

# Contesting

Stand: 2026/05/13 03:46

*Autor: Kim Hübel - DG9VH, dg9vh@darç.de*



# Inhaltsverzeichnis

- Contesting** ..... 5
- Worum geht es beim Contesting überhaupt?*** ..... 5
- Wie läuft so ein Contest-QSO ab?*** ..... 5
- Muster-QSOs*** ..... 5
- CW ..... 6
- SSB ..... 6
- Spezielles bei CW-Contesten*** ..... 6
- Strategien*** ..... 6
- Running ..... 6
- Search and Pounce ..... 7
- Wie mit doppelten QSOs umgehen? ..... 7





Diese Seite ist noch im Aufbau

# Contesting

Auf dieser Seite möchte ich speziell für Einsteiger ein paar sinnvolle Informationen bereitstellen.

## Worum geht es beim Contesting überhaupt?

In einem Contest, das ist ein funksportlicher Wettbewerb, geht es grob gesagt immer darum, innerhalb eines bestimmten Zeitfensters möglichst viele Funkverbindungen mit möglichst vielen verschiedenen Funkstationen zu loggen. Das konkrete Aussehen des Contests wird hierbei in der sogenannten Ausschreibung geregelt. Hier werden die Rahmenbedingungen festgelegt, auf welchen Bändern, innerhalb welchen Zeitraums welche Funkstationen in welchen Modes zu arbeiten werden, wer wieviele Punkte gibt, was hier als Punktemultiplikator gilt und wie zum Beispiel das Wertungslog eingereicht werden muss.

Was man vielleicht noch erwähnen sollte vorneweg: Contest ist kein „normales QSO“, sondern Wettkampf - hier ist alles sehr effizient ausgelegt, weil man als ernsthafter Teilnehmer ja viele QSOs einfahren möchte - da fällt dann (leider) allzu oft eine gewisse Freundlichkeit und Höflichkeit unter den Tisch - das ist aber keineswegs böse oder arrogant gemeint!

## Wie läuft so ein Contest-QSO ab?

Im Grunde sind Contest-QSOs relativ gut formalisiert und optimiert. Im Grunde ist es so, dass auf einen CQ-Ruf, der in CW z.B. „CQ TEST DG9VH DG9VH TEST“ lauten kann die Gegenstation schlicht mit ihrem eigenen Rufzeichen anruft. Diesen Anruf hört die CQ-rufende Station im Idealfall und antwortet etwa folgendermaßen (wieder am Beispiel CW): „DL1ABC 5NN 012“ - hierbei nehmen wir an, in der Ausschreibung steht, dass als Austausch eine laufende Nummer vergeben wird. Zur Erklärung, was hier nun passiert ist: Es wird das Rufzeichen der Gegenstation genannt, 5NN war dann der fiktive Rapport, der im Contest in der Regel als 5NN gegeben wird und dann folgt mit 012 die laufende Nummer - bedeutet hier, dass DL1ABC das 12. QSO ist, was nun im Log erfasst wird. DL1ABC antwortet seinerseits mit: „R UR 5NN 123“ - damit hat er seine Schuldigkeit getan, den Empfang bestätigt (R) und den Rapport wie auch seine laufende Nummer genannt. Das Ende des QSOs kann nun variieren, häufig folgt ein „TU DG9VH“ als neuer Anruf für weitere Stationen. Es kann aber auch etwas ausführlicher werden, aber das ist jedem selbst überlassen. Die „großen Conteststationen“, die in den Top-10 mitwirken, sind hier meist gefühlt sehr arrogant und kurz unterwegs, mit dem Hintergrund, dass man die Zeit für weitere QSOs braucht, denn nur wer viele QSOs loggt, spielt oben mit.

