

CONTESTEN IN MORSECODE OP DE KORTEGOLF – BASIS

De beginselen uitgelegd door Rob HA7RJA

Versie: 16 februari 2026

De meest recente versie van dit document vind je op

https://www.rob-jakobs.nl/open_docs/ha7rja/

1. INLEIDING EN DOELSTELLING

Van het bovenstaande internetadres kan een eerder document worden gedownload, over de beginselen van een morse-QSO op de kortegolf. Hierin wordt kort verwezen naar het 'fenomeen' contest, wat in dit document op een eenvoudige manier wordt besproken. Ik beperk me daarbij tot de contest in morse (CW).

Ik ben geen echte contester, maar ben wel goed bekend met de principes. De jaarlijkse *Nederlandse PACC Contest* kan op mijn deelname rekenen en af en toe maak ik ook wat verbindingen in andere contesten. Alles uitsluitend in morse/CW. Ik zie ook de voordelen van het deelnemen aan contesten, waaronder het verbeteren van de 'operating practice' in het amateurradioverkeer.

Ook voor de beginnende morse-amateur kan de deelname aan een contest waardevol zijn, omdat de benodigde 'woordenschat' voor een contest zeer beperkt is en het 'format' van de verbindingen erg eenvoudig en overzichtelijk is. Hierdoor kan een contestverbinding grotendeels vooraf voorbereid worden, waardoor het *moment suprême* minder spannend is. Het leuke is natuurlijk, dat - zoals bij elke radioverbinding - verrassingen altijd mogelijk zijn...

In dit document beschrijf ik het verloop van een contest-QSO. Als dit duidelijk is, kan ook voor de beginnende morse-amateur een contest leuk en nuttig zijn. Het is wel belangrijk, dat het morseschrift op een redelijke snelheid beheerst wordt, zowel voor seinen als voor opnemen; minimaal 12 wpm (woorden per minuut).

COPYRIGHT

©2024-2026 Rob HA7RJA - Alle rechten voorbehouden

Vermenigvuldiging en distributie van dit document is uitsluitend toegestaan voor persoonlijk en niet-commercieel gebruik. Enig ander gebruik is zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de auteur niet toegestaan.

Voor zover het maken van kopieën is toegestaan op grond van de Nederlandse Auteurswet 1912, art. 16 en 17, dient men de daarvoor verschuldigde vergoedingen aan de auteur te voldoen.

2. WAT IS EEN CONTEST EN WAAROM?

Een contest is – uiteraard – een wedstrijd. Bij een radio-contest proberen radiozendamateurs onderling zoveel mogelijk radioverbindingen te maken. Ze krijgen hiervoor punten en als ze fanatiek genoeg zijn, eindigen ze misschien wel op de eerste plaats. Veel zendamateurs doen in hun eentje mee aan een contest, maar deelname is ook als groep of vereniging mogelijk en met meerdere zenders en antennes die tegelijk op verschillende radiofrequenties actief zijn.

Op de kortegolf zijn de radioverbindingen gedurende een contest meestal wereldwijd.

Er zijn verschillende redenen waarom je aan een contest mee zou doen:

- wedstrijdement; de spanning, de 'kick' en de hectiek van een wedstrijd;
- uitproberen/testen van zend- en ontvangstapparatuur en/of antenne(s);
- bestuderen van radiogolven (propagatie/condities) over een langere aansluitende periode;
- verbeteren van de individuele 'radio operating practice';
- verbinding maken met landen die je nog niet eerder hebt 'gewerkt';
- stimuleren van teamwerk; gezelligheid en succes van een team;
- enz., enz., enz. ...

Ook voor de beginnende morse-amateur interessant!

Ik denk dat menig een verbaasd is, als ik zeg dat een morse-contest ook interessant is voor diegenen die hun morse-vaardigheden nog aan het ontwikkelen zijn. Vanwege de zeer beperkte vocabulair die voor een contest nodig is, kan namelijk al relatief snel begonnen worden met het maken van 'echte' radioverbindingen. Een vereiste is wel, dat je het hele alfabet plus de cijfers en het vraagteken kunt opnemen en seinen met een snelheid van minimaal 12 wpm (woorden per minuut); iets sneller, zeg 16 wpm, is nog beter.

Voor een nadere toelichting en enkele tips, zie 3.8.

