

# Amateurfunkwettbewerbe

– auch Contest genannt –



Deutscher Amateur-Radio-Club e.V.  
Bundesverband für Amateurfunk in Deutschland

Michael Funke – DL4EAX



# Sinn und Zweck

- Der **Wettbewerb**
- Das Testen selbst **gebauter Geräte**
- Das Erreichen **seltener Länder**
- Die **Betriebstechnik** verbessern
- Die **Notfunkfähigkeiten** üben (Fieldday)
- Etwas zusammen machen (**Teamgeist**)
- Der **Spaß!**

# Dauer und Termine

Die **Dauer** kann zwischen einer Stunde und zwei Tagen (48 Stunden) liegen.

**Conteste** wiederholen sich meistens in einem **Jahresrhythmus**.

Zum Beispiel:

Immer das erste volle **Wochenende** im September.

Es gibt verschiedene [Contestkalender](#) im **Internet**.

# Frequenzen und Betriebsarten

Einige **Conteste** beschränken sich auf **ein Band** und eine **Betriebsart**, andere finden auf **mehren Bändern und/oder Betriebsarten** parallel statt.

## Beispiele:

- 10m-Contest in SSB und CW
- RTTY-Contest auf 80m bis 10m
- IARU HF-Championship in CW und SSB auf 160m bis 10m.
- Nordrhein-Contest auf 80m in SSB

# Teilnehmerklassen

Viele Conteste unterteilen die **Auswertung** in verschiedene **Teilnehmerklassen**.

Zum Beispiel:

- SSB oder CW oder Mixed
- 80m bis 10m oder nur 20m
- Single-OP oder Multi-OP
- 12 Stunden oder gesamte Dauer (48 Stunden)
- QRP, low (100 Watt) oder high power
- Spezielle Wertung für Einsteiger (Rookie)

# Punktevergabe

Oft gibt es pro **QSO** einen **Punkt**, manchmal auch einen für das eigene Land, drei für den gleichen Kontinent und fünf für einen anderen Kontinenten (DX).

Die QSO-Punkte werden dann mit **Multiplikatoren** (die es z.B. für jedes erreichte Land gibt) multipliziert.

Bei den **UKW-Wettbewerben** wird hingegen gerne per **Kilometer** abgerechnet.

# Auswertung

Conteste werden mittels **spezieller Software** gemacht, die teilweise auch den Funkbetrieb unterstützt (z.B. **CQ-Rufen** über die **Soundkarte** oder Ausgabe von **CW-Zeichen**).

Nach dem Contest erstellt man eine **Auswertungsdatei** (von denen es verschiedene Formate gibt) und schickt diese zum **Auswerter** bzw. lädt sie in das **Internet** hoch.

# Ausschreibung

Alles bisher genannten und besprochenen Punkte werden für jeden **Contest** in der entsprechenden **Ausschreibung** erklärt.

Es empfiehlt, sich diese genau (!) durchzulesen und auch auf Hinweise zur **Loggingsoftware** zu achten.

# Ablauf

- Einen **Contest** finden
- Die **Ausschreibung** lesen
- Die Ausschreibung **nochmals** lesen
- Die **Logsoftware** einrichten, ein paar **Probe QSOs** loggen und eine **Probeauswertung** erstellen
- Am Contest **teilnehmen** und Spaß haben
- Die **Auswertung** machen, die Angaben überprüfen und wegschicken
- Auf das **Ergebnis** warten

# Wie anfangen?

- Im OV **Gleichgesinnte** suchen.
- Mit dem [Ausbildungscontest](#) anfangen.
- Mit [Distriktscontesten](#) oder [UKW-Contesten](#) weitermachen. Diese sind lokal ausgeschrieben und es geht hier ruhiger zu als bei den großen **internationalen Wettbewerben**.
- <http://www.just-for-fun-contest-club.org/>

**Initiales Autorenteam:**

Michael Funke - DL4EAX  
Carmen Weber - DM4EAX  
Willi Kiesow - DG2EAF



**Änderungen durch:**

**Hier bitte Ihren Namen eintragen, wenn Sie Änderungen vorgenommen haben.**

**Sie dürfen:**

**Teilen:** Das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten.

**Bearbeiten:** Das Material verändern und darauf aufbauen.

**Unter folgenden Bedingungen:**

**Namensnennung:** Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

**Nicht kommerziell:** Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.

**Weitergabe unter gleichen Bedingungen:** Wenn Sie das Material verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

**Details:** <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>