***L'Abbecedario del Contester (...e non solo)***

Come avete iniziato a fare contest? Chi vi ha dato i primi rudimenti? Avreste voluto imparare da qualcuno ma non c'era nessuno cui fare riferimento? Queste domande, e cento altre, le ho sentite fare spesso così come spesso me le sono poste anche io e, se ci ripenso, mi accorgo che i bisogni si ripetono ciclicamente, diciamo ad ogni generazione.

Io personalmente ho cominciato ad avvicinarmi al mondo del DX prima, e a quello dei contest poi, leggendo le pagine di Radio Rivista dei primi Anni '70. Certo ora le informazioni sono molto più diffuse e accessibili; spesso basta accedere ad internet, digitare una parola su un motore di ricerca e si viene inondati di riferimenti, articoli, immagini, trattati, discussioni su forum specializzati, e quanto altro si possa immaginare sull'argomento prescelto. Nonostante ciò sono rare le occasioni in cui un principiante si imbatte in una informazione adatta a lui, ovvero che parta dalle nozioni fondamentali e con gradualità introduca l'argomento per poi passare alle nozioni più specialistiche.

Come dicevo il mese scorso ho ricevuto spesso delle richieste in tal senso e sono fermamente convinto che una rubrica debba soddisfare esigenze diverse e a diversi gradi di complessità. D'altra parte abbiamo degli esempi lampanti, di quanto sia alto l'interesse e la partecipazione, per esempio alla Contest University, che offre un panorama tecnico di alto livello, ma che al tempo stesso promuove la diffusione della conoscenza a vari livelli.

E' così che ho deciso di intraprendere un'iniziativa volta a colmare un vuoto nella nostra rubrica, ovvero partire dall'ABC, cioè dalle basi, assolutamente non per voler insegnare, non sarei proprio l'elemento migliore per farlo, ma per cercare di fare un po' di chiarezza e per dare, soprattutto a chi si avvicina ai contest per le prime volte, quelle nozioni minime indispensabili per avere un approccio corretto a questo mondo, ovvero evitare di fare errori marchiani e avere delle sonore delusioni spesso causate da false aspettative.

Intanto è un inizio e, dopo aver ingranata la marcia, non è necessario partire a tutto gas, anche perché il percorso può essere breve o lungo a seconda di quanto si vorranno o si potranno approfondire gli argomenti.

Invece un argomento che è fermo al palo, e me ne dispiaccio, è il IRTC per il quale l'interesse è zero. Sarà la formula, saranno le difficoltà logistiche, sarà anche la crisi, ma è evidente che al momento è un argomento parcheggiato in un angolo. Ne parleremo al prossimo convegno Si-Test di Acireale e cercheremo di capire se ci sono spunti interessanti per il futuro.

Ciò che non manca sono i risultati e almeno quelli sono una sicurezza per tutti noi. Sono come sempre risultati di tutto rispetto che ci fanno ben figurare come comunità.

E anche per questo mese è tutto.

CQ Contest!

**A ANTENNA**

Se hai dei soldi da spendere, per migliorare la tua stazione, spendine il 90% per migliorare la tua antenna. E' un detto molto comune che ha in sé una grande verità: l'antenna, con il suo guadagno, migliora il segnale in uscita e, soprattutto in ingresso, ovvero in ricezione, grazie al principio della reciprocità. Un amplificatore, invece, lo migliora solo in trasmissione.

**B BAD (UBN)**

Bad CALL, ovvero un nominativo errato. E' una delle tre parti dell'acronimo UBN (Unique, Bad, Not in Log) con il quale si indica, genericamente, il rapporto che i vari Contest Committee stilano e che sintetizza la prestazione di chi ha inviato il proprio log. In generale ad ogni BAD sono associate delle penalità o, nella migliore delle ipotesi, solo la perdita di quel QSO.

**C CABRILLO**

Quando noi Italiani vogliamo indicare un nome comune, usiamo dire il “Signor Rossi”, analogamente, in California c'è la stessa usanza con Cabrillo. Ma, Cabrillo, chi era costui? Scendendo dalla sua barca a riva, nel 1542, Juan Rodriguez Cabrillo entrò nella storia come il primo europeo a mettere piede su quella che è oggi la West Coast degli Stati Uniti, esattamente nella baia di San Diego, dove c'è un monumento che ricorda questo esploratore. In tutta la California molte strade ed edifici pubblici portano il suo nome.