3. DE STRUCTUUR EN HET VERLOOP VAN EEN MORSE-CONTEST

Het doel van een contest is, om zoveel mogelijk radioverbindingen te maken in een zo kort mogelijke tijd. Er wordt daarom geen tijd verspild. Dat geldt ook voor een morse-contest. Een contestverbinding is geldig, als er een zekere minimuminformatie over en weer wordt uitgewisseld en in een logboek wordt genoteerd: de roepnamen (callsigns), een RST-rapport en een toevoeging (zie 3.1). Uiteraard worden ook het tijdstip en de frequentie van de verbinding vastgelegd. Of er nog andere gegevens nodig zijn, kan in de regels voor de betreffende contest worden opgezocht.

Je kunt op twee manieren aan een contest mee doen:

1. 'Run', dat wil zeggen dat je CQ roept en je laat aanroepen;
2. 'Search & Pounce (S&P)', dat wil zeggen dat je op zoek gaat naar CQ-roepende stations en die probeert te werken.

Als je nog weinig ervaring met contesten hebt, is het verstandig om S&P te werken.

Als jouw station deel uit maakt van de *geografische focus* van de contest – bijvoorbeeld als je een Nederlands station bent tijdens de PACC-contest – is CQ roepen ('Run'-mode) een prima optie. Een contest *pile-up* veroorzaken en wegwerken is een bijzondere ervaring!

3.1 Welke gegevens worden uitgewisseld?

Behalve dat de beide deelnemende roepnamen (callsign) van een verbinding bekend moeten zijn, wordt er in een contest ook altijd een **RST-rapport** plus een **toevoeging** over en weer uitgewisseld. Het tijdstip, de frequentie en de uitzendmode worden wel in het logboek vastgelegd, maar worden niet tijdens het QSO uitgewisseld.

Omwille van het gemak is het **RST-rapport** altijd '599' of '5NN' en geeft deze dus niet de werkelijke ontvangst weer. Een onervaren contester zou - met de beste intenties - een ander (realistischer) rapport dan 599 kunnen geven, maar dat is eigenlijk niet de bedoeling, omdat het vertragend werkt en tot misverstanden kan leiden.

Omdat het RST-rapport altijd '599' is, zenden veel stations dit in een enorm tempo, bijvoorbeeld 50 wpm; de toevoeging wordt daarna veel langzamer geseind. Uiteraard is dit computer-werk...

De **toevoeging** hangt af van de contest en deze is vastgelegd in de regels van de betreffende contest. De contest-regels zijn tegenwoordig altijd via het internet opvraagbaar.

De **toevoeging** kan vanalles zijn: een QSO-volnummer ('serial') (001, 002, 003, 004, enz), of een provincie/staat-afkorting (LB voor Limburg, FL voor Florida), of de leeftijd van de deelnemer, of de voornaam, enz. enz... Ik ben in een Duitse contest tegen gekomen, dat de T-shirtmaat moest worden opgegeven, dus S, M, L of XL of 2XL... Wat als toevoeging is vereist, staat in de regels van de betreffende contest.

TIP: Als jouw **toevoeging** een QSO-volnummer moet zijn, ga dan na of je eventuele logboekprogramma de mogelijkheid biedt om jouw QSO's automatisch te nummeren. Dit voorkomt fouten in je log. Een dubbel of ontbrekend QSO-volnummer levert namelijk meestal een of meerdere strafpunt op.

LET OP: Cijfers worden vaak verkort geseind, omwille van de snelheid. In een RST-rapport wordt de '9' vaak als 'N' geseind, dus **5NN** in plaats van **599**.

Ook QSO-volnummers worden vaak verkort geseind, met name de **0** (nul). De NUL wordt dan geseind als de letter **T** ('dah') of de letter **O** ('dah dah dah'). Een enkele keer worden ook andere cijfers verkort geseind, zoals de **1** ('di dah').

Ter volledigheid: Bij het verkort seinen van cijfers, worden alle meervoudige 'dah-s' door één 'dah' vervangen. Dus bijvoorbeeld **1** wordt 'di dah', **2** wordt 'di di dah', **8** wordt 'dah di dit' en **9** wordt 'dah dit'. De verkorte 'N' voor de **9** komt dus niet van het Engelse woord 'nine'.

TENSLOTTE: Een QSO-volnummer komt al snel boven de 100 (honderd). Onbewust rekenen veel testers bij de uitwisseling op een volnummer van drie cijfers. Sommigen vinden het daarom prettig, als bij de nummers lager dan 100 zogenaamde 'voorloophnullen' worden geseind, bijvoorbeeld '001', '012'.