## Muster-QSOs

Hier folgen nun mal Muster-QSOs für CW und SSB:

## CW

CQ: CQ TEST DG9VH DG9VH TEST

Anruf: DL1ABC

Austausch 1: DL1ABC 5NN 012

Austausch 2: R 5NN 123

Ende: TU DG9VH

## SSB

CQ: CQ CONTEST DG9VH DG9VH CONTEST

Anruf: DL1ABC

Austausch 1: DL1ABC YOU ARE 599 012

Austausch 2: ROGER YOU ARE 599 123

Ende: THANKS DG9VH CONTEST

## Spezielles bei CW-Contesten

Wer mal bei CW-Contesten mithört, der stellt fest, dass die laufenden Nummern (wenn diese ausgetauscht werden müssen, gibt auch andere denkbare Informationen wie DOK, Name, Alter, ITU oder CQ-Zone, ...) gerne etwas „abgekürzt“ werden in CW, um auch hier wieder etwas Zeit zu sparen. Hier eine (unvollständige) Listung, wie die Ziffern gerne mal abgekürzt werden könnten:

- 1 ⇒ .- (A)
- 5 ⇒ ... (S)
- 9 ⇒ -. (N)
- 0 ⇒ - (T)

## Strategien

Um in einem Contest QSOs zu fahren, gibt es im Grunde zwei verschiedene Wege: Entweder man ruft cq, oder man dreht über's Band und antwortet auf CQ-Rufe.

## Running

Unter Running versteht man das CQ-Rufen auf einer Frequenz. Dies ist eher eine Sache für Fortgeschrittene, da es hier immer wieder zu „Mini-Pile-Ups“ kommen kann, die man bewältigen muss

- also nicht wirklich was für Personen mit niedrigem Stress-Resistenz-Level.

## Search and Pounce

Beim Search and Pounce ist es so, dass man über die Bänder streift und CQ-Rufende Stationen arbeitet. Dies ist sicher für Einsteiger der erste Weg, die QSOs anzubahnen. Hier hat man zudem den Vorteil, dass man sich auf die Gegenstation „einschießen“ kann, sprich man kann schon mal die Laufende Nummer oder den Austausch aufnehmen und ggf. eigenständig hochzählen und muss hier nicht ad hoc den Austausch richtig verstehen, wie wies beim Running der Fall ist, wenn man nicht dauernd nachfragen möchte.

## Wie mit doppelten QSOs umgehen?

Jeder, der mal als Running-Station unterwegs war, wird es kennen: Eine Station ruft einen an, man gibt das Rufzeichen ins Log ein und das Log-Programm schreibt dick und fett „Dupe!“ ins Fenster. Dies bedeutet, dass dieses Rufzeichen auf dem gleichen Band in dem Mode schon mal gearbeitet und geloggt wurde. Wie verhält man sich nun in dieser Situation?

Viele fangen nun an mit der Gegenstation zu diskutieren, dass man sich schon gearbeitet habe, die Gegenstation wird dies aber massiv abwehren wollen, weil sie anderer Meinung ist. Solche Diskussionen fressen viel Zeit und haben nur eines zur Folge: Den Frust auf beiden Seiten, wenn tatsächlich später in der Auswertung einer Station das QSO gestrichen wird, was angeblich vorher gefahren wurde, weil eben kein Gegenlog existiert.

Wie sollte man sich hier besser verhalten? Das QSO einfach nochmal fahren und loggen, denn: es hat ja seinen Grund, warum die Gegenstation das bisherige QSO nicht im Log hat. Entweder hat sie einen Tippfehler im Rufzeichen oder das QSO überhaupt nicht geloggt, weil es für diese zu dem Zeitpunkt kein eindeutiges QSO war. Was passiert, wenn man es doppelt loggt? Das erste (nicht mit einem Gegenlog geloggte) QSO wird gestrichen, also aus der Wertung genommen, das zweite QSO hingegen geht in die Wertung und man bekommt den Punkt, ggf. den Multi und so weiter. Eigentlich hat man hieraus keinen Nachteil. Zusätzliche Strafpunkte werden keine vergeben - solange dies nicht explizit in der Contestausschreibung aufgeführt ist!

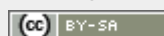
From:

<https://wiki.dg9vh.de/> - **DG9VH Wiki**

Permanent link:

<https://wiki.dg9vh.de/contesting:start>

Last update: **2025/09/13 15:11**



Falls nicht anders bezeichnet, ist der Inhalt dieses Dokuments unter der folgenden Lizenz veröffentlicht: [CC Attribution-Share Alike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

