

Preliminärt Rally-PM för Spexets Rebusrally våren 2004

Detta rally-PM är *preliminärt*. Avvikelser gentemot ett standard-PM **markeras här med fetstil**. Slutgiltigt rally-PM kommer att finnas med i ert startkuvert och alla eventuella skillnader gentemot detta preliminära PM kommer då att vara tydligt markerade.

D fir gegen ohne auto (D4GOA) ber att få hälsa er välkomna till vårt första rebusrally någonsin!

Även om ni deltagit förut, och läst tidigare rally-PM, ber vi er ändå att läsa detta PM noga – vi har formulerat om och preciserat vissa delar.

Ni kommer under dagen att färdas längs smärre och större vägar i Östergötland. Marschhastigheten bör vara låg, eftersom ett rebusrally inte är någon hastighetstävling. I stället är det allmänbildning, klurighet, uppmärksamhet och samarbetsförmåga som avgör resultatet. Det hela går inte ut på att skaffa sig poäng utan istället att undvika att få *prickar*. Alla uppgifter och moment som ingår i ett rally belastas med prickar. Det lag som samlat på sig minst antal prickar under dagen vinner.

Rallyts anatomi

Rebusrallyt är en slags bilorientering där ett antal *kontroller* ska hittas och passeras. För att hitta nästa kontroll måste ni lösa en *rebus*. Därefter ska ni på den utdelade kartan finna den rätta vägen till nästa kontroll och köra den vägen med låg fart och ögonen öppna. Väl framme vid kontrollen fås nästa rebus och det hela upprepas. Mellan kontrollerna ska också ett antal uppgifter lösas.

Vid starten får ni den första rebusen (R1), som leder er till den första kontrollen (K1). Vid K1 finns rebus 2 (R2) som leder till K2, osv. Mantrat "Rx leder till Kx" kan vara bra att komma ihåg. Mitt på dagen infaller *lunchkontrollen*, där man tar paus för att äta lunch och lösa vissa uppgifter.

Start

Rallyt går av stapeln **lördagen den 15 maj 2004**. Starten äger rum på parkeringen bakom A-huset på universitetsområdet i Linköping. Ert rallyekipage ska vara på plats och incheckat hos rallyledningen senast klockan 08.00. I annat fall belastas ni med *tidsprickar*.

Vid incheckningen kommer ni att avkrävas en *startavgift*, en *festavgift* för de som tänker gå på rallysexan, samt betalning för eventuellt beställda *extrakartor* (en karta ingår i startavgiften).

**Anmälan till rallysexan skall ske senast måndag 10 maj.
Se [Rallypub och Rallysexa](#) längre fram i detta rally-PM.**

I utbyte mot startavgiften får ni en papptallrik med ert lagnummer som ska placeras väl synlig i fordonets framruta.

Startavgiften är preliminärt 300 kr per lag, festavgiften är preliminärt 100 kr per person, och extrakartor kostar ca 80 kr per karta. Den exakta summan att betala per lag kommer att framgå av vår anmälingssida på nätet: <http://www.printzen.net/d4goa/anmalda.html>

Vi ber alla lag att betala med jämna pengar. Kantstötta koppardaler är så opraktiskt att släpa runt på.

OBS! Om ert lag av någon anledning skulle vara förhindrat att delta, ber vi er att omgående kontakta rallyledningen. Om vi inte fått er avanmälan senast kl. 17.00 den 14 maj tvingas vi ta ut startavgiften i alla fall.

Vid incheckningen ska ni även uppge ett mobiltelefonnr och hurvida ni anser er vara ett nybörjarlag, ett småbilslag (antal personer i laget) eller ett s.k. utlänskt lag (se [Övriga priser](#) för definitioner). Dessutom ska ev. vandringspris ni förvaltats sedan tidigare rally lämnas in.

Efter avslutad incheckning kommer rallyledningen att hålla en kort genomgång av reglerna. Alla lag kommer att tilldelas ett *startkuvert*, innehållande nödvändiga attiraljer och dokument, såsom ett slutgiltigt rally-PM, ett kassetband och/eller CD, en eller flera kartor, en standardiserad linjal, ett hjälp- och nödkuvert, och diverse uppgifter.