3.2 Puntentelling

De details van de puntentelling zijn altijd in het contest-reglement vastgelegd (zie sectie 5). Vaak is het principe als volgt: Elk QSO met een station dat op een bepaalde band nog niet is gewerkt levert één of meerdere punt(en) op. Tevens is er vaak sprake van een zogenaamde *multiplier* (een vermenigvuldigingsfactor). Bijvoorbeeld elk land dat nog niet op een bepaalde band is gewerkt, levert een punt voor de *multiplier* op. Bij bijvoorbeeld de *Nederlandse PACC Contest* levert elke nieuw gewerkte Nederlandse provincie per band een *multiplier*-punt op.

Aan het einde van de contest wordt het aantal QSO-punten vermenigvuldigd met de *multiplier* en levert zo het punteneindtotaal op. De deelnemer met het hoogste punteneindtotaal is de winnaar in zijn/haar deelnemercategorie.

Als deelnemer moet je er dus rekening mee houden, dat het soms beter is om een nieuw land of een nieuwe provincie te werken, in plaats van een extra QSO van een reeds gewerkt land/provincie.

Er zijn verschillende deelnemercategorieën, zoals 'hoog-vermogen' en 'laag-vermogen', of 'single operator' en 'multi operator', 'single band' of 'multi band', één of meerdere zendontvanger, etcetera. Elke categorie heeft zijn eigen winnaar.

3.3 Hoe herken je een contest-oproep?

De deelnemer aan een contest, bijvoorbeeld station PA3BSV, zal een algemene oproep doen met 'CQ TEST' of alleen met 'TEST'. Hij/zij zal dus seinen **CQ TEST PA3BSV** of **TEST PA3BSV**.

Je ziet dat er geen 'DE' wordt gebruikt. Dat mag wel, maar wordt vaak weggelaten om tijd te winnen. 'TEST' staat voor 'CONTEST'.

Soms wordt in plaats van 'TEST' de naam/afkorting van de contest gebruikt. Stel dat de contest wordt georganiseerd door de *Slow Morse Society* (fictieve naam), dan zou station PA3BSV ook kunnen seinen **CQ SMS PA3BSV**.

De roepnaam van de deelnemer wordt soms een keer herhaald en soms wordt aan het einde nog een keer 'TEST' of 'SMS' (in dit voorbeeld) toegevoegd. Station PA3BSV roept dan **CQ TEST PA3BSV PA3BSV TEST**. De gebruikelijke 'K' aan het einde wordt meestal weggelaten.

Stations die ellenlange CQ's uitzenden, verraden hiermee dat zij geen ervaren testers zijn. Dit is op zich geen enkel probleem en misschien juist een voordeel voor beginnende testers.

3.4 Een contest-station dat zijn roepnaam (callsign) maar niet zegt!

Soms hoor je, dat er door velen op een station wordt gereageerd, zonder dat deze zijn roepnaam (callsign) steeds uitzendt. Vaak is er ook filevorming (een *pile-up*) rond dit station. Het betreffende station is blijkbaar gewild en probeert de *pile-up* weg te werken door niet steeds zijn callsign te roepen (waardoor er alleen maar meer oproepen bij zouden komen). Hij gaat door totdat de *pile-up* voldoende is afgenomen en pas dan zal hij zijn roepnaam weer uitzenden, soms zonder 'CQ' en zonder 'TEST'.

Probeer niet in de verleiding te komen om mee te gaan roepen terwijl je de roepnaam van het station nog niet weet (blijkbaar is het een interessant station), want... mocht je oproep ineens beantwoord worden, dan weet je niet welke roepnaam je in je log moet noteren! Blijf dus gewoon luisteren, totdat je de roepnaam van het station weet.

3.5 Hoe reageer je op een contest-oproep?

Als station HA7RJA het 'CQ TEST'-roepende station PA3BSV wil werken, dan seint hij na de oproep van PA3BSV zijn roepnaam, dus seint hij **HA7RJA**. Niets meer en niets minder, dus ook geen 'K' of 'KN' er achteraan!

Als het mogelijk is, moet met ongeveer dezelfde seinsnelheid worden gereageerd als waarmee PA3BSV de oproep plaatst. Als HA7RJA een 'straight key' gebruikt, is dat waarschijnlijk niet mogelijk. Dat is geen probleem, want PA3BSV hoort waarschijnlijk meteen al dat HA7RJA een 'straight key' gebruikt.

