

EUCW радиоигра «Змеи и лестницы»

Версия 2

Цель игры

Цель этой игры — заработать как можно больше очков, собирая разные квадраты QTH-локатора с учетом того, что некоторые квадраты помогают в наборе очков — «лестницы», а некоторые вредят набору — «змеи».

Зачетными квадратами в игре являются большие квадраты QTH-локатора — первые 4 знака (K085, LN12, IO35 и т.п.).

Условиям игры соответствуют ваши обычные повседневные QSO с европейскими, в основном, корреспондентами, при условии, что продолжительность QSO составляет не менее 5 минут.

При необходимости снижайте, пожалуйста, скорость вашей передачи (QRS) так, чтобы это мероприятие было одинаково доступным для операторов с любым уровнем телеграфной подготовки.

Обращаем Ваше внимание, что это простое развлечение, а не констест.

Игра состоит из 9 туров продолжительностью один календарный месяц, с 1 апреля до 31 декабря 2015 года.

Квадрат «Лестница»

Это квадрат, не встречающийся у других игроков, за него присуждается бонус.

Квадрат «Змея»

Это часто встречающийся у игроков квадрат, за контакт с ним назначается штраф.

Разрешенные корреспонденты

Станции, расположенные, в основном, в Европе, согласно списку в Приложении 1, за исключением морских подвижных станций (fmm) в международных водах.

Рабочие частоты

QSO должны быть проведены в CW участках всех любительских диапазонов от 160 до 2 м, исключая диапазоны 60 и 4 м. Для игры S&L эти участки разделяются на «нижний» и «верхний» — последние 10 kHz поддиапазона:

160 м:1,828.....1,838 MHz
80 м:3,570.....3,580 MHz
40 м:7,030.....7,040 MHz
30 м:10,130....10,140 MHz
20 м:14,060....14,070 MHz
17 м:18,085....18,095 MHz
15 м:21,060....21,070 MHz
12 м:24,905....24,915 MHz
10 м:28,060....28,070 MHz
6 м:50,090....50,100 MHz
2 м:144,100 144,110 MHz

Очки за QTH-локаторы, сработанные в «верхней» части диапазонов — удваиваются для стимулирования активности в этих участках.

Операторам не QRP-станций следует избегать частот, рекомендуемых для QRP.

Кроме того, обратите внимание, что 144,100 MHz — частота «Random Meteor Scatter», её также следует избегать.

Засчитываются обычные двухсторонние CW QSO. Радиосвязи через ретрансляторы, спутники, Интернет — не учитываются.

Все отчеты, полученные за месячный тур, объединяются менеджером в единый ежемесячный «master log». Квадрат QTH-локатора, который появляется в этом «master log» только один раз, считается «лестницей». Квадрат QTH-локатора, которые появляется более 5 раз — будет кандидатом в «змеи» в этом туре.

По итогам прошедшего тура один из каждых 10 кандидатов в «змеи» выбирается методом случайного выбора. Следовательно, число квадратов-«змей» в каждом туре разное в зависимости от общего числа кандидатов.

Квадраты QTH-локатора, которые не являются ни «лестницами», ни «змеями», считаются «нормальными» квадратами.

Очки

Подсчет очков выполняется менеджером с использованием программного обеспечения, путем сверки сработанных участниками квадратов:

- каждый квадрат «лестница» — 4 очка,
- каждый квадрат «нормальный» — 2 очка,
- каждый квадрат «змея» — минус 4 очка.

Участник не может иметь «змей» больше, чем «лестниц», поэтому отрицательный результат невозможен.

За радиосвязи в рекомендованных «верхних» участках CW поддиапазонов очки за «лестницы» и «нормальные» квадраты удваиваются, а штрафов за «змеи» нет.

После того как участник набирает 100 очков в туре, дальнейшие очки начисляются только наполовину, это не относится к штрафам за «змеи».

Если «нормальный» квадрат был сработан и в «нижнем», и в «верхнем» участках, то он засчитывается только из «верхнего» участка.

Требования к отчетам

Электронные отчеты в формате **ADIF** отправляются после каждого тура не позднее восьмого дня следующего месяца по электронной почте на адрес **SL@eucw.org**

В отчете обязательно должны быть указаны:

- a) период работы;
- b) позывной сигнал;
- c) имя оператора и адрес электронной почты.

Все записи QSO должны включать:

- a) дата, время UTC начала и окончания QSO. Продолжительность QSO должна быть не менее 5 минут (секунды не учитываются);

- b) частота в MHz;
- c) позывной корреспондента;
- d) оба RST, принятый и переданный;
- e) имя оператора станции корреспондента;
- f) вид модуляции — только CW;
- g) название QTH и квадрат QTH-локатора, который указывается в виде либо первых 4-х символов, либо всех 6-ти символов.

Запись QSO без любого из этих значений будет считаться недействительной.

Отчеты отправленные в электронном виде должны соответствовать спецификации ADIF, так как будут обрабатываться автоматически. Любая программа ведения аппаратного журнала имеет возможность генерировать ADIF файл.

