



Rally-PM för Automobilrally VT 2025

Katlas Kompisar önskar eder härmed hjärtinnerligt välkomna att deltaga i det sjuttioåttionde halvårliga automobilrallyt i Linköping med omnejd.

Detta Rally-PM är som sig bör likt tidigare års Rally-PM, men det kan skilja sig något från förlagorna. Därför rekommenderar vi att samtliga lagmedlemmar nogsamt läser igenom det före start även om man deltagit i rally förut. **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.**

Ett rebusrally är inte en hastighetstävling. Kör lugnt och klokt. Det som premieras är istället 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 færst prickar under dagen vinner.

Start

Rallyt går av stapeln lördagen den 17:e maj 2025. Starten äger 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 erlægges i förväg enligt särskilt meddelande.

Efter klockan åtta kommer rallyledningen att hålla en kort genomgång av reglerna. Ni kommer också att tilldelas ett startkuvert, innehållande för rallyts framgångsrika genomförande väsentliga dokument, diverse pyssel, en USB-sticka, 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.

Det kommer att vara en liten transporttid innan man når rallyväg varför rallyledningen förordar att Rebus 1 (R1) löses under transporten och inte på A-husets parkering. Skulle man mot förmodan nå rallyväg utan att ha löst R1 kan man pausa där och lösa vidare.

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 utgörs av en ljudrebus som finns på den utdelade USB-stickan. Rebus R5 förevisas vid lunchen. Ni kommer att få 8 ordinarie rebusar att lösa.

Rebuslösning

Rallyrebusarnas princip förklaras utförligt på rallyts officiella hemsida: 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.



Hjälprebusar och Nödlösningar

Om en rebuslösning gäcker laget längre än vad som anses lämpligt 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, annorlunda men inte nödvändigtvis lättare, rebus med samma lösning som den ordinarie rebusen. Om ingen lösning kommer till 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 (D, 8) betyder detta att rebuslösningen är ortsnamnet NÖDLÖSA, vilket finns inom ruta (D, 8) 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.

Koordinater och mätning

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 blåa 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.

Till skillnad från vad man skulle kunna tro, är det här alls inte särskilt krångligt i praktiken.

Exempel:



Rebuslösningen är KATTHULT. Koordinattabellen ger koordinaterna S5, V50, samt kontrollnyckel "förgreningen". Mät 5 mm söderut och 50 mm västerut från nedre vänstra hörnet av en parallellt med kartans kanter orienterad rektangel vilken precis omsluter begynnelsebokstaven K i KATTHULT, så kommer du mycket riktigt till en förgrening. Där är nästa kontroll!



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.

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.

Start→Lös R1→Åk till K1→Lös R2→Åk till K2→Lös R3→Åk till K3→Lös R4→Åk till K4→Åk till Lunch Lunch→Lös R5→Åk till K5→Lös R6→Åk till K6→Lös R7→Åk till K7→Lös R8→Åk till K8→Åk till mål
--

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. Tänk dock på att nästa rallysträcka börjar direkt efter kontrollen, ögonen hålles med fördel öppna. OBS! För att rebuslapparna ska räcka till alla ber vi er att endast ta en lapp per lag! Skulle mot förmodan lapparna vara slut står kontrollbokstäver och rebus även på pinnen.

Falska kontroller kan förekomma. Dessa ligger minst 100 meter från den riktiga kontrollen. Mät noggrant!

Rallyväg

Rallyväg är den enligt kartan kortaste farbara vägen mellan två på varandra följande kontroller. Giltig rallyväg får inte befinna sig utanför kartans område såvida inte detta särskilt meddelas. Minsta väg som räknas som farbar är "Småväg enkel standard" (heldragen grå linje).

Följande är *inte* giltig rallyväg:

- Traktorväg – streckad grå linje (även om laget framför en traktor som rallyfordon)
- Väg skyltad som "Enskild väg"
- Motorväg eller motortrafikled

Tidigare körd rallyväg får inte köras igen i någondera riktningen. Körd rallyväg får inte korsas, ej heller tangeras. Gällande trafikregler, förbudsskyltar och andra vägmärken ska obönhörligen respekteras. Vid siktande av tilläggsskylten "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.



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. Geometrisk savant får användas om en sådan utgör lagmedlem.

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

Längs rallyvägen har rallyledningen satt upp papperstallrikar, så kallade tallriksplock, försedda med tre bokstäver. Bokstäverna skall vara någon av det svenska alfabetets 29 bokstäver (de som har en vers i rally-ABC) av versal typ. Tallrikarna sitter fullt synliga, åtminstone om man är uppmärksam. Ögon i nacken kan vara bra att ha. Tallrikarna ska observeras och deras bokstäver redovisas i korrekt inbördes ordning på korrekt sträcka på svarsformuläret. Om två eller flera tallriksplock är placerade på i princip samma plats (inom några meter) spelar ordningen ingen roll. På varje sträcka så har tallrikarnas bokstäver ett gemensamt tema. Även detta fylls i på svarsformuläret.