Als HA7RJA sowieso niet zo snel kan seinen, is dat ook geen probleem, zolang hij zijn uitzending zo kort mogelijk houdt, dus éénmaal de roepnaam en NIET herhalen dus!

*In een contest zal je tegenstation zich vaak **niet** aanpassen aan jouw snelheid; hij gaat er van uit, dat je de snelheid van zijn oproep kunt nemen. Wil je langzamer, sein dan kort 'PSE QRS'. Lomperikken heb je overal, dus ook onder de zendamateurs. Laat je daardoor niet intimideren en van de wijs brengen!*

Om het ontvangende station (PA3BSV) te laten wennen aan de toon en snelheid van het antwoordende station (HA7RJA), wil de laatste wel eens beginnen met 'DE' voor zijn roepnaam, dus **DE HA7RJA**. Het is echter beter om dat NIET te doen, omdat de ontvanger een roepnaam verwacht. Als hij meteen 'HA' hoort, roept hij deze misschien aan, omdat hij nog een Hongaarse verbinding nodig heeft (voor de *multiplier*, zie bij puntentelling 3.2). Denk er aan: Het draait in een contest allemaal om snelheid en efficiëntie!

3.6 De timing van je reactie

De TIMING van je reactie is erg belangrijk! Soms kun je het beste meteen je callsign roepen, soms kun je beter even wachten. Het hangt van de werkwijze van het CQ-roepende station af. Als het een gewild DX-station is, zal na zijn oproep een berg aan reacties losbarsten, een zogenaamde *pile-up* (file), waaronder stations met een 6-elements yagi en 1 kilowatt vermogen. Daar win jij het met je 100 watt-jes niet van, tenzij... je op het juiste moment roept!

< verder op de volgende pagina >

Als je een beginnend contester bent, heb je geen haast. Door van tevoren te luisteren op welke stations PA3BSV reageert, kom je achter zijn strategie. Pakt hij het eerste luide station dat hij hoort, of wacht hij even totdat de eerst 'aanroepgolf' voorbij is? Als iedereen voor de eerste keer zijn callsign heeft geseind, gaat men luisteren of men gehoord is. Dat is soms het beste moment om jouw callsign te laten klinken! Liefst in een zo hoog mogelijk seintempo (wpm), zodat het zo kort mogelijk duurt.

TIP: *Luister van tevoren naar de soort gegevens die dadelijk in jouw antwoord van je worden verwacht: een RST plus volgnummer, of provincie-afkorting, of... Zie sectie 3.1 (Welke gegevens worden uitgewisseld?)*

3.7 Je bent gehoord en aan de beurt! Help, wat nu?

=> Lees eerst sectie 3.1 (*Welke gegevens worden uitgewisseld?*).

=> Luister van tevoren naar de soort gegevens die van je worden verwacht: een RST plus volgnummer, of provincie-afkorting, of...

Heeft de CQ-roeper jouw roepnaam fout of onvolledig, zie dan Appendix A aan het einde van dit document.

Als de CQ-roeper (PA3BSV) jou (HA7RJA) uitkiest, zal hij reageren met jouw roepnaam en daar achter meteen zijn *RST-rapport* en *toevoeging* geven. Bijvoorbeeld: **HA7RJA 5NN LB**. Eventueel kan hij reageren met **HA7RJA UR 5NN LB**.

Als hij als toevoeging een QSO-volgnummer gebruikt, kan hij reageren met **HA7RJA 5NN 084**

TIP: *Luister – indien van toepassing - van tevoren naar zijn volgnummer en schrijf het volgnummer wat hij jou zal geven alvast op, dat geeft minder stress tijdens jouw uitwisseling met hem.*

Vervolgens reageer jij (HA7RJA) met een korte bevestiging (CFM 'Confirm' of 'QSL' of R 'Roger' of TU 'Thank you'), gevolgd door jouw *RST-rapport* en *toevoeging*, dus bijvoorbeeld: **CFM 5NN 004**. Geen roepnamen en geen 'K' of 'KN' er achteraan.