Med kuvertet följer också en innehållsförteckning, och det är upp till varje lag att kontrollera att allt finns med innan man lämnar starten. **För varje uppgift och svarsformulär anges när den måste lämnas in eller redovisas: antingen vid ankomst till lunchkontrollen, vid lunchens slut, eller vid målet.**

Rebusar

Rallyvägen omfattar denna gång tio kontroller, varav en utgörs av lunchkontrollen. Vid starten och vid varje kontroll utom den sista får ni en rebus vars lösning avgör var nästa kontroll befinner sig, inalles **tio rebusar**.

Åtta av rebusarna får ni i form av rebuslappar, som är märkta med R och en ordningssiffra, själva rebusen, **samt tre kontrollsiffror**. Exempel:

R3	D4GOA	147
----	-------	-----

.

Kontrollsiffrorna är beviset på att ni varit vid rätt kontroll, och skall föras in på därför avsett svarsformulär, tillsammans med den motiverade rebuslösningen (se nedan). Felaktiga kontrollsiffror medför prickbelastning.

Den initiala rebusen vid starten (R1) är en ljudrebus som återfinns på bandet eller CD:n i ert startkuvert. Rebusen vid lunchkontrollen (R6) är en mer fysiskt påtaglig rebus. Till dessa två rebusar hör inga kontrollsiffror, men den motiverade lösningen ska ändå föras in på svarformuläret.

Rebuslösning

Själva principerna bakom rebusarna och deras lösningar framgår av dokumentet "Medtag Termos guide till rebuslösning" (se <http://www.medtag-termos.nu/static/termos/pm/rebusar.html>).

Lösningen på en rebus är ett på kartbladet utskrivet namn på en geografisk företeelse. Endast namn som förekommer på själva kartytan, exklusive marginaler, teckenförklaring, etc. är giltiga rebuslösningar. Namn som består av flera ord, som "Vreta klostets församling", "Nedre Bosgården" och "Krim anstalt", är endast i sin helhet en giltig rebuslösning.

Samtliga rebuslösningar är unika på kartbladet.

När en rebus är löst skall rebuslösningen motiveras fullständigt på därför avsett svarsformulär. Samtliga rebusoperationer ska kortfattat anges. Bristande rebusmotivering medför prickbelastning.

Hjälprebusar och nödlösningar

Om ni inte klarar av att lösa en rebus inom rimlig tid, finns det i startkuvertet ett ihopsytt så kallat hjälp- och nödkuvert att ta till. Genom att klippa upp motsvarande *hjälprebus* får ni en ny rebus, **som är avsedd att vara lättare än ursprungsrebusen. Hjälprebusens lösning är samma som ursprungsrebusens lösning.** Till rebus R1 hör hjälprebusen märkt H1, som båda avgör var kontroll K1 är placerad, och så vidare. Lyckas ni lösa hjälprebusen skall dess lösning också motiveras fullständigt på svarsformuläret.

Skulle ni gå bet även på hjälprebusen kan ni klippa upp motsvarande *nödlösning*. Nödlösningen är den korrekta lösningen till rebusen, samt en angivelse av var på kartan lösningen finns. Om nödlösningen till exempel lyder "NÖDLÖSA (N19, Ö42)" betyder detta att rebuslösningen är Nödlösa, som hittas i närheten av skärningspunkten för nord-sydlinje 19 och öst-västlinje 42. Till rebus R1 och H1 hör nödlösningen märkt N1, och så vidare.

Notera följande:

- Även om ni tar till hjälprebus eller nödlösning ska ni fortfarande föra in kontrollbokstäverna från den ursprungliga rebuslappen på svarsformuläret, som bevis på att ni varit vid rätt kontroll.
- Var mycket aktsam med hjälp- och nödkuvertet. Det ska lämnas in vid målgång, och ligger till grund för beräkningen av rebusprickar. Ett förlorat kuvert leder till maximal prickbelastning på samtliga rebusar!

