Радиоигра "Юстас "

РЕЗУЛЬТАТЫ: 2013 , 2012 , 2011

Страна:	Россия
Учредитель:	RU-QRP Клуб
Начало:	четверг 19:00 UTC (22:00 MSK)
Конец:	четверг 21:00 UTC (24:00 MSK)
Участники:	все желающие
Мощность:	не более 5 Ватт выходной
Диапазон:	80м, 40м, 20м, в районе QRP частот
Вид модуляции:	CW
Общий вызов:	"WSEM RUQRP", "CQ RUQRP"

ЗАДАЧА ИГРЫ:

Посредством обмена QTC, состоящие из **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. **Можно подслушать обмен QTC у других корреспондентов и заполнить ими свою таблицу.**

Каждый участник сам готовит свою "шифровку" (MSG) - законченное предложение или фразу-текст **такого размера, чтобы можно было разбить на 5 отдельных QTC. В отдельном**
QTC
может быть ОДНО, ДВА слова, в крайнем случае ТРИ коротких слова.

Желательно брать предложения из классической литературы, но не крылатые фразы.

"Шифровка" (MSG) разбивается на части, равные числу QTC, то есть на **5** частей. Заголовок QTC состоит из: суффикса или редкого префикса позывного автора "шифровки" (MSG), порядкового номера QTC в "шифровке" (MSG).

Например, участник RW3AI приготовил текст: "**Она тоже была с желаниями сильными но более упорными** ". Такой текст называется "шифровкой" (MSG). Из нее получаются
5
QTC
от автора RW3AI:

QTC #1: "**AI/1 ОНА ТОЖЕ БЫЛА**", QTC #2: "**AI/ 2 С ЖЕЛАНИЯМИ**", QTC #3: "**AI/ 3 СИЛЬНЫМИ**
",

QTC#4: **AI/4 НО БОЛЕЕ**, QTC# **AI/5 УПОРНЫМИ**

На протяжении всей игры эти QTC всегда будут с такими заголовками. Подобные QTC есть у всех других участников игры.

В начале игры участник может отправлять только свои собственные QTC в строгом

порядке, начиная с первой.

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). Он сам определится и передаст вам свою очередную QTC. Если же им были уже отправлены все собственные 5 QTC из его шифровки (MSG), то по запросу он может вам передать любую QTC (но только одну) из уже зафиксированных в его таблице, включая любую QTC из его собственной MSG.

Когда участник отправил все свои QTC другим участникам игры, то он имеет право отправлять любые QTC, принятые им от других участников или подслушанные, а также свои собственные QTC, в зависимости от того, какую QTC у него попросят.

Позвать другой раз того же корреспондента и обменяться QTC можно минимум через одно QSO у Вас.

Было у него QSO с другим или нет Вам знать не нужно.

Если участником собраны все MSG, то ему можно продолжать игру, раздавая QTC другим участникам, набирая очки.

Для игры нужно приготовить **таблицу** (на бумаге или в электронном виде) с ячейками, как показано в приложении 1. По горизонтали количество столбцов равняется шести:

Первый столбец - для позывного или суффикса автора "шифровки" (MSG), 5 следующих столбцов - для 5 QTC

По вертикали количество строк равно числу участников игры (выбирайте с запасом).

Задача игры сводится к тому, чтобы заполнить ячейки таблицы словами из принятых QTC.

Переданная QTC в ячейке помечается значком (любым) , например единицей. Каждый раз когда эта QTC была передана. Сколько раз данное QTC было передано , столько единиц (значков) будет в ее ячейке.

Все это облегчит подсчет окончательного результата, который делает самостоятельно каждый участник.

Ни какой другой лог вести не надо, только следить за временем начала и конца игры.

ОТЧЕТЫ:

По окончанию игры участник считает число переданных QTC и число полных MSG (все 5 ячеек этого автора заполнены полностью).

Окончательный результат определяется суммой значков в ячейках **переданых QTC,** плюс число

полных MSG

.

Отчет в виде письма , где указывается свой позывной , число **переданных** QTC и полных MSG (все 5 ячеек этого автора заполнены)

Например: **RW3AI QTC/23 MSG/7**

Email **ru-qrp-club@mail.ru**

ПРИМЕЧАНИЯ:

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

Победителем считается тот, кто набрал большее число очков.

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 30 минут после окончания игры.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

Пример таблицы:

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

Скачать таблицу для самостоятельного распечатывания можно по ссылке .

ПРИЛОЖЕНИЕ 2.

Пример обмена:

RW3AI DE **UI7K** QTC ?

UI7K DE **RW3AI** QTC ONLY AI NR1 BK *(значит AI еще не все свои QTC раздал)*

BK DE **UI7K** OK QRV

BK DE **RW3AI** QTC AI / 1 ОНА ТОЖЕ БЫЛА CFM? UR QTC ?

BK DE **UI7K** CFM = FER U QTC MCK / ALL / NU BK *(уже раздал все свои, у него есть и полный комплект QTC от UI7K)*

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

BK DE **UI7K** MCK NR 1 NR 3 NR 5 BK

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

BK DE **UI7K** QTC MCK / 3 ГОСПОДА QSL?

UI7K DE **RW3AI** CFM TU 73! SK

Таблица у RW3AI (после обмена с UI7K):

Автор MSG	**QTC #1**	**Q**
RW3AI	ОНА ТОЖЕ БЫЛА	С ЖЕЛАНИЯМИ	СИЛЬНЫМИ	
ALL	СОГЛАСИЕ	ЕСТЬ ПРОДУКТ	ПРИ ПОЛНОМ	
MCK	ЛЕД	ТРОНУЛСЯ	ГОСПОДА	
UI	НУ ЧТО ДЯДЯ	НЕВЕСТЫ	В ВАШЕМ	

Таблица у UI7K (после обмена с RW3AI):

Автор MSG	**QTC #1**

UI7K	НУ ЧТО ДЯДЯ	НЕВЕСТЫ	В ВАШЕМ
MCK	ЛЕД		ГОСПОДА
ALL	СОГЛАСИЕ	ЕСТЬ ПРОДУКТ	ПРИ ПОЛНОМ
NU	Я БЫ ВЗЯЛ	ЧАСТЯМИ	
AI	ОНА ТОЖЕ БЫЛА		

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 или через 1 QSO у вашего корреспондента.

2. Своя (авторская) "шифровка" вписывается в первую строку таблицы;

3. В первый столбец таблицы вписываются суффиксы (редкий префикс) 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. Если уже приняты все "шифровки", можно продолжать игру, раздавая QTC другим участникам;

6. QTC следет всегда передавать с заголовком кто является ее автором, даже когда просят повторить. Нпример: **QTC MCK/3 =господа= AR Желаем вам успеха!**