Автор: Valery F. Bobrov
21.09.2012 15:53 - Обновлено 10.10.2012 09:42

Радиоигра "Юстас 2"

РЕЗУЛЬТАТЫ: 2012 , 2011

Страна:	Россия		
Учредитель:	RU-QRP Клуб		
Начало:	27 сентября 2012	**17:00**	UTC
Конец:	27 сентября 2012	**20:00**	UTC
Участники:	все желающие		
Мощность:	не более 5 Ватт выходной		
Диапазоны:	20, 40, 80 м в районе QRP частот		
Вид модуляции:	CW		
Общий вызов:	"WSEM RUQRP", "CQ RUQRP"		

ЗАДАЧА ИГРЫ:

Посредством обмена QTC, состоящие из **отдельных слов** от фраз (MSG), собрать "шифровки"(MSG), которые придумали участники игры. Нужно найти на диапазонах другого участника, установить с ним радиоконтакт, договориться о конкретных радиограммах, передать ему одну из имеющихся QTC и взамен принять одну QTC от него.

Каждый участник сам готовит свою "шифровку" (MSG) - законченное предложение или фразу-текст не более 5-ти слов. Желательно брать предложения из классической литературы. "Шифровка"(MSG) разбивается на части, равные числу слов. Каждое отдельное слово из "шифровки" (MSG) вместе с заголовком (см. далее) составляет отдельную QTC. Заголовок QTC состоит из: суффикса или полного позывного автора "шифровки" (MSG), порядкового номера слова в тексте "шифровки" (MSG), и через дробь - общее количество слов в "шифровке" (MSG).

Например, участник RW3AI приготовил текст: "Смелого пуля боится". Такой текст называется "шифровкой" (MSG). Из нее получаются три QTC от автора RW3AI:

QTC #1: "**AI 1/3 СМЕЛОГО**", QTC #2: "**AI 2/3 ПУЛЯ**", QTC #3: "**AI 3/3 БОИТСЯ**". На протяжении всей игры эти QTC всегда будут с такими заголовками. Подобные QTC есть у всех других участников игры.

При проведении QSO с другим участником следует спросить какие у него есть в наличии QTC и от кого, договориться с ним о передаче той QTC, которая Вам нужна или которой у Вас еще нет. Например: Вы установили радиоконтакт; у корреспондента, естественно, есть все собственные QTC из его "шифровки"(MSG), об этом у него спрашивать не имеет смысла; значит можно сразу запросить у него его собственную QTC, которой у Вас еще нет; он не откажет. Если же Вас интересуют QTC от других участников игры, то Ваш корреспондент может сообщить Вам, что, например, у него есть уже QTC от AI, ALL,

МСК. Если Вы не находитесь в начале игры, то Ваш корреспондент по запросу может передать Вам любую из этих QTC (но только одну). **В начале игры участник может отправлять только свои собственные QTC в строгом порядке, начиная с первой.** Когда участник отправил все свои QTC другим участникам игры, то он имеет право отправлять любые QTC, принятые им от других участников, а также свои собственные QTC, в зависимости от того, какую QTC у него попросят. С одним и тем же корреспондентом можно обменяться QTC минимум через одно QSO у него и у Вас. Если у Вашего корреспондента нет ни одной нужной Вам QTC, значит не повезло именно Вам - Вы новую QTC не получите, но обязаны передать одну из имеющихся у Вас QTC по запросу от корреспондента. Если по каким-то причинам Вы приняли QTC, а Ваш корреспондент - нет, то Ваша принятая QTC считается для Вас зачетной и может быть использована для передачи.

Для игры нужно приготовить таблицу (на бумаге или в электронном виде) с ячейками, как показано в приложении 2. По горизонтали количество столбцов соответствует максимально возможному числу слов в "шифровке" (5 слов) плюс (первый) столбец - для позывного или суффикса автора "шифровки" (MSG), плюс еще один столбец в конце таблицы для указания даты и времени приема полной "шифровки" (MSG). По вертикали количество строк равно числу участников игры (выбирайте с запасом)..

Задача игры сводится к тому, чтобы заполнить ячейки таблицы словами из принятых QTC, отмечая при этом время полного заполнения всей строки. Параллельно можно вести для себя обычный журнал связей.

ПРИМЕЧАНИЯ:

Текст "шифровки" (MSG) должен быть безобидным, не содержать политики. Старайтесь, чтобы его было приятно принять и расшифровать, а также приятно транслировать дальше. Запрещается публиковать в интернете в игровой период тексты принятых "шифровок" (MSG). Также нельзя анонсировать в интернете свое присутствие в эфире и указывать частоту.

