detta. Om någon vill instifta ett nytt pris går även detta bra.

## RESULTATREDOVISNING

En rallysexa kommer att anordnas på rallydagens kväll. Där meddelas resultat från dagens tävling så snart arrangörerna har räknat ut dessa, utdelas priser, glammars, konverseras och has roligt. Sexan äger rum på Golfklubben i Landeryd. Restaurangen är öppen från ca. 18:30.

## **UTRUSTNINGSLISTA**

### **NÖDVÄNDIGT**

Automobil eller annat motorfordon,  
rymmande maximalt 9 rallydeltagare  
Sax  
Penna och papper  
Kartunderlägg  
Knappnålar & sytråd, eller annat sätt att  
mäta avstånd på kartan  
Klocka  
CD-spelare  
Periodiskt system  
Mobiltelefon  
Minst en rallydeltagare

### **BRA ATT HA**

Fler rallydeltagare  
Tejp  
Synonymordbok eller ordlista  
Allmänbildning  
Matsäck och sittunderlag  
Koffein och socker  
Regnkläder till lunchen vid dåligt väder  
Teddybjörn att trösta sig med om det går dåligt  
Räknedosa  
Annan bråte man tror sig ha nytta av och som ryms i rallyekipaget är tillåten, förutom det som står som ej tillåtna hjälpmedel nedan.

### **EJ TILLÅTNA HJÄLPMEDEL**

Det är inte tillåtet att ta hjälp av datorer, Internet eller satellitnavigeringssystem (GPS) vid genomförandet av rallyt. Minst en mobiltelefon ska medföras i ekipaget och vara påslagen för den händelse rallyledningen behöver komma i kontakt med lagen, men mobiltelefon får inte användas till att kontakta utomstående för att lösa rallyuppgifter. Mobiltelefon får om så önskas användas som miniräknare och klocka, men inte som GPS-mottagare eller för att ge annan navigationshjälp.

Rallyt och alla dess uppgifter ska genomföras endast med hjälp av den kompetens och faktamängd som ryms i rallyekipaget. Kontakt med utomstående personer eller informationskällor, via mobiltelefon eller på annat sätt, är inte tillåten. All utrustning och litteratur som används för rallyts genomförande ska medföras vid start. Det är alltså inte tillåtet att exempelvis åka hem och hämta fler böcker eller skaffa dem från bokhandel eller bibliotek efter start. Muntliga kontakter med förbipasserande lokalbefolkning längs rallyvägen kan dock godtas för lösning av uppgifter, förutsatt att dessa inte i sin tur söker information från annat håll.

**Er rallyledning önskar lycka till. Kör så det ryker! (Men försiktigt.)**