



A Einführung

A.1 Gültigkeitsbereich

Diese Regeln sind gültig für die nationalen Meisterschaften in Schnelltelegraphie.

Das aktuelle Regelwerk ist stets unter

<http://www.darc.de/referate/dx/schnelltelegraphie/dtp/regeln/> verfügbar.

Diese Meisterschaften werden gegenwärtig als Deutscher Telegraphie Pokal (im folgenden *DTP* genannt) ausgetragen.

A.2 Referenz

Unter Berücksichtigung der nationalen Besonderheiten wird dabei im wesentlichen Bezug auf die von der IARU HST-Workinggroup beschlossenen "Rules for High Speed Telegraphy Championships" genommen. Änderungen im internationalen Regelwerk werden nach Möglichkeit direkt eingearbeitet.

B Regelwerk

B.1 Austragung

Die Meisterschaften werden jährlich ausgetragen. Der genaue Termin und die Austragungsstätte werden vom DARC Referat DX und HF-Funksport in Zusammenarbeit mit den CW-Clubs festgelegt und mindestens zwei Monate vor der Austragung auf der Homepage des DARC Referates DX und HF-Funksport bekannt gegeben. Zusätzlich wird die Ankündigung in der Klubzeitschrift CQDL veröffentlicht.

B.2 Teilnahmebedingungen

B.2.1 Teilnahmekategorien

"A" "YOUNGSTER FEMALES"

(zugehörig zur Kategorie bis zum **Ende** des Jahres, in welchem der weibliche Teilnehmer das Alter von 16 erreicht)

"B" "YOUNGSTER MALES"

(zugehörig zur Kategorie bis zum **Ende** des Jahres, in welchem der männliche Teilnehmer das Alter von 16 erreicht)

"C" "JUNIOR FEMALES"

(zugehörig zur Kategorie bis zum **Ende** des Jahres, in welchem der weibliche Teilnehmer das Alter von 21 erreicht)

"D" "JUNIOR MALES"

(zugehörig zur Kategorie bis zum **Ende** des Jahres, in welchem der männliche Teilnehmer das Alter von 21 erreicht)

"E" "FEMALES"

(weibliche Teilnehmer, vom Alter unabhängig)

"F" "MALES"

(männliche Teilnehmer, vom Alter unabhängig)



“G” “SENIOR FEMALES”

(zugehörig zur Kategorie ab **Beginn** des Jahres, in welchem der weibliche Teilnehmer das Alter von 40 erreicht)

“H” “SENIOR MALES”

(zugehörig zur Kategorie ab **Beginn** des Jahres, in welchem der männliche Teilnehmer das Alter von 40 erreicht)

“I” “SENIOR MALES”

(zugehörig zur Kategorie ab **Beginn** des Jahres, in welchem der männliche Teilnehmer das Alter von 50 erreicht)

Eine Mannschaftswertung ist nicht vorgesehen.

B.2.2

Alle Wettkämpfer müssen lizenzierte Funkamateure sein. Für die Kategorien A, B, C und D genügt es auch, lizenziertes SWL zu sein.

B.2.3

Auf Verlangen muss das Geburtsdatum mit einem Personaldokument nachgewiesen werden.

Zum Nachweis der Lizenzierung genügt eine QSL-Karte bzw. die Lizenzurkunde.

B.3 Jury

B.3.1

Die Jury des DTP besteht aus folgenden Mitgliedern:

- a) Vorsitzender der Jury
- b) Geberichter (mind. 2)
- c) Kampfrichter für Receiving, Rufz und Morserunner (je mind. 1)

B.3.2

Der Vorsitzende der Jury ist der Verantwortliche des Sachgebiets Schnelltelegraphie des DARC Referates DX und HF-Funksport oder eine von ihm eingesetzte Person.

Der Verantwortliche des Sachgebietes wird vom Referenten des DARC Referat DX und HF-Funksport eingesetzt.

B.3.3

Die Gebejury besteht aus mindestens zwei Geberichtern. Die Tätigkeit als Geberichter erfordert eine besonders hohe Qualifikation. Die Auswahl der Geberichter unter allen qualifizierten Kandidaten obliegt dem Juryvorsitzenden.