Koordinatberäkning

En rebuslösning anger inte direkt placeringen av nästa kontroll, utan kontrollens kartkoordinater fås genom att utföra en enklare matematisk operation och en tabellslagning. Detta gäller naturligtvis också om ni erhållit rebuslösningen genom att klippa upp nödlösningen.

Exakt vilken procedur som skall användas beskrivs på en separat koordinattabell, som ni får i startkuvertet.

De erhållna koordinaterna anger var kontrollen är belägen i förhållande till första bokstaven i rebuslösningen. För att vara helt exakt: mätningen sker med den utdelade linjalen från det sydvästra hörnet på begynnelsebokstaven i rebuslösningen. Med detta hörn avses det sydvästra hörnet på en rektangel som är orienterad parallellt med kartans svarta rutnät och precis omsluter begynnelsebokstaven.

Tillsammans med koordinaterna finns en kortfattad *beskrivning av kontrollens läge*: "Korsningen", "Förgreningen", "Bäcken", el.dyl. Vid mätningen ska ni hamna inom 0,5 mm från en plats på kartan som överensstämmer med lägesbeskrivningen. Mät noga och använd endast den linjal ni fått i startkuvertet!

Till skillnad från vad man skulle kunna tro, är det här alls inte särskilt krångligt i praktiken. Vi tar ett exempel:



Exempel: Rebuslösningen är Klackberg. Koordinattabellen ger koordinaterna N21, Ö15, samt lägesbeskrivningen "förgreningen". Mät 21 mm norrut och 15 mm österut från nedre vänstra hörnet av rutan som omger begynnelsebokstaven K i Klackberg, så kommer ni mycket riktigt till en förgrening. Där är nästa kontroll!

Skulle ni *inte* hamna på en plats på kartan som överensstämmer med lägesbeskrivningen så har ni antingen räknat fel, mätt fel eller fått fram fel rebuslösning. Försök igen!

Kontroller

Kontrollen består av en ungefär 30 cm hög träpinne, placerad någorlunda synlig inom 15 meter från den angivna punkten. På denna pinne finns rebuslappar, eller i vissa fall instruktioner från rallyledningen.

OBS! Ta bara en rebuslapp per lag. Skulle lapparna ändå ha tagit slut finns ett exemplar fastsatt på själva pinnen.

Det kan tänkas förekomma falska kontroller, som kan vara resultat av s.k. gaffling. Skulle sådana förekomma ligger de minst 100 meter från den riktiga kontrollen. De är försedda med samma rebus som den riktiga kontrollen, men felaktiga kontrollsiffror, vilket föranleder prickbelastning.

Rallyväg

När man väl vet var nästa kontroll är belägen är det inte bara att åka dit. Man ska ta rätt väg också.

Korrekt rallyväg är den enligt kartan *kortaste* farbara vägen till nästa kontroll. Rallyvägen får inte passera utanför kartans kanter. Minsta väg som räknas som farbar är sådan väg som är ritad som två svarta linjer på kartan, det vill säga "Enskild bilväg" och vissa gator i tätbebyggt område. "Enskild sämre bilväg" räknas alltså inte som godkänd rallyväg. Tidigare körd rallyväg får inte köras igen i någondera riktningen, men får korsas och tangeras.

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 och sytråd, eller, om ni behärskar instrumentet, en stickpassare.

Överensstämmer inte kartan med verkligheten är den grundläggande principen att kartan gäller om inte rallyledningen meddelat annat. Dock ska trafikregler, förbudsskyltar och avspärrningar obönhörligen respekteras. Vad beträffar tilläggs skylten "Gäller ej fordon med tillstånd" ska rallyfordonet inte anses ha tillstånd, även om så skulle vara fallet. Väg bommar får ej passeras, även om de skulle vara uppställda.