Station PA3BSV zal meestal bevestigen met een 'TU' of 'R' of 'QSL' of 'OK' of 'CFM' of '73' of alleen maar twee 'dits' of een ander teken van bevestiging. Zelden zal hij meteen weer 'CQ' gaan roepen (als hij dat wel doet, dan heeft hij jouw laatste uitzending misschien niet kunnen horen en is de verbinding niet gemaakt).

Gefeliciteerd, je verbinding met HA7RJA is nu gemaakt en bevestigd. Werk je logboek bij en op naar de volgende!

3.8 Is contesten iets voor een beginnende morse-man/vrouw?

Zoals ik eerder al schreef, ben ik van mening dat een contest ook voor de beginnende morse-amateur een toegevoegde waarde kan hebben. Je zult wel je verwachtingen moeten bijstellen: de contest winnen, zal er niet in zitten, maar een herdenkingsvaantje in de wacht slepen (PACC-contest) gaat lukken!

Ook zul je doorzettingsvermogen en een zekere stress-bestendigheid nodig hebben, want een contest is een WEDSTRIJD en voor sommige stations een serieus gebeuren.

Als je de juiste keuzes maakt, voorkom je dat je deelname op een teleurstelling of frustratie uitloopt.

Een contest is in principe niet bedoeld als morse-training en ook niet voor beginnende CW-ers, maar voor deelnemers die een radiowedstrijd willen winnen! Sommige stations steken veel tijd, energie en geld in een contest. Voor hen is een contesten een topsport; zij willen zo hoog mogelijk eindigen in de ranglijst en doen daarvoor hun uiterste best. Als ze enige kans willen hebben op een hoge notering, mogen ze geen tijd verliezen. Daarom zullen zij hun seinsnelheid over het algemeen niet naar beneden bijstellen, als een aanroepend station langzamer seint. Veel contest-stations gebruiken computergestuurde morse, dan kan het wijzigen van de seinsnelheid lastig/onhandig zijn.

Het niet aanpassen van de seinsnelheid is geen kwestie van 'onsportief gedrag' of 'geen rekening houden met de ander', maar voor een contester draait het nu eenmaal om snelheid. Je kunt tenslotte ook niet meedoen met een 'echte' Formule 1 race en dan aan Max Verstappen vragen of hij niet zo hard wil rijden...

Enkele tips:

- Lees ook de rest van dit document door, zodat je weet hoe een contest werkt en wat er van je verwacht wordt;
- Je moet het hele alfabet plus de cijfers en het vraagteken kunnen opnemen en seinen met een snelheid van minimaal 12 wpm (woorden per minuut); iets sneller, zeg 16 wpm, is nog beter. Een complete zin kunnen nemen is niet nodig, je hoeft alleen maar een roepnaam (call), een '599' of '5NN' en een toevoeging te kunnen horen. Zie ook 3.1;
- Schrijf de informatie die uitgewisseld moet worden op (zie 3.1) en oefen dit een flink aantal keren. Doe dit uiteraard **off air**. Als er een volgnummer moet worden gegeven, oefen dan verschillende nummers; sein de **0** (nul) bij voorkeur als 'dah' (letter **T**) of 'dah dah dah' (letter **O**) en de **9** (negen) als 'dah dit' (letter **N**);
- **Mijn dringend advies:** Ga niet zelf CQ roepen (mode 'Run'), maar ga op zoek naar stations die je kunt nemen en probeer deze te werken (mode 'Search & Pounce'). Zelf CQ roepen is nog te hoog gegrepen; het leidt tot frustratie bij jou ('het wil maar niet lukken') en mogelijk tot irritatie bij het tegenstation ('ik heb mijn call/rapport nu al vijf keer geseind').
Een deelnemer die 'voor het podium' gaat, zal voor jou niet (of weinig) zakken in seinsnelheid. Dat heeft niets te maken met onsportief gedrag, maar het gaat om snelheid en men gaat er van uit dat een station dat CQ roept een - min of meer - ervaren contester is;