B.3.4

Für einzelne Wettkämpfe können vom Juryvorsitzenden Kampfrichter benannt werden. Diese haben innerhalb des zugewiesenen Wettkampfes bzw. Wettkampfplatzes das Entscheidungsrecht.

B.3.5

Die Jury bestätigt am Ende des Wettkampfes die Ergebnisse mit einfacher Mehrheit.

B.3.6

Falls im Streitfall ein Problem nicht durch die Regeln dieses Dokuments eindeutig



entschieden werden kann, führt die Jury eine Mehrheitsentscheidung herbei.
Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des Juryvorsitzenden.

B.3.7

Entscheidungen der Jury sind endgültig und können nicht angefochten werden.

C Wettkampfprogramm

C.1 Teilwettkämpfe

C.1.1 Hörwettkampf (“Receiving”)

Hören von Buchstaben in 5er-Gruppen über 20 Gruppen

Hören von Ziffern in 5er-Gruppen über 20 Gruppen

Hören von Mischtext in 5er-Gruppen über 20 Gruppen

Anfangsgeschwindigkeiten (REAL):

80 Buchstaben / Minute

80 Ziffern / Minute

60 gemischte Zeichen / Minute

50 Buchstaben / Minute für die Kategorien A und B

50 Ziffern / Minute für die Kategorien A und B

40 gemischte Zeichen / Minute für die Kategorien A u. B

Das System “PARIS” zur Zeichengeschwindigkeitsbestimmung kommt nicht zum Einsatz.

C.1.2 Gebewettkampf

Geben von Buchstaben, Ziffern und Mischtext in 5er-Gruppen über 60 Sekunden
(mit höchstmöglicher Geschwindigkeit und Qualität) in busschlüssel großen

C.1.3 Amateurfunkwettkampf

Amateurfunkt Wettbewerb “RufzXP”

(Aufnahme von 50 Rufzeichen mit maximal möglichem Tempo)

Amateurfunkt Wettbewerb “Morse Runner”

(maximale Anzahl von Contest-QSOs mit Austausch von Call, RST und Kontrollnummer
in 10min fahren)

D. Technische Regeln

D.1 Regeln für die Wettkämpfe

D.1.1 Hörwettkampf

D.1.1.1

Die Wettkämpfer können die Texte mit Hand oder der Hilfe eines Computers aufnehmen.

Buchstaben: alle 26 lateinischen Buchstaben (A – Z)

Ziffern: alle 10 arabischen Ziffern 0 – 9

Gemischt: A – Z, 0 – 9, Sonderzeichen . , ? / =

Gleiche Zeichen werden nicht mehr als zweimal hintereinander gesendet und dürfen nicht mehr als dreimal in einer Gruppe vorkommen, z.B.: FFQMF, /H//?



D.1.1.2

Unter normalen Umständen kann jeder Teilnehmer jeden Wettkampf nur einmal ausführen. Ein zusätzlicher Versuch kann unter folgenden Umständen gewährt werden:

- a) Ausfall der Stromversorgung
- b) Ausfall der Höranlage des Veranstalters

D.1.1.3

Die Geschwindigkeit der Texte wird solange gesteigert, bis kein Teilnehmer mehr in der Lage ist, die gesendeten Texte aufzunehmen. Die Geschwindigkeit wird in 10er-Schritten gesteigert. Die Geschwindigkeit der Texte wird mit realen Zeichen pro Minute definiert.

D.1.1.4

Die Frequenz des Tonsignals beträgt zwischen 700 und 900Hz. Kopfhörer sowie eine Möglichkeit zur Lautstärkeregelung werden vom Veranstalter gestellt. Die Nutzung eigener Kopfhörer ist nicht zulässig.

D.1.1.5

Während des Hörwettkampfes beginnen alle Teilnehmer mit dem im Abschnitt C) genannten Tempo. Wenn das aktuelle Tempo für einen Teilnehmer zu niedrig oder zu hoch ist, verbleibt dieser ruhig an seinem Platz, bis alle anderen Wettkämpfer den Hörwettkampf beendet haben oder der Kampfrichter eine andere Weisung gibt.