Om man inte kan fortsätta den väg man tänkt sig till nästa kontroll på grund av att man kommer till en förbudsskylt eller på kartan omarkerad vägbom, måste man mäta sig fram till en ny rallyväg. Dock mäter man inte om hela sträckan från förra kontrollen, utan man kör tillbaka till den närmast föregående förgrening där det är möjligt att på giltig rallyväg ta sig till nästa kontroll. Från denna punkt görs en ny mätning för att hitta den kortaste farbara vägen. Ingen del av den felaktigt körda icke farbara vägen räknas som körd rallyväg.

Rallyvägen börjar när ni kommer in på kartan och upphör inte förrän ni går i mål, om inte rallyledningen meddelar annat.

Trafikvett längs rallyvägen

Rallyt går delvis på krokiga, smala och dåliga vägar. Ni passerar ibland bebyggda trakter som är tämligen ovana vid trafik, och en del små vägar leder genom gårdar och privata ägor. Tag det lugnt, tag hänsyn och kör försiktigt, särskilt vid bebyggelse.

Var också extra försiktiga vid kontrollerna, där det kan bli mycket folk och många fordon som ska manövrera på trånga ytor. På förekommen anledning, se upp med backspeglar och brevlådor!

Använd inte signalhornet i onödan. Okynnestutning bestraffas med prickar.

Tallriksplock

Längs rallyvägen finns papptallrikar uppsatta, försedda med tre bokstäver ur det svenska alfabetet, A-Ö, inklusive Q och W. Tallrikarna sitter fullt synliga, åtminstone om man är uppmärksam. Tallrikarna ska observeras och deras bokstäver redovisas på rätt rad på därför avsett svarsformulär. Raden anger mellan vilka kontroller ni hittat plocket.

Tallriksplocken ska redovisas i korrekt inbördes ordning, dvs. i den ordning man passerar dem (vilket ju inte nödvändigtvis är den ordning i vilken man får syn på dem).

Tallriksplock förekommer endast på vägar med 70 km/h eller lägre som maxhastighet.

Fotoplock

I startkuvertet finns också fotografier tagna längs rallyvägen. När ni första gången passerar den punkt på rallyvägen varifrån ett fotografi är taget antecknar ni fotografiets nummer på rätt rad på svarsformuläret. **Fotografierna är tagna från en personbil stående på rallyvägen.**

Fotoplocken ska redovisas i korrekt inbördes ordning, dvs. i den ordning man passerar respektive punkt på rallyvägen. (Ordningen mellan foto- och tallriksplock spelar däremot ingen roll.)

Fotoplock förekommer endast på vägar med 70 km/h eller lägre som maxhastighet.

Falsa plock

Det är fullt möjligt att det förekommer falska tallriks- och fotoplock, som inte uppfyller villkoren ovan. Falsa plock ger prickbelastning om de redovisas.

Falsa plock förekommer endast på vägar med 70 km/h eller lägre som maxhastighet.

Lunchkontrollen

Vid ankomsten till lunchkontrollen ska vissa förmiddagsuppgifter lämnas in. Vilka dessa är anges på startkuvertets innehållsförteckning **och på varje uppgiftsformulär. Lagets ankomsttid registreras när ni anmäler er till funktionär med samtliga ovan nämnda uppgifter i skick färdigt att inlämnas.** Ankomst efter kl. 12.00 belastas med tidsprickar.

Under lunchen kan det förekomma ett mindre antal praktiska uppgifter som ska lösas. **Ni kommer också att få använda lunchen till att slutföra vissa förmiddagsuppgifter.**

Rallyledningen har för avsikt att ordna grillmöjligheter vid lunchkontrollen, såvida det inte ösregnar.

Från och med klockan 13.00 har lagen tillgång till lunchrebusen. Då börjar även utdelningen av eftermiddagskuvert, som innehåller kompletterande uppgifter och svarsformulär för eftermiddagen. För att erhålla ett eftermiddagskuvert måste lunchens ev. uppgifter ha utförts eller lämnats in, liksom samtliga kvarvarande förmiddagsuppgifter.