Отдельная удобная программа, подходящая для игры — FISTS Log Converter, которую бесплатно можно скачать с сайта клуба FISTS.

Результаты прошедшего тура и текущий рейтинг публикуются 14 числа следующего месяца.

Награды

Всем участникам шести и более туров игры будут вручены Сертификаты участия.

Участники всех девяти туров будут поощрены дополнительно.

Награды и позывные участников, которые займут I, II и III места, итоговая таблица с результатами всех участников будут опубликованы после окончания игры до 1-го февраля 2016 года.

Приложение 1

Европейские страны (отсортировано по коду DXCC с префиксами в скобках, источник: ARRL DXCC Список (январь 2013 года), включая все суверенные государства, признанные ООН в континентальной Европе и каждая страна, являющаяся государством-членом Европейского Союза:

005: Аландские острова (OH0)	007: Албания (ZA)
015: Азиатская часть России (UA-UI8,9,0; RA-RZ)	021: Балеарские острова (EA6-EH6)
027: Беларусь (EC-EW)	029: Канарские острова (EA8-EH8)
032: Сеута и Мелилья (EA9-EH9)	040: Крит (SV9, J49)
045: Додеканес (SV5, J45)	052: Эстония (ES)
054: Европейская часть России (UA-UI1-7, RA-RZ)	061: Земля Франца-Иосифа (R1/F)
106: Гернси (GU, GP, MU, 2U)	114: Остров Мэн (GD, GT, MD, 2D)
117: ITU HQ (4U_ITU)	118: Ян-Майен (JX)
122: Джерси (GJ, GH, MJ, 2J)	126: Калининградская область (UA2, RA2)
145: Латвия (YL)	146: Литва (LY)
149: Азорские острова (CU)	167: Риф Маркет (OJ0)
179: Молдова (ER)	180: Афон (SV/A)
203: Андорра (C3)	206: Австрия (OE)
209: Бельгия (ON-OT)	212: Болгария (LZ)
214: Корсика (TK)	215: Кипр (5B, C4, P3)
221: Дания (OU-OW, OZ)	222: Фарерские острова (OY)
223: Англия (G, GX, M, 2E)	224: Финляндия (OF-OI)
225: Сардиния (IS0, IM0)	227: Франция (F)
230: Федеративная Республика Германия (DA-DR)	233: Гибралтар (ZB2)
236: Греция (SV-SZ)	239: Венгрия (HA, HG)
242: Исландия (TF)	245: Ирландия (EI-EJ)
246: Суверенный военный Мальтийский орден (1A)	248: Италия (I)
251: Лихтенштейн (HB0)	254: Люксембург (LX)
256: Остров Мадейра (CT3)	257: Мальта (9H)
259: Шпицберген (JW)	260: Монако (3A)
263: Нидерланды (PA-PI)	265: Северная Ирландия (GI, GN, MI, 2I)
266: Норвегия (LA-LN)	269: Польша (SN-SR)
272: Португалия (CT)	275: Румыния (YO-YR)
278: Сан-Марино (T7)	279: Шотландия (GM, GS, MM, 2M)
281: Испания (EA-EH)	283: В. б. Великобритании на Кипре (ZC4)
284: Швеция (SA-SM, 7S-8S)	287: Швейцария (HB)
288: Украина (UR-UZ)	294: Уэльс (GW, GC, MW, 2W)
295: Ватикан (HV)	296: Сербия (YT-YU)
390: Турция (TA-TC)	497: Хорватия (9A)
499: Словения (S5)	501: Босния и Герцеговина (E7)
502: Македония (Z3)	503: Чехия (OK-OL)
504: Словакия (OM)	514: Черногория (4O)

Приложение 2

Игра «Змеи и лестницы» и ее происхождение

«Змеи и лестницы» это игра, возникшая в Индии и добравшаяся до Великобритании более ста лет назад. Это классическая настольная игра с игровым полем 10x10 квадратов. Она была популярна в США, где известна как «Лотки и лестницы» или «Змеи и Лестницы». Возможные варианты игры известны и в других странах, например: в южных немецко-говорящих странах: «Leiterspiel» (игра в лестницы), а на севере Германии «Pferderennen» (Скачки), в Нидерландах: «Ganzenbord» или в Италии «Gioco dell'Oca» и т.д.

Цель игры (и в ее вариантах) пройти все игровое поле своей фишкой от начала до финиша, бросая по очереди игральные кости и перемещаясь в соответствии выпавшими значениями.

Попадая на поле «лестница» продвигаешься значительно вперед, а попав на поле «змея», возвращаешься назад. Путь от начальной клетки до конечной можно рассматривать, как отражение жизни. Попадание на клетку «лестница» или «змея», соответственно означает повезло или нет.

В нашей версии игры, игровое поле состоит из карты европейского континента, состоящего из отдельных квадратов QTH-локатор, приблизительно 2000 квадратов.

В отличии от оригинальной игры, здесь не нужно кидать игральные кости и перемещать свою фишку. Нужно просто провести QSO с как можно большим количеством разных клеток. При этом стремиться набрать как можно больше «лестниц» и предугадать клетки, которые могут оказаться «змеями».