D.1.1.6

Die Unterteilung des Wettkampffeldes in verschiedene Leistungsgruppen zur Unterbringung in verschiedenen Räumen ist möglich. Wettkämpfer dürfen eigene Computer benutzen. Die Benutzung von mechanischen Schreibmaschinen dagegen ist untersagt.

D.1.1.7

Der Hörwettkampf beginnt mit dem Hören von Buchstaben, gefolgt von Ziffern und anschließend Mischtext.

D.1.1.8

Die Wettkämpfer dürfen beliebige Kurzschriften zur Handaufnahme benutzen. Weiterhin ist die Benutzung eigenen Papiers und eigener Schreibgeräte erlaubt. Wenn ein Hörwettkampf beendet ist, müssen die Texte auf ein offizielles Formular des Veranstalters übertragen werden. Dieses wird vom Kampfrichter bereitgestellt. Die Texte müssen in lateinischen Großbuchstaben geschrieben werden. Die abgeschrieben Texte müssen zusammen mit den Original-Mitschriften beim Kampfrichter abgegeben werden. Nach der Auswertung können die Wettkämpfer ihre Original-Mitschriften zurückerhalten. Alternativ kann der Veranstalter ein System verwenden, bei dem die Wettkämpfer die aufgenommenen Texte in eine Computer eingeben müssen.

D.1.1.9

Nach den Teilwettkämpfen stehen jedem Teilnehmer 20 Minuten zur Übertragung von maximal drei aufgenommenen Texten zur Verfügung. Der Text muss in fünf Gruppen pro Zeile notiert werden. Nur der beste Text wird für den Wettkampf gewertet.



D.1.1.10

Für die Wettkämpfer, welche einen Computer benutzen, gelten die gleichen Bedingungen zur Übertragung der Texte wie für die anderen Teilnehmer.

D.1.1.11

Alle Texte, die in den Hörwettkämpfen gesendet werden, haben den gleichen Aufbau.

a) Buchstaben 5-er Gruppen

OOOOO (Oscar), Sendetempo, VVV =

b) Ziffern 5-er Gruppen

00000 (Null), Sendetempo, VVV =

c) Mischtext 5-er Gruppen

00000 (Null), Sendetempo, VVV =

[Bemerkung: Die Ziffer 0 wird mit fünf Strichen gesendet]

Alle Texte des Hörwettkampfes enden mit AR

Beispiel:

00000 100 VVV = SPRUCHTEXT AR

30 Sekunden Pause

00000 110 VVV = SPRUCHTEXT AR

30 Sekunden Pause

00000 100 VVV = SPRUCHTEXT AR

etc.

D.1.1.12

Vor Beginn des Hörtextes wird einmalig ein Übungstext gesendet.

D.1.1.13

Ein aufgenommener Hörtext wird gewertet, wenn die Anzahl der enthaltenen Fehler kleiner gleich fünf ist. Folgende Konstellationen werden als Fehler gewertet:

a) Falsche Aufnahme eines einzelnen Zeichens (falsches Zeichen)

b) Fehlendes Zeichen (die Position des ausgelassenen Zeichens muss **nicht** angegeben werden)

c) Zusätzliches Zeichen

d) Vertauschen zweier benachbarter Zeichen

e) Notation eines unbekanntes oder unleserlichen Zeichens

Beispiel:

Gesendeter Text: /8900 N664B 6L6?K 5B2WU

Aufgenommener Text: /8800 N664VB 66L?K B2U

Fehler: 1 1 1 2

D.1.1.14

a) Bei jedem Hörwettkampf (Buchstaben, Ziffern, Mischtext) erhält der Teilnehmer mit dem höchsten gewerteten Tempo in seiner Kategorie 100 Punkte. Davon wird zusätzlich die Anzahl der Fehler abgezogen

Beispiel:

Wettkämpfer A hat Tempo 200 mit 3 Fehlern in die Wertung gebracht. Das Höchsttempo ergibt sich zu $200 - 3 = 197$.