< verder op de volgende pagina >

- Zoek een CQ-roepend station dat niet te snel seint, want hij/zij gaat in eerste instantie niet in snelheid zakken en misschien in tweede instantie ook niet!
Er zijn deelnemers die met een handsleutel seinen en die gaan niet zo snel.
- Neem vooral de tijd! Blijf luisteren totdat je de roepnaam (*callsign*) compleet en correct hebt. Raadpleeg eventueel het *RBN* (*Reverse Beacon Network*) <https://www.reversebeacon.net/main.php>;
- Luister naar wat het station aan het rapport ('599' of '5NN') toevoegt: een volgnummer of een regio, of iets anders (zie 3.1). Noteer dit alvast, zodat je tijdens je verbinding meer ontspannen kunt werken. Wordt er een volgnummer gegeven - dat weet je als je meerdere verbindingen van het station beluistert – dan kun je alvast noteren welk volgnummer jij zult krijgen! Ik noteer dit dan alvast in mijn logboekprogramma, samen met de roepnaam van het station en de rapporten;
- Als je het station aanroept door je roepnaam te seinen, sein dan vooral netjes en niet gehaast. Probeer een redelijk aangepaste snelheid te halen, maar houd je handschrift netjes. Seint het station echt te snel, probeer dan **PSE QRS** en hoop dat hij langzamer gaat seinen;
- Heb je de toevoeging aan het rapport, bijvoorbeeld het volgnummer, niet goed kunnen nemen, sein dan **NR?** ('number?'). Ook als de toevoeging geen nummer/getal is, maar bijvoorbeeld de afkorting van een provincie of staat, sein dan toch **NR?**
- Ofschoon ik er geen voorstander van ben, zou je als extra ondersteuning een morse-decodeerprogramma kunnen gebruiken. Maar eigenlijk houd je jezelf dan een beetje voor de gek...

4. NA AFLOOP VAN DE CONTEST

Als je klaar bent met de contest, moet je nadenken over wat je met je contest log doet. Er zijn drie opties:

1. Je stuurt je log in als deelnemer; je doet dan dus echt mee met de wedstrijd;
2. Je stuurt je log in als 'checklog'. Deze optie wordt soms aangeboden en houdt in, dat jouw log wordt gebruikt om de logs van andere deelnemers te controleren. Jijzelf doet dan niet mee als deelnemer;
3. Je stuurt je log niet in.

Mocht er een aandenken aan de contest worden aangeboden, dwz een certificaat of ander *token*, dan zul je voor optie 1 of 2 moeten kiezen. Bij optie 3 weet men namelijk niet dat je hebt deelgenomen.

Hoe je jouw log moet insturen, staat in de regels van de betreffende contest.

5. CONTEST-AGENDA, CONTEST-REGELS, VERDERE INFORMATIE

Op internet zijn de diverse informaties over contests te vinden, waaronder een contest-agenda en de regels van de diverse contests. Elke contest heeft tegenwoordig een website, daarop kun je de regels van de contest lezen en ook zien hoe je je log moet insturen.

Agenda en verdere links: <https://www.contestcalendar.com/weeklycont.php>

6. TENSLOTTE MIJN ADVIES AAN DE BEGINNENDE CONTESTER

Lijkt het je wel leuk om je meer in het contesten te verdiepen, of misschien een keer proberen mee te doen? Luister dan eerst eens naar een contest, NADAT je deze handleiding hebt doorgelezen.

Bijna elk weekend is er wel een contest (zie agenda, link hierboven). Luister naar de diverse stations en probeer te herkennen wat in deze handleiding is uitgelegd. Geef niet te snel op en gebruik je fantasie. Misschien word je uiteindelijk wel een fanatiek en groot contester! SUCCES!!

Rob Jakobs HA7RJA (HSC #1233, HACWG #223, NTC #264, ex PA3BSV)

Mikebuda, Hongarije JN97td

E-mail: ha7rja@rob-jakobs.nl

= Morse code: Let your fingers do the talking! ==

APPENDIX A – JE WORDT BIJNA GEHOORD!

De onderstaande informatie is in een appendix ondergebracht, om het eerder beschreven algehele beeld van een contestverbinding overzichtelijk te houden.

Stel dat station PA3BSV 'CQ TEST' roept en stel dat jij (HA7RJA) dit station wilt werken. Door de hectiek van een contest en de wisselende propagatie op de kortegolf, komt het vaak voor dat station PA3BSV jouw roepnaam niet meteen goed of niet compleet heeft gehoord. Dit gebeurt meestal als PA3BSV door meerdere stations tegelijk wordt aangeroepen (*QRM*, 'filevorming', een *pile-up*). De verbinding komt dan niet meteen tot stand.

Station PA3BSV heeft misschien wel een deel van jouw roepnaam (HA7RJA) gehoord en zal dan reageren met een stukje van jouw prefix, 'HA7' of 'HA', of met een stukje van jouw suffix, 'RJA' of 'JA'. Misschien denkt PA3BSV wel dat hij wordt aangeroepen door een Japans station met prefix 'JA'.