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 korrekt sträcka i svarsformuläret. Fotona redovisas i den ordning de kommer längs rallyvägen. Om två eller flera fotoplock är placerade på 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 förmiddagens plockprotokoll, rebusprotokoll samt utpekade pyssel lämnas in. Dessa pyssel är tydligt markerade som förmiddagspyssel i innehållsförteckningen i startkuvertet.

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. Det kommer inte att finnas några bord att sitta vid på lunchkontrollen så picknickfilt eller medhavda sittetyg är att rekommendera.

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 (<i>dumt</i>)	45 prickar
Bristande rebusmotivering	1-45 prickar
Felaktiga kontrollbokstäver	45 prickar
Missat fotoplock	10 prickar
Redovisat falskt fotoplock	20 prickar
Missat tallriksplock	5 prickar
Redovisat falskt tallriksplock	10 prickar
Öppnat stjälpребuskuvert	40 prickar
Korrekt löst stjälpребus	-10 prickar
Öppnat stjälpfotoplockskuvert	80 prickar
Korrekt redovisat stjälplock	-10 prickar
Tidsprickar normalt	1 prick per minut
Bonus för tallrikstema per sträcka	-5 prickar
Pyssel	enligt anvisning på pysslet

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 dock är det en bit kvar till målet. 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:

Telefon 1 070-XX YY ZZ

Telefon 2 070-XX YY ZZ

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.
- 13:00 Lunchrebusen släpps. Dubbel prickbelastning på lunchen börjar (2 prickar per minut).
- 13:30 Lunchkontrollen dras in. 120 tidsprickar + max prickbelastning på lunchuppgifterna för ej ankomna lag. Lunchrebusen försvinner (använd i detta fall hjälp-rebusen). Meddela gärna rallyledningen om ni riskerar att komma senare än 13:30.
- 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, t.ex. allvarligt problem med bilen, barnafödsel eller konungabesök. Meddela gärna rallyledningen om ni riskerar att komma senare än 18.30.

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, eller arrangerat mer än 10 rallyn, har s.k. frisläng och behöver inte arrangera nästa rally såvida de inte själva väljer att avstå sin frisläng. Även utlänska lag och blåbärslag anses ha rätt att åberopa frisläng. Med utlänskt lag avses ett lag där majoriteten av de för dagen tävlande lagmedlemmarna är folkbokförda utanför



Östergötland. Skulle segraren välja att utnyttja sin rätt att avböja arrangörsskap kommer arrangörsskapet i stället att anförtros det lag som placerat sig på andraplats. Skulle även laget på andra plats välja att utnyttja en rätt att avböja arrangörsskap 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 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.
- **Rebuspriset** — Tilldelas det lag som ådragit sig färst prickar för rebuslösning. Detta inkluderar stjälpребusar.
- **Blåbärsrebuspriset** — Tilldelas det blåbärslag som ådragit sig färst prickar för rebuslösning. Detta inkluderar stjälpребusar.
- **Pysselpriset** — Tilldelas det lag som ådragit sig färst prickar på pyssel. Detta inkluderar eventuella stjälp pyssel.
- **Plockpriset** — Tilldelas det lag som ådragit sig färst prickar för plock (tallrik+foto). Detta inkluderar eventuella stjälp plock.
- **Backpriset** — Tilldelas det lag som med sitt fordonsekipage stått för det i rallyledningens ögon mest anmärkningsvärda missödet under rallyt.
- **SAS kula på en pinne** — Pris instiftat av rallylaget SAS. Tyvärr minns ingen varför detta pris delas ut. Ingen vet heller var priset befinner sig.

Skulle två lag ha lika få prickar, så vinner laget med lägst lagnummer det aktuella priset.

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 Universitetsklubben (*aka* Vallfarten), Olaus Magnus väg 29. Baren öppnar kl 17:30. Restaurangen är kontantfri, enbart kort gäller för köp av dricka!

Utrustningslista

Nödvändigt

- Automobil eller annat motorfordon, rymmande maximalt 9 rallydeltagare
- Sax (om man är femjävlig på rebuslösning kan man ev. klara sig utan)
- Penna och papper
- Kartunderlägg
- Knappnålar & sytråd, eller annat sätt att mäta avstånd på kartan
- Klocka
- Bilstereo eller annan ljudanläggning med USB-läsare
- Periodiskt system
- Mobiltelefon för kontakt med rallyledningen
- 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 fakta-mängd 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 bonde med grep längs rallyvägen kan dock godtas för lösning av uppgifter, förutsatt att dessa inte i sin tur söker information från annat håll. Regeln *"Fusk som inte upptäcks är tillåtet"* gäller inte under rebusrallyt.

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. Det är inte heller tillåtet att medföra förteckningar över rebuslösningar från tidigare rallyn. Till sist

Er rallyledning önskar lycka till. Kör så det ryker! (*Men bara lagom mycket.*)