Wettkämpfer A erhält **100 Punkte**.



Wettkämpfer B hat Tempo 170 mit 1 Fehler abgegeben, die Punktzahl ergibt sich wie folgt: $(170-1)/197*100= 85,8$ Punkte
Es wird auf eine Dezimalstelle gerundet.

D.1.1.15

Die Summe der Endpunktzahlen aus allen einzelnen Hörwettkämpfen ergibt die Gesamtpunktzahl für den Hörwettkampf.

D.1.2 Gebewettkampf

D.1.2.1 Gebetechnik

Für den Gebewettkampf dürfen Handtasten, halbautomatische oder elektronische Tasten (1- oder 2-Hebeltechnik) verwendet werden. Elektronische Tasten müssen ein Punkt/Strich-Verhältnis von 1:3 besitzen. Über den Mithörton hinausgehende Kontroll- oder Korrekturhilfsmittel sowie die Nutzung von Textspeichern oder Keyboards sind nicht zulässig. Jedoch kann zur Geschwindigkeitseinstellung ein optoelektronisches oder ein akustisches Element genutzt werden. Ein Laptop mit geeigneter Software darf ebenfalls zur Anpassung der Geschwindigkeit verwendet werden, dieser ist während des Wettkampfes allerdings auszuschalten. Die Nutzung eines Laptops als 'Tastenelektronik' ist nur zulässig, solange es sich um zertifizierte Software handelt. Während des Wettkampfes ist der Monitor vom Wettkämpfer weg zu drehen. Alle Punkte können von der Jury kontrolliert werden.

D.1.2.2

Die Gebetexte enthalten je 60 Gruppen zu je 5 Zeichen.

D.1.2.3 Textaufbau

Die Gebetexte für die Wettkämpfer bestehen aus lateinischen Großbuchstaben und/oder arabischen Ziffern sowie den Sonderzeichen . , = ? /

Beispiel:

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| F W C U 1 2 6 9 / F R W | D S M X P F X W S L sowie 2 7 8 5 5 0 2 3 2 5 sowie / 2 6 ? 9 Y ? E Q D | K Y Y N V H S A Y H 1 4 3 7 0 5 6 8 1 8 X G A N 1 C Q H N 6 | X T W I V R D R L R 3 4 1 9 4 4 6 7 4 8 R 3 B 8 F 0 . R L T | C T Q I U E B T G V 9 7 9 0 1 0 8 7 8 9 . . E 4 V L J F , S | C P Z K Q E 7 6 9 0 1 3 I Z Q 4 1 Y |
|--|--|--|--|--|--|

D.1.2.4

Die offiziellen Gebetexte werden bei Anwesenheit der Jury zufällig mit Hilfe eines Computers ausgewählt.

D.1.2.5



Jeder Wettkämpfer erhält für jeden der drei Texte nur einen Versuch. Insgesamt gilt ein Zeitslot von 12 Minuten, in welchem die drei Texte zu geben sind. Dieses Zeitfenster beginnt mit dem Betreten des Wettkampfraumes. Die Gebedauer für jeden einzelnen Text beträgt 60 Sekunden. Deren Ablauf wird durch ein Signal des Geberichters angezeigt. Wenn der Wettkämpfer nach Beginn der veröffentlichten Startzeit vom Kampfrichter aufgerufen wird und der Wettkämpfer nicht im Geberaum erscheint, wird er nach 30 Sekunden nochmals aufgerufen. Danach beginnt automatisch das Zeitfenster von 12 Minuten. Der Teilnehmer kann zu einem beliebigen Zeitpunkt des 12 Minuten Zeitraumes beginnen. Mit dem Ablauf des Zeitraumes muss das Geben gestoppt werden. Eine unvollendete Nachricht wird mit null Punkten gewertet. Falls nach dem Senden der 3 Texte die 12 Minuten noch nicht

abgelaufen sind, hat der Wettkämpfer die Möglichkeit einen Text seiner Wahl (Buchstaben, Ziffern oder Mischtext) zu wiederholen. Der Teilnehmer muss selbst entscheiden, welcher der beiden Texte in die Wertung kommen soll.