**D DUPE**

QSO duplicato. Capita spesso di collegare più di una volta un corrispondente sulla stessa banda, sia nel caso in cui è il corrispondente che ci richiama, sia nel caso in cui siamo noi a richiamarlo. In generale, quando questo succede, è perché non c'è corrispondenza tra i due log, ovvero uno dei corrispondenti ha messo a log un nominativo diverso, in generale sbagliato oppure non lo ha messo a log per nulla; qualunque sia la ragione è molto meglio rifare il QSO, non si verrà penalizzati per il DUPE e si eviterà di perdere un eventuale precedente QSO per un errore del corrispondente.

**E E-SPORADICO**

E' una forma insolita di radiopropagazione che sfrutta la ionizzazione dello strato E, la regione più bassa della ionosfera, che si trova ad una altitudine tra i 90 e i 160 chilometri. Questa ionizzazione permette la propagazione di segnali radio compresi tra 25 e 150 MHz a distanze comprese tra 1000 e 2000 chilometri. Di solito più frequente durante i mesi estivi, ci rende particolarmente eccitati quando si manifesta durante un contest, data la sua variabilità, sia in durata sia in intensità, sia determina di solito delle ottime aperture e, spesso, fa la differenza tra vincere o perdere.

**F FILTRI, FAIR-PLAY**

I Filtri, in generale passa-banda, sono accessori fondamentali utilizzati tipicamente nelle stazioni multioperatore per ridurre le interferenze causate dalle trasmissioni su bande diverse.

Fair-Play: ce n'è un gran bisogno. Fair-Play, uno dei più recenti cavalli di battaglia del CQWW Committee, è soprattutto osservare i regolamenti: per esempio non usare 1 kW quando si dichiara di essere Low-Power, non usare il cluster quando si dichiara di essere UN-ASSISTED, non verificare a fine contest, via Skype, quel tal moltiplicatore, ma anche non iniziare brutalmente a fare CQ su una frequenza già occupata, eccetera, eccetera.

**G GAIN (Guadagno)**

Guadagno: la caratteristica principale di un'antenna, espresso in dB (decibel); di solito i valori sono riferiti rispetto al radiatore isotropico (dBi) o al dipolo (dBd).

**H HF**

High Frequency, la gamma di frequenze che vanno da 3 a 30 MHz, la gamma è detta anche Onde Corte.

**I INTERFERENZA**

Interferenza è un termine che assume significati diversi a seconda del contesto; nel nostro campo è un segnale che, genericamente, causa disturbo alla ricezione.

**J JAMMING**

E' l'atto di disturbare, intenzionalmente, una comunicazione radio. In campo militare è associato alla cosiddetta “guerra elettronica”, nel nostro campo radioamatoriale è ormai un avvenimento tristemente noto sulla DX-pedition di turno e anche, nei contest, come atto veramente inqualificabile di disturbo ad una stazione in diretta concorrenza.

**K KEY**

Key. Tasto. Dispositivo utilizzato per la manipolazione dei segnali in CW.

**L LOG**

Sostantivo inglese con cui si identifica il registro dei QSO di stazione e specificatamente anche quelli fatti durante un contest. Copia del LOG viene di solito inviata al Comitato Organizzatore del contest che lo utilizzerà per i controlli e per determinarne la classifica.

**M MICROFONO, MOLTIPLICATORE**

Microfono: è il trasduttore acustico-elettromagnetico, che trasforma le onde di pressione sonora, generate dalla nostra voce, in segnali elettrici, che saranno quindi trasmessi in aria dai nostri ricetrasmettitori.

Moltiplicatore: come dice la parola stessa, moltiplica i punti realizzati durante un contest per determinare il risultato finale ottenuto da ciascun partecipante. Esempi, non esaustivi di moltiplicatori sono: i Country, le Zone CQ o ITU, le Province, i prefissi WPX, l'anno di conseguimento licenza, il Locator, etc.