Предлоги **в, к, на, по, из, до, с, у, за** (и др.), союзы **и, а, что, или, но** (и др.) и местоимения **я, ты, мы, вы, он, она, они** (и др.) не следует выделять в самостоятельную QTC (слово). Знаки препинания (точка, тире, запятая, вопросительный и восклицательный знаки, и др.) в QTC не входят и в эфир не передаются. Например, "шифровка" (MSG) от BE1NDR "
Вы в каком полку служили?
" разбивается на такие части: QTC #1: "
NDR 1/3 ВЫ В КАКОМ
", QTC #2 "
NDR 2/3 ПОЛКУ
", QTC #3 "
NDR 3/3 СЛУЖИЛИ
".

ОТЧЕТЫ:

Отчет составляется на основе таблицы. Следует указать такие данные: Позывной, общее число QTC, число QSO, в которых Вы не получили QTC в обмен на Вашу, число полностью заполненных "шифровок" (MSG), время получения последней полностью заполненной "шифровки" (MSG), количество набранных очков:

CALL, **QTCs**, **QSO nil QTC**, **Complete MSGs**, **Last MSG UTC**, **Score**

ОЧКИ:

За каждое принятое QTC (слово) начисляется 2 очка.

За каждое QSO, когда Вы отправили QTC, а взамен QTC не получили - начисляется 1 очко.

За каждую полную "шифровку" (MSG) (т.е. в таблице заполнены все ячейки от одного автора) начисляется бонус в 10 очков. За свою собственную "шифровку" (MSG) очки и бонус не начисляются.

Победителем считается тот, кто набрал большее число очков. В случае, если несколько участников набрали равное число очков , то победителем считается тот, кто первым по времени полностью принял последнюю "шифровку" (MSG). Для этого в таблице следует полностью фиксировать время получения последней QTC, т.е. время приема полной "шифровки" (MSG) со всеми ее словами.

НАГРАДЫ:

Участники игры получат оригинальные дипломы в электронном виде для самостоятельной распечатки.

АДРЕС ДЛЯ ОТПРАВКИ ОТЧЕТА: ru-qrp-club@mail.ru

Крайний срок отправки отчетов: В течении суток после окончания игры.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: Пример таблицы

Автор MSG	**QTC #1**	**QTC #2**	**QTC #3**

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: Пример обмена

RW3AI DE **UU7JF** QTC ?

UU7JF DE **RW3AI** QTC ONLY AI BK *(значит AI еще не все свои QTC раздал)*

BK DE **UU7JF** OK PSE NR 1

BK DE **RW3AI** QTC 1/3 СМЕЛОГО CFM? UR QTC ?

BK DE **UU7JF** CFM = FER U QTC MCK / ALL / NU BK *(уже раздал все свои, у него есть и полный комплект QTC от JF)*

BK DE **RW3AI** OK PSE NR MCK ? BK

BK DE **UU7JF** MCK NR 1 NR 3 NR 5 BK

BK DE **RW3AI** PSE QTC MCK NR 3 QRV BK

BK DE **UU7JF** QTC MCK 3/5 КОРАБЛЬ QSL?

UU7JF DE **RW3AI** CFM TU 73! SK

Таблица у RW3AI (после обмена с UU7JF):

Автор MSG	**QTC #1**

RW3AI	AI 1/3 СМЕЛОГО	AI 2/3 ПУЛЯ	AI 3/3 БОИТСЯ

ALL	ALL 3/3 ДРУЖНО
MCK	MCK 3/5 КОРАБЛЬ

Таблица у UU7JF (после обмена с RW3AI):

Автор MSG	**QTC #1**		
UU7JF	JF 1/3 КОМАНДОВАТЬ	JF 2/3 ПАРАДОМ	JF 3/3 БУДУ Я
MCK	MCK 1/5 НЕИЗВЕСТНЫЙ	MCK 3/5 КОРАБЛЬ	MCK 5/5 ПРОСТОР
ALL	ALL 1/3 ДАВАЙТЕ	ALL 2/3 ЖИТЬ	
NU	NU 2/4 ХОРОШО		
AI	AI 1/3 СМЕЛОГО		

ПРИЛОЖЕНИЕ 3: Резюме В процессе игры следует строго придерживаться этих правил:

1. Повторное QSO с той же станцией разрешено только минимум через 1 QSO у Вас и у Вашего корреспондента;
2. Своя (авторская) "шифровка" вписывается в первую строку таблицы;
3. В первый столбец таблицы вписываются суффиксы или позывные **авторов принятых "шифровок" (MSG)**
(а не позывные корреспондентов, от которых они приняты);

4. В начале игры отравляются только свои авторские QTC (первая строка в таблице), строго в порядке возрастания номеров QTC, начиная с первой;
5. В последнем столбце таблицы фиксируется время полного заполнения строки (время получения "шифровки" (MSG) целиком со всеми ее словами);
6. Если уже приняты все "шифровки", можно продолжать игру, раздавая QTC другим участникам;
7. Засчитываются QSO, в которых Вы не получили QTC взамен на Вашу.

Желаем успеха!
{jcomments off}