D.1.2.6

Nachdem der Wettkämpfer seine Taste an die Gebeanlage angeschlossen hat, müssen alle Personen außer dem Wettkämpfer und den Kampfrichtern den Geberaum verlassen.

D.1.2.7

Vor dem Beginn des Gebens für die Wertung muss der Teilnehmer ein Handzeichen an die Jury geben. Der Text beginnt immer mit **VVV =**

Beispiel:

VVV = GEBETEXT

Die Zeitmessung beginnt nach dem Geben des Gleichheitszeichens. Nach jeweils 60 Sekunden stoppt der Geberichter das Geben.

D.1.2.8

Die gesendeten Texte werden gewertet, entweder bis zum Ablauf der 60 Sekunden oder bis die Anzahl der unkorrigierten **Fehler 3** überschreitet.

Nachfolgend genannt sind verschiedene Fehlerarten:

- a) Geben eines Zeichens, welches nicht im Gebetext enthalten ist
- b) Auslassen eines Zeichens im Gebetext
- c) Geben von zwei hintereinander folgenden Zeichen in umgekehrter Reihenfolge
- d) Falsches Geben eines Zeichens

Um einen Fehler zu korrigieren, muss der Wettkämpfer eine Irrung geben, d.h. eine Serie von nicht weniger als sechs Punkten. Zusätzlich muss die gesamte Gruppe wiederholt werden, in der der Fehler aufgetreten war. Wenn der Wettkämpfer eine gleiche Gruppe oder Zeile mehrfach gibt, zählt dies als Fehler.

Beispiel:

| | | | |
|-------------------|----------------------------|------------------|-------|
| vorgegebener Text | X M L I R | G S J D E | |
| gegebener Text 1 | X M L <u>S</u> R | G S J <u>B</u> E | |
| Fehler | | 1 | = 2 |
| gegebener Text 2 | X M L <u>S</u> > X M L I R | G S J <u>B</u> E | |
| Fehler | | 0 | 1 = 1 |

[> steht für IRRUNG]

D.1.2.9

Die gegebenen Texte werden zu Kontrollzwecken auf ein Medium aufgezeichnet.



D.1.2.10

Ein Geberichter wird mit der Führung des Wettkampfprotokolls beauftragt. Dieser nimmt gleichzeitig die Zeitmessung vor und ermittelt die Anzahl der gesendeten Zeichen. Die Geberichter stellen separat die Anzahl der Fehler sowie einen Wert für die Gebequalität (Qualitätskoeffizient) fest. Für die Berechnung der Punktzahlen wird das arithmetische Mittel der Bewertungen verwendet.

D.1.2.11

Das Gebetempo ergibt sich aus der Anzahl der gegebenen Zeichen in 60 Sekunden.

Wenn ein Wettkämpfer allerdings die erlaubte Anzahl von drei unkorrigierten Fehlern überschreitet, wird sein gesendeter Text nur bis zu dem Zeichen vor dem vierten Fehler gewertet.

D.1.2.12

Die Qualität des Gebens wird mit einem Qualitätskoeffizienten (im Folgenden Q genannt) bewertet. Q kann maximal 1,00 sein.

Q ergibt sich wie folgt:

1 minus

0,05 für jeden unkorrig. Fehler (Maximum $3 \cdot 0,05 = 0,15$)

0,01 – 0,05 in Schritten zu 0,01 für ungleichm. Geben

Dies ergibt einen maximalen Abzug von 0,2 ($0,15 + 0,05$), d.h. $0,8 \leq Q \leq 1,00$

D.1.2.13

Die Punktzahl für die Bewertung ergibt sich wie folgt:

Für jeden Gebeteilwettkampf (Buchstaben / Ziffern / Mischtext) wird an den Wettkämpfer mit dem höchsten Gebetempo in seiner Kategorie die Punktzahl von 100 vergeben. Wettkämpfer mit einem niedrigeren Gebetempo in derselben Kategorie erhalten proportional weniger Punkte, wie in nachfolgendem Beispiel erläutert:

Beispiel:

Für das höchste Gebetempo von 160 BpM werden 100 Punkte verliehen. Wenn ein anderer Wettkämpfer in der gleichen Kategorie ein Gebetempo von 140 BpM erreicht, würde seine Punktzahl $140/160 \cdot 100 = 87,5$ betragen, gerundet auf eine Nachkommastelle.

