

# Regulamin zabawy Off Air Contest

## 1. Cel zabawy:

Zapoznanie uczestników z niektórymi elementami krótkofalarstwa.

## 2. Uczestnicy:

Zabawa przeznaczona jest dla dzieci i młodzieży oraz dorosłych, którzy wcześniej mogli, ale nie musieli mieć styczność z krótkofalarstwem.

Minimalne wymagania dotyczące wiedzy uczestnika na temat krótkofalarstwa:

- budowa znaku
- co to jest raport RS
- logowanie łączności

Zalecane wiadomości :

- literowanie po polsku i/lub po angielsku
- podstawy wiedzy o amatorskich pasmach i wykorzystaniu fal radiowych
- zasady przeprowadzania QSO
- przedstawienie różnych dziedzin krótkofalarstwa: konstrukcje, praca na różnych pasmach i emisjach, satelity, łowienie DX-ów, zdobywanie dyplomów, zawody...

## 3. Czas trwania zawodów:

Od 15 min do 30 min.

## 4. Uczestnicy posługują się swoimi własnymi lub przyjmują wymyślone znaki krótkofalarskie.

Można zaproponować następujące reguły budowy znaków:

Pierwsza litera prefiksu :

Szkoła Podstawowa - P  
Gimnazjum - G  
Szkoła średnia - S  
Osoba dorosła - OM, YL

Druga litera prefiksu i cyfra :

Klasa do której chodzi uczestnik zapisana wspan np. 6c, czyli cały prefiks będzie wyglądał tak: PC6

Sufiksem będzie pierwsza litera imienia i dwie litery z nazwiska uczestnika.

Np: Wojtek Kowalski chodzący do klasy 6c, Szkoły Podstawowej będzie miał znak np: PC6WKO

## 5. Klasyfikacja

Jeśli w zabawie biorą udział osoby licencjonowane wyniki zawodów podaje się w dwóch kategoriach :

A - Nowicjusze  
B - Krótkofalowcy

## 6. Zasady przeprowadzania "łączności".

Pasmo radiowe symuluje stół z ławką (lub blisko siebie ustawionymi krzesłami), gdzie siadają osoby, które robią wywołania. Ilość takich stołów (każdy to odpowiednik różnych pasm) lub ich długość można dobrać odpowiednio do zaawansowania, liczby i wieku uczestników.

Zaleca się aby maksymalna liczba miejsc siedzących wynosiła do 1/2 liczby uczestników i aby mogli oni przy stole usiąść mniej lub bardziej ciasno.

„łączności” mogą przeprowadzać tylko osoba siedząca przy stole (robiąca „wywołanie”) z taką która porusza się swobodnie i podchodzi do wywołującego.

Osoby które siedzą, nie mogą przeprowadzać pomiędzy sobą „łączności”, podobnie jak nie mogą tego robić osoby które chodzą.

## 7. Raporty i grupy kontrolne:

RS + numer "łączości" + ulubiony kolor.

Oznaczenie kolorów:

black	- BK	lub	czarny	- CR
white	- WH		biały	- BI
red	- RE		czzerwony	- CZ
green	- GR		zielony	- ZI
yellow	- YE		żółty	- ZO
blue	- BL		niebieski	- NI
orange	- OR		pomarańczowy	- PO
purple	- PU		fioletowy	- FI
pink	- PI		różowy	- RO

Przykład raportu:

59 01 BL

## 8. Punktacja, mnożnik, wynik końcowy:

Każde QSO potwierdzone w logu korespondenta to 1 punkt.

Mnożnik - liczba kolorów które wystąpiły w zapisanych w logu "łączościach".

Wynik końcowy:

Liczba punktów razy mnożnik.

## 9. Dzienniki zawodów:

Logi zawodów Off Air powinny być odpowiednikami prawdziwych zawodów i zawierać:

- rodzaj „pasma”, czas "łączości", znak zawodnika, raport i grupę kontrolną.

„łączości” zalicza się jeśli w logach uczestnika i jego „korespondenta” zapisy odpowiadają sobie wzajemnie.

## 10. Dyskwalifikacje:

Uczestnik zawodów może zostać decyzją komisji zawodów zdyskwalifikowany z powodu braku przestrzegania wyżej wymienionych reguł

## 11. Dostosowanie reguł do wieku, zaawansowania lub liczby uczestników.

- można zrezygnować z podawania dokładnego raportu i grupy kontrolnej, ograniczając się tylko do RS i numeru lub numeru łączości i koloru lub tylko do samego numeru.
- obowiązek zanotowania czasu przeprowadzania "łączości" należy potraktować bardzo opcjonalnie. Jeśli w zabawie będą brały udział dzieci, nie każde musi mieć zegarek na ręce lub komórkę.
- jeśli wiek i zaangażowania uczestników na to pozwala, zaleca się obowiązek poprawnego literowania znaków w języku polskim (dla bardziej zaawansowanych w angielskim).
- jeśli ilość stołów (pasm) jest większa niż jeden, w logu powinno znaleźć się oznaczenie pasma.
- można zrezygnować z mnożnika przy obliczaniu wyniku.

