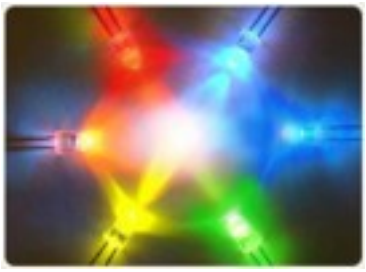
Автор: Valery F. Bobrov
09.07.2012 11:47 - Обновлено 06.07.2022 08:46



Игра "The Light Beacon"

РЕЗУЛЬТАТЫ: 2015 , 2014 , 2013 , 2012

Игра проводится в полевых условиях во время ежегодного Клубного Слета.

Начало:	08 июня 2022 г. 23:00 MSK
Окончание:	08 июня 2022 г. 24:00 MSK
Аппаратура:	Используются световые сигнальные устройства, состоящие из телегра

ПРАВИЛА ИГРЫ:
Участники располагаются на поляне так, чтобы был визуальный контакт со всеми (видеть все световые приборы у всех игроков в темное время суток). Участники изменяют свои индивидуальные радиолюбительские позывные до 4-х знаков: убирается цифра и лишняя буква из префикса. Если позывной был четырехзначный, то цифру можно заменить на любую удобную букву. Это нужно для того, чтобы все были в равных условиях.

Например: RW3AI - **RWAI**, UR5LAM - **RLAM** или **ULAM**, R4NX - **RWNX**.
4 знака радиолюбительского позывного образуют 3 специальных позывных сигнала для игры:

- Первый специальный позывной - две последние буквы от измененного радиолюбительского позывного;
- Второй позывной - три последние буквы;
- Третий специальный позывной - это все 4 буквы вместе.

Позывной изменяется на следующий по желанию участника в соответствии с обстановкой и выбранной собственной тактикой ведения игры, но в строгом порядке по возрастанию числа букв. При этом нужно стараться максимально использовать текущий специальный позывной.

Например: участник RWAI: 1-й позывной "**AI**" , 2-й позывной "**WAI**", 3-й - "**RWAI**" ..

Изменять порядок следования букв, перескакивать через буквы или возвращаться к прежнему позывному нельзя. **Повторные связи с тем же участником разрешаются после смены своего позывного или если сменил позывной ваш корреспондент.**

Общий вызов - серия из 3-х раз своего позывного на данный момент. **Вызов корреспондента**
- три раза позывной корреспондента, "DE", три раза свой позывной.
Ответ на вызов
- три раза позывной корреспондента, "DE", свой позывной. В процессе игры число повторов передачи позывных можно сократить, но обязательно во время передачи должны быть обозначены оба позывных.
Подтверждение
- любое (TU, CFM, QSL). В журнале фиксируется переданный и принятый позывные. Время не указывается, нужно лишь следить за началом и окончанием теста.

Пример QSO: RW3AI (RWAI) даёт общий вызов, его вызывает RX3ALL. (RXAL)

RW3AI - AI AI AI
RX3ALL - AI AI AI DE AL AL AL
RW3AI - AL AL DE AI AI CFM K
RX3ALL - AI AI DE AL AL TU (CFM)

В журнале RW3AI пишет **AL**, RX3ALL напишет **AI**.
Другой пример: идет уже 16-е QSO.

RW3AI - RWAI RWAI RWAI
RX3ALL - RWAI RWAI RWAI DE RXAL RXAL RXAL K
RW3AI - RXAL RXAL DE RWAI RWAI TU
RX3ALL - RWAI DE RXAL CFM TU

В журнале RW3AI пишет **RXAL**, RX3ALL напишет **RWAI**.
Задача: провести как можно больше связей за время игры и собрать как можно больше разных специальных позывных.

ОЧКИ:
За каждое QSO начисляется 1 очко.

ОТЧЕТЫ:

Участники Слёта лично вручают свои отчеты контест менеджеру Валерию RW3AI.