Dieses Ergebnis wird mit dem Qualitätskoeffizienten Q multipliziert, der auf der Basis von unkorrigierten Fehlern und der Gebequalität berechnet wird.

Beispiel:

Ein unkorrigierter Fehler und drei korrigierte Fehler ergeben $Q = 0,92$ (siehe D.1.2.12). Bei der Punktzahl vom letzten Beispiel von 87,5 ergibt sich eine Endpunktzahl von $87,5 \cdot 0,92 = 80,5$. Es wird wieder auf eine Nachkommastelle gerundet.

D.1.2.14

Zur Gebekontrolle wird entweder die Software "HST2006" oder "KV" eingesetzt.

D.1.3 Amateurfunkwettkampf



D.1.3.1 RufzXP Wettbewerb (Rufzeichenhör-Wettkampf)

Dieser Wettkampf wird an einem IBM kompatiblen Computer unter Aufsicht eines Kampfrichters vorgenommen. Es wird wahlweise eine Tastatur nach deutschem oder US-amerikanischem Standard verwendet (QWERTZ oder QWERTY).

Die Verwendung von eigenen Kopfhörern ist nicht gestattet.

Die Wettkämpfer dürfen zwei Durchgänge zu je 50 Rufzeichen absolvieren, wobei der beste Durchgang gewertet wird. Die Wettkämpfer benutzen als "Eigenes Rufzeichen" die Startnummer oder, falls vorhanden, das persönliche Rufzeichen zur Identifizierung.

Es wird die Programmversion 1.1.1 verwendet. Die Software wird im HST-Mode betrieben. Alle über die Programmoberfläche zugänglichen Parameter dürfen vom Teilnehmer geändert werden. Die Jury hat das Recht, generelle Einstellungen der Software zu ändern, sofern diese für alle Wettkämpfer einer Kategorie gleich sind. Die Punktebewertung erfolgt automatisch durch die Software.

Der Wettkämpfer mit der höchsten Computerpunktzahl erhält 100 Punkte. Die anderen Wettkämpfer in der gleichen Kategorie erhalten proportional weniger Punkte.

D.1.3.1 Morse Runner Wettbewerb (Pileup Wettbewerb)

Dieser Wettbewerb wird in Anwesenheit von mindestens einem Kampfrichter an einem IBM-kompatiblen Computer durchgeführt.

Es wird wahlweise eine Tastatur nach deutschem oder US-amerikanischem Standard verwendet (QWERTZ oder QWERTY).

Die Wettkämpfer dürfen jeweils zwei Durchgänge zu je 5 Minuten absolvieren. Die Teilnehmer benutzen als "Eigenes Rufzeichen" die Startnummer oder, falls vorhanden, das persönliche Rufzeichen zur Identifizierung.

Es wird die Programmversion Morse Runner 1.67 verwendet. Die Software wird im HST-Competition-Modus verwendet.

Alle über die Programmoberfläche zugänglichen Parameter dürfen vom Teilnehmer geändert werden.

Die Jury hat das Recht, generelle Einstellungen der Software zu ändern, sofern diese für alle Wettkämpfer einer Kategorie gleich sind.

D.1.3.2 Auswertung

Der Wettkämpfer mit der besten Computerpunktzahl erhält 100 Punkte je Wettbewerb (RUFZ oder MR). Andere Wettkämpfer in der gleichen Kategorie erhalten proportional weniger Punkte.

MorseRunner und RUFZ sind voneinander unabhängige Wettbewerbe und werden einzeln ausgezeichnet. Die Zusammenfassung dieser beiden Disziplinen zu 'Amateurfunkwettkämpfen' in diesem Regelwerk bedeutet nicht, dass diese auch zusammen gewertet werden.