## 12. Przykład logu:

ZNAK ZAWODNIKA: PC6WKO  
ULUBIONY KOLOR: RE

nr	pasmo	czas	znak koresp	raport nadany	raport odebrany
1	80	15:20	SP3POW	59 01 RE	59 01 BL
2	80	15:22	SB2MNO	59 02 RE	59 03 BK
3	80	15:23	GA1KJU	59 03 RE	59 03 YE
4	80	15:23	PA5DCZ	59 04 RE	59 02 OR
5	40	15:24	PC6NBI	59 05 RE	59 05 RE
6	40	15:26	GB3HJE	59 06 RE	59 08 BK
7	80	15:27	SQ3TGZ	59 07 RE	59 11 PI
8	40	15:27	PA5WSO	59 08 RE	59 04 GR
9	40	15:29	SQ3POS	59 09 RE	59 10 RE
10	80	15:30	SB2AAM	59 10 RE	57 08 GR

### Punktacja:

liczba QSO = 10

mnożnik za liczbę kolorów = 8

PKT 10x8=80

### Opracowała:

Magda SQ3TGZ z Ostrowskiego Klubu Krótkofalowców SP3POW  
na podstawie zabaw odbywających się na obozie  
YOTA (Youngsters on the Air) w Estonii.



## Komentarz do regulaminu

Inspiracją do opracowania regulaminu takiej zabawy, stały się lekcje krótkofalarskie które przeprowadzaliśmy w placówkach edukacyjnych różnego poziomu nauczania. Największym problemem takich zajęć była potrzeba jednoczesnego zaangażowania jak największej ilości uczniów, przy braku możliwości pełnego wyjścia w eter z powodu ograniczeń jakie nakłada obowiązek posiadania ważnego pozwolenia radiowego. Jednym słowem - jednocześnie tylko jeden uczeń mógł nadawać z naszego znaku klubowego, a reszta była zmuszona czekać na swoją kolejkę. Pewnym rozwiązaniem jest wejście we współpracę z innym klubem. Wtedy do dyspozycji mamy kolejny znak klubowy i dwoje początkujących może zrobić QSO pomiędzy sobą nie stresując się faktem rozmowy z obcym krótkofalowcem. To ważne, gdyż napięcie spowodowane stresem powoduje sporo błędów w tych pierwszych łącznościach mimo, że taki młody adept teoretycznie jest przygotowany i posiada pewien początkowy zasób wiedzy.

Kolejnym powodem była chęć zaangażowania w nasze hobby jak największej ilości osób, nawet takich które z góry deklarują brak chęci lub możliwości zainteresowania się krótkofalarstwem. Takie zajęcia można przeprowadzić na wszelkiego rodzaju zajęciach z młodzieżą - stricte krótkofalarskich, jak i przy okazji pikników, obozów itp.

Proponujemy kolegom zabawę imitującą prawdziwe zawody krótkofalarskie, w którą możemy bawić się my sami, jaki z osobami nie mającymi dotąd pojęcia o tym hobby, a co za tym idzie nie posiadających ważnego pozwolenia radiowego. Istotą takiej zabawy jest na tyle przybliżyć uczestnikom zasady obowiązujące na pasmach amatorskich, że nie powinno dla nich stwarzać problemu późniejsze zetknięcie się z realnym krótkofalarstwem.

Przystąpienie do zabawy wymaga od uczestnika przyswojenia tylko podstawowych zasad które przedstawione są w pkt. 2 regulaminu. Te zasady można dostosować do wieku i stopnia zaangażowania osób biorących udział w zabawie. Jeśli uda nam się wzbudzić ich zainteresowanie, z pewnością pojawią się dodatkowe pytania które pozwolą nam poszerzyć zakres przekazywanych informacji i tym samym rozwinąć cykl zajęć o kolejne tematy. W innym przypadku, aby dobrze się bawić, wystarczy ograniczyć się tylko do najniezbędniejszych rzeczy. Jak dostosować reguły zabawy do wieku i zaangażowania uczestników, przedstawia pkt. 11 regulaminu.

Jednocześnie zwracamy uwagę na to, że celowo w większości przypadków, w regulaminie i tym komentarzu pada określenie „zabawa”, a nie „zawody”. Pomimo tego, że takie zajęcia mają wyraźny aspekt sportowy, nie należy traktować ich zbyt poważnie. Ich celem nie jest nauka contestingu, a nawet nie należy tego traktować jako zbyt poważnego wstępu do krótkofalarstwa. Ma to być po prostu dobra zabawa. Jednak niezależnie od tego jak bardzo ograniczymy podstawy, każdy z uczestników który później zetknie się z krótkofalarstwem na poważnie, powinien sobie pomyśleć:

„Przecież ja to już znam. To jest podobne do tego, w co kiedyś się bawiłem.”

Ekipa klubu SP3POW  
życzy udanej zabawy