Prickbelastning

Det finns många sätt att skaffa sig prickbelastning på. Förutom prickar för felaktiga svar på pyssel och andra uppgifter kan man få prickar enligt följande tabell:

Förseelse	Prickar
Klippt hjälp men ej nöd	25
Klippt hjälp och nöd	45
Klippt nöd men ej hjälp (dumt)	45
Bristande rebusmotivering	1 – 45
Felaktiga kontrollsiffror	45
Missat fotoplock	10
Redovisat falskt fotoplock	20
Missat tallriksplock	5
Redovisat falskt tallriksplock	10
Tidsprickar	normalt 1 per minut (se nedan)

Dessutom prickbelastas trafikförseelser, skymfande av rallyledning eller trotsande av regler.

Stil och mutor

Tänk på att i ett rally är det inte allt att segra, ibland är det inte ens önskvärt. Det finns vid det här laget en uppsjö andra priser att erövra, inte minst stilpriset. Vi vill meddela att rallyledningen ställer sig negativ till mutor. Däremot är vi mycket positiva till presenter, uppskattning, gyckel och fjäsk, som framförs eller överlämnas med stil. Ett gediget stilfullt eller gentemot rallyledningen odelat positivt uppträdande kan belönas med minusprickar.

Målgång

Målets placering anges vid den sista kontrollen. På innehållsförteckningarna i startkuvertet och eftermiddagskuvertet anges vad som ska lämnas in vid målgången. **Lagets ankomsttid registreras när ni anmäler er till funktionär med samtliga angivna uppgifter och attiraljer i skick färdigt att inlämnas.** Ankomst efter kl. 17.00 belastas med tidsprickar.

Skulle ni bli tvungna att bryta rallyt innan målgången måste detta meddelas rallyledningen.

Viktiga klockslag

08.00	Samling vid starten. Kort genomgång. Start. Sen ankomst ger tidsprickar.
09.00	Starten stänger. Lag som kommer till starten efter denna tidpunkt tillåts ej starta.
ca 10.30	Lunchkontrollen bemannas.
12.00	Prickbelastning vid lunchkontrollen börjar.
13.00	Lunchrebusen släpps. Eftermiddagskuvert delas ut.
14.00	Lunchkontrollen dras in. 120 tidsprickar + maxprickar på lunchuppgifterna för ej ankomna lag. Lunchrebusen lämnas dock kvar, i någon form.
ca 16.00	Målet bemannas. Skulle ni komma tidigare får ni väl tvätta bilen eller förbereda ett gyckel till rallysexan.
17.00	Prickbelastning börjar vid mål med 1 prick per påbörjad minut.
17.30	Prickbelastning vid målet med 2 prickar per påbörjad 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, barnafödsel eller konungabesök kan räknas som fullgott skäl.

Rallypub och Rallysexa

En rallysexa anordnas av ett antal snälla spex- och rally-människor på rallydagens kväll, där mat och dryck kan intas, rätta svar finns att beskåda, sånger sjunges, gyckel framförs, resultaten presenteras och prisutdelning sker. **En toastmaster kommer att finnas under rallysexan för att leda sånger och presentera gyckel.**

Rallysexan mjukstartar med en rallypub strax efter målgången. Ett gyllene tillfälle att slappna av med en öl eller två, skrävla om dagens bravader och träffa nya trevliga människor. Dessutom kan någon form av lättsam associationstävling förekomma, som ej påverkar rallyresultatet.

Rallypuben och rallysexan anordnas i Kreatels lokaler på Mjärdevi. Kostnaden är preliminärt 100 kr och betalning sker vid starten. Anmälan till rallysexan skall ske senast måndag 10 maj.

Att endast vara med på rallypuben kräver ingen föranmälan eller betalning.

Exakta tider och priser för sexan och puben kommer att framgå vid starten.

Segrare och nästa rallys arrangörer

Det lag som samlat på sig minst antal prickar vinner, och får äran att arrangera rallyt HT04. Om två eller flera lag har lika antal prickar vinner det lag med minst antal rebusprickar.