Stel dat station PA3BSV alleen jouw prefix 'HA' heeft gehoord. Hij zal dan waarschijnlijk roepen **HA**, dwz alleen deze twee letters. Geen 'PSE' (please), geen vraagteken, geen 'K', geen andere poespas.

Het is nu de bedoeling, dat alleen de stations met prefix 'HA' nogmaals reageren, of de stations met 'HA' in de suffix. Station G3HBS (voorbeeld) hoort stil te blijven. De bedoeling van PA3BSV is natuurlijk, om het aantal roepende stations te verminderen, zodat hij HA7RJA beter kan horen.

Zodra PA3BSV de roepnaam HA7RJA in zijn geheel heeft gehoord, zal hij de standaard-procedure (sectie 3.7) weer volgen, door bijvoorbeeld te seinen **HA7RJA 5NN LB**. Hierop antwoord jij ook zoals in de standaard-procedure (sectie 3.7).

NOOT: *Er zullen vaak stations zijn, die niet begrepen hebben, dat zij niet horen te antwoorden als alleen om prefix 'HA' wordt gevraagd, of die toch willen voordringen – ik zeg het maar netjes. Helaas gebeurt dat vaak. Stoor je daar niet aan, reageer er niet op, blijf kalm en concentreer je op jouw eigen oproep. Als PA3BSV een ervaren contester is, zal hij de 'voordringer' juist mijden, als 'beloning' voor zijn slechte gedrag!*

Het tegenstation denkt, dat hij mijn roepnaam goed heeft, maar dat is niet zo.

Dit gebeurt ook, zo nu en dan.

Station PA3BSV roept 'CQ TEST' en jij antwoordt met je roepletters HA7RJA. Station PA3BSV geeft je meteen een rapport: **HA7RJ 5NN LB**. Oei, hij heeft je suffix fout opgenomen! Wat nu?

Mijn advies is, om GEEN rapport terug te geven, ook niet als je na dit rapport wilt gaan seinen 'SRI WRONG CALL'. De kans is namelijk groot, dat PA3BSV niet meer naar jou luistert als je eenmaal zijn rapport hebt gegeven; hij is dan al met de volgende verbinding bezig. Dit zal niet gebeuren, als je hem zijn rapport niet geeft, want daarop zit hij juist te wachten. Een verstandige reactie op een foute roepnaam is **N N N DE HA7RJA**, dit betekent 'Nee nee nee, dit is HA7RJA'. De letters **N** in het begin vallen meteen op, ze zijn kort en krachtig en PA3BSV zal zijn oren spitsen.

< verder op de volgende pagina >

Lukt het dan nog niet, probeer dan eens **N N N DE HA7RJA RJA RJA** en sein de tweemaal 'RJA' aan het einde eventueel extra langzaam met een 'straight key'. Die 'straight key' moet je dan wel paraat hebben staan!

Stel, dat station PA3BSV antwoordt met **HA4RJ 5NN LB**, dus '4' ipv '7' en geen 'A' aan het einde, dan zijn er twee mogelijkheden:

- PA3BSV heeft jouw roepnaam 'dubbelfout';
- PA3BSV bedoelt een ander station, namelijk HA4RJ!

Als je twijfelt of jouw roepnaam wel bedoeld wordt, reageer dan niet, dwz blijf stil en luister of je misschien een station HA4RJ hoort antwoorden. Zo ja, dan werd jouw roepnaam inderdaad niet bedoeld en roep je na de verbinding tussen PA3BSV en HA4RJ opnieuw. Mocht PA3BSV jou inderdaad bedoelen, dan zal er geen station HA4RJ zijn dat antwoordt en zal PA3BSV vanzelf nogmaals opnieuw seinen **HA4RJ 5NN LB**. Op dat moment antwoord je met **N N N DE HA7RJA**, denk er aan: geen rapport geven!

Uit het voorgaande blijkt hopelijk, dat er soms best wel het een en ander aan vaardigheden komt kijken bij een contest, mede door de druk van het wedstrijdtempo. Collega-amateurs die neerbuigend spreken over contesten en testers zijn vaak slecht op de hoogte, of gunnen een ander niet hun plezier in onze mooie radio-hobby.

Vader, vergeef het hun, want zij weten niet waar ze het over hebben! (vrij naar Lucas 23:34)