D.1.4 Weltrekorde

Die drei Teilnehmer mit dem höchsten Punktestand pro Wettbewerb und Kategorie haben das Recht auf einen Extra-Versuch, um einen neuen Weltrekord aufzustellen. Zusätzlich müssen diese im regulären Wettkampf 90% des gültigen



Weltrekordtempos oder 90% der gültigen Weltrekordpunktzahl erreicht haben.
Während des Weltrekordversuchs ist die Anwesenheit von mindestens zwei von der IARU bestätigten "International Referees" aus verschiedenen Ländern erforderlich.
Für den Weltrekordversuch sind die internationalen "Rules for High Speed Telegraphy Championships" anzuwenden.

E. Wertung und Preisverleihung

E.1 Wertungen

Wertungen gibt es in den verschiedenen Kategorien für die drei Wettbewerbe (a,b,c). Hinzu kommt die Gesamtwertung (d). Gewinner ist jeweils der Wettkämpfer mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Hörwettkampf – die Gesamtpunktzahl aus den einzelnen Hörwettbewerben

Gebewettkampf – die Gesamtpunktzahl aus den einzelnen Gebewettbewerben

RUFZ – die höchste Punktzahl der beiden Durchgänge

MorseRunner – die höchste Punktzahl der beiden Durchgänge

Gesamtwertung – die Gesamtpunktzahl aus den einzelnen o.a. Wettbewerben a,b, und c

Falls zwei oder mehr Wettkämpfer ein gleiches Ergebnis erzielen (Einzel- und / oder Gesamtergebnis) wird die Platzierung nach der Priorität der einzelnen Wettkämpfe entschieden:

RX: 1-mixed, 2-Ziffern, 3-Buchstaben

TX: 1-mixed, 2-Ziffern, 3-Buchstaben

RUFZ: Höchste Computerpunktzahl

MR: Höchste Computerpunktzahl

Gesamtergebnis: 1-TX, 2-RX, 3-Rufz, 4-MR

E.2. Titel und Preise

E.2.1

Der Gewinner der Gesamtwertung pro Kategorie erhält den Titel "Gewinner des Deutschen Telegraphie Pokals" sowie den "Deutschen Telegraphie Pokal".

E.2.2

Die Wettkämpfer mit den Plätzen 1 bis 6 in den einzelnen Wettkämpfen und der Gesamtwertung erhalten eine Urkunde.

E.2.3

Die Wettkämpfer mit den Plätzen 1 bis 3 in der Gesamtwertung pro Kategorie erhalten zusätzlich einen Sachpreis.

E.2.4

Jeder Teilnehmer, der keine Platzierungsurkunde bekommen hat, erhält eine Teilnahmeurkunde.



E.2.5

Alle Pokale, Urkunden und Preise werden durch den Veranstalter oder dessen Sponsoren bereitgestellt.

E.2.6

Die Jury veröffentlicht die inoffiziellen Ergebnisse der Wettkämpfe unmittelbar nach Verfügbarkeit am Wettkampfort. Eventuelle Proteste können bis spätestens eine Stunde nach der Veröffentlichung beim Juryvorsitzenden geltend gemacht werden. In begründeten Fällen kann dieser Zeitraum durch Jurybeschluss verkürzt werden. Nach Ablauf der Protestfrist werden die offiziellen Ergebnisse veröffentlicht. Danach sind keine Proteste mehr möglich, selbst wenn diese sachlich begründet werden können.

F. Nicht von diesem Regelwerk abgedeckte Fälle

F.1

In allen Fällen, die nicht durch dieses Regelwerk geklärt werden können, soll im Sinne der "IARU High Speed Telegraphy Rules for Championships" entschieden werden. Über die Auslegung entscheidet die Jury mit Mehrheitsbeschluss.

F.2

Inhaltliche Änderungen in diesem Dokument können nur durch Mehrheitsbeschluss des DARC Referates DX und HF-Funksport vorgenommen werden.

Fragen oder Hinweise zu diesem Regelwerk bitte an ntp@dxhf.darc.de