Dock har de lag som arrangerade de tre senaste rallyna – dvs. Medtag Termos (HT03), Enar Åkered (VT03) och Öset Luhring (HT02) – så kallad *frisläng*, och behöver inte arrangera nästa rally även om de vinner. I det fallet går arrangörskapet till andrapristagaren. Skulle även andrapristagaren ha frisläng är det tredjepristagaren (i det här läget känd som sura trean) som får nöjet att arrangera nästa rally, och – slutligen – om tredjepristagaren också skulle ha frisläng är det fjärdepristagaren som får arrangera.

På samma sätt undslipper utlänska lag att arrangera rallyt HT04, om de inte absolut vill. Skulle de ändå vilja arrangera rallyt måste det förläggas till Östergötland. Som utlänskt lag räknas lag som till mer än hälften består av personer mantalsskrivna utanför Östergötland.

Övriga priser

Så vitt D4GOA vet finns följande vandringspriser i omlopp:

Förstapriset	Tilldelas vinnaren.
Ständiga tvåanpriset	Tilldelas andrapristagaren.
Sura trean	Tilldelas tredjepristagaren om denne måste lägga rallyt. Förvaltas i annat fall av läggarlaget.
Mittenpriset (Karburatorn Kräks)	Tilldelas det lag som kommer i mitten av fältet. Om detta inte är unikt bestämt på grund av att antalet lag är jämnt tilldelas priset det av de mittre lagen vars fordon mest liknar en deSoto '57. Om detta inte kan fastställas avgörs frågan genom straffsparkar.
Bästa småbil	Tilldelas bästa icke-buss (personbil med max 5 sittplatser).
Blåbärspriset	Tilldelas bästa nybörjarlag, det vill säga det bäst placerade laget som till större delen består av personer som inte åkt rebusrally någon gång tidigare.
Stilpriset	Tilldelas det i rallyledningens ögon stiligaste laget.
Bästa utlänska lag (The Blob)	Tilldelas det bäst placerade utlänska laget. Som utlänskt lag räknas lag som till mer än hälften består av personer mantalsskrivna 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 minst antal prickar totalt vad beträffar rebuslösning.
Pyssepriset	Tilldelas det lag som ådragit sig minst antal prickar totalt vad beträffar pyssel.

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

Utrustning

För ett framgångsrikt rallydeltagande krävs det en smärre uppsjö av attiraljer. Här är en grundläggande utrustningslista:

Nödvändigt:

- Automobil, omnibus eller annat motorfordon som inte är orimligt
- En mobiltelefon per lag
- Vandringspris som man förvaltat
- Sax
- Penna och papper
- Knappnålar och sytråd, alternativt stickpassare eller rullmätare
- Start- och festavgift
- Klocka
- Kassettbandsspelare eller CD-spelare
- TEFYMA eller liknande tabellverk

Bra att ha:

- Kartunderlägg
- Räknedosa
- Synonymordbok eller ordlista
- Kalender
- Allmänbildning
- Matsäck och sittunderlag
- Allmän bräte. Allt som man tror sig ha nytta av är tillåten utrustning, med undantag av vad som nämns nedan.

Otillåten utrustning och hjälpmedel

Det är inte tillåtet att ta hjälp av datorer i någon form vid utförandet av rallyt. Mobiltelefon är heller inte ett tillåtet hjälpmedel, utom för att kontakta rallyledningen.

Rallyt och alla dess uppgifter skall genomföras endast med hjälp av den kompetens och faktamängd som ryms i rallyekipaget vid starten. Det är inte tillåtet att efter starten komplettera med mer personer eller utrustning, eller att ta hjälp av utomstående personer eller informationskällor, exempelvis bibliotek eller Internet. Devisen "Fusk som inte upptäcks är tillåtet" gäller inte under rebusrallyt!

Rallyledningen

Innan rallydagen kan rallyledningen kontaktas via e-mail till peter@printzen.net.

Till sist

Er rallyledning hoppas att ni ska få ett trevligt rally, och att ni snart kommer att åka med oss igen.

Kör så det ryker, men se upp med brevlådor!