

Rally-PM för Automobilrally HT 2016

1 till 2 till ber att få önska er välkomna till att delta i det örtifnörtonde halvårliga automobilrallyt HT 2016.

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 nogsnamt 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 preliminära 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 1:a oktober 2016. 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 (alternativt en i förväg inlämnad USB-sticka enligt överenskommelse med rallyledningen), 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 förevisas vid starten. Rebus R5 förevisas vid lunchen. Ni kommer att få 8 ordinarie rebusar att lösa.

REBUSLÖSNING

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

Lösningen på rebusen är ett på kartbladet 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. När rebusen är löst ska rebuslösningen motiveras kortfattat men fullständigt på därför avsedd blankett.

BLÅBÄRSREBUSAR

Nytt för det här rallyt är att nybörjarlag kan kvalificera sig för särskilda blåbärsrebusar genom att vara tillräckligt oerfarna. Rallyledningen har stipulerat följande definition på och bestämmelser för prickläggning för nybörjarlag, och kontaktat de lag som är aktuella för blåbärsrebusar. .

- Lag som deltagit tre eller färre rallyn.
- Lag som åkt fler än tre rallyn men räknar sig som nybörjare - för rallyledningens bedömning.
- Lag som löst blåbärsrebusar kan max uppnå fjärde plats.
- Ett lag med blåbärsrebusar kan aldrig bli läggjarlag.

Blåbärsrebusarna har inte nödvändigtvis samma lösningar som motsvarande ordinarie rebus, så det är inte lönt att tjuvkika!

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 sydvästrikting 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 gåcka 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 numrerade 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

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 direktanvisning om den fortsatta färden. Blåbärsrebuspinnar är blå.

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 K4. Den sista kontrollen är K8. Det finns således inalles åtta 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! Endast nybörjarlag ska ta lappar från blå pinnar.

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 (och det gör den inte), så gäller kartan om inte rallyledningen meddelat annat. I tveksamma fall eller vid plötsligt uppdykande hinder bör ni kontakta rallyledningen.

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 rallykipaget 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. Signalhorn (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 som 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 70km/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.

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 tallrikstema per strecka -5 prickar
Varje pyssel ger max 20 prickar

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

MÅLGÅNG

Efter kontroll K8 upphör rallyväg. Åk sedan till målet, som finns i Mjärdevi vid entrén till Infor (f.d. Lawson) på Wallenbergs gata 1 (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 (start, mål)

Mia: 0709-963270 (lunch)

Emil: 0702-032254 (sexa)

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.

12.00 Prickbelastning vid lunchkontrollen börjar, en prick per minut.

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

13.00 Lunchrebusen släpps.

14.00 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.

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

18.30 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 timmar 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 färst antal prickar. Rallyledningen förväntar sig att segrande lag tar stafettpinnen 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 andraplats. 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 färst 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 rallytidigare.

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 färst prickar för rebuslösning. Detta inkluderar stjälpребusar.

Pysselpriset Tilldelas det lag som ådragit sig färst prickar på pyssel. Detta inkluderar lunchuppgifter, men inte stjälp pyssel.

Plockpriset Tilldelas det lag som ådragit sig färst prickar för plock (tallrik+foto). Skulle två lag ha lika få prickar så vinner laget med lägst lagnummer (de som anmälde sig först). Stjälp plock 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, glammas, konverseras och has roligt. Sexan äger rum på Blåmesen. 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 med kamera
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 med kamera 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.

OBS! Det är inte tillåtet att använda sig av någon som helst form av i förväg sammanställd förteckning över kartnamn över potentiella rebusrallykartor, så kallade kartindex.

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