**N NOT-IN-LOG (UBN)**

Not-In-Log (NIL), ovvero un nominativo non presente nel LOG del corrispondente. E' una delle tre parti dell'acronimo UBN (Unique, Bad, Not in Log). In generale ad ogni NIL sono associate delle penalità, o nella migliore delle ipotesi, solo la perdita di quel QSO.

**O OVER**

Over: utilizzato nel nostro gergo per indicare la fine della trasmissione e l'invito al corrispondente a trasmettere.

**P POWER (Potenza)**

La potenza è uno dei fattori che sono in diretta relazione con l'intensità del segnale trasmesso e ricevuto. Le categorie dei contest sono spesso basate sui livelli di potenza utilizzati: QRP, di solito 5 W massimi; Low-Power, di solito 100 W massimi (150 W per alcuni contest ARRL); HP (High Power) 1500 W massimi, o la massima potenza legale ammessa, se minore: in Italia 500 W.

**Q QRM, QRN, QRP**

Tre classiche sigle del codice Q.

QRM: indica presenza di interferenze tali da pregiudicare una corretta comprensibilità del segnale ricevuto.

QRN: indica la presenza di disturbi elettromagnetici, quali scariche elettriche dovute a fulmini, noise elettrostatico e simili, presenti, in misura variabile, su tutto lo spettro e, di solito, con effetti più marcati sulle cosiddette Low-Band, 40/80/160 metri.

QRP: indica la trasmissione in bassissima potenza, di solito inferiore a 5W.

**R RTTY**

Uno dei sistemi di trasmissione digitale più antichi e più diffusi nelle bande radioamatoriali. Basato sul sistema FSK (Frequency Shift Keying), ovvero la trasmissione di due toni (due frequenze) che differiscono per il valore dello “shift”. Nella RTTY radiomatoriale classica i due toni sono 2125 e 2295, con uno “shift” di 170 Hz.

I caratteri sono codificati secondo il codice BAUDOT, che si basa su una codifica a cinque bit, e la velocità di trasmissione è di solito di 45.45 baud, che corrispondono a circa 60 parole al minuto.

**S SO2R, SKIMMER**

SO2R: l'acronimo significa Single Operator 2 Radio. E' una tecnica all'avanguardia dove un operatore utilizza contemporaneamente due ricetrasmettitori, ascoltando entrambi i segnali ma trasmettendo solo su una radio alla volta. Le stazioni SO2R sono di solito dotate di sistemi hardware e software che consentono di automatizzare quanto più possibile le commutazioni, sia dell'audio, per agevolare l'ascolto simultaneo, sia, soprattutto, dei filtri e delle antenne per velocizzare, e rendere scevri da errori, i cambi banda.

SKIMMER: letteralmente significa “lettore superficiale rapido”. Per noi lo Skimmer è un dispositivo software che riesce a decodificare il codice CW e determinare i nominativi delle stazioni che stanno chiamando CQ su un determinato range di frequenze.

E' recentissima anche la predisposizione di uno Skimmer in grado di decodificare i segnali RTTY e di determinarne quindi i nominativi corrispondenti. Esiste una rete mondiale di Skimmer in grado di emettere degli spot su un Cluster specifico su cui è basata la RBN (Reverse Beacon Network), cluster che provvede poi a diffonderli come dei veri e propri spot e praticamente monitorare costantemente le nostre bande per quanto riguarda le attività CW e RTTY.

**T TOP BAND**

Con questo termine si identifica la banda dei 160 M, definita anche la Gentleman's Band, perché si riscontra ancora, tra gli operatori che frequentano tali frequenze, un comportamento improntato al fair-play e alla tolleranza nei confronti dei colleghi, soprattutto in occasione di collegamenti difficoltosi dovuti, sia alla natura stessa della banda, sia al fatto che la stazione corrispondente è spesso molto remota e molto ricercata.

**U UNIQUE (UBN)**

E' la prima delle tre parti dell'acronimo UBN (Unique, Bad, Not in Log).

Un CALL definito Unique è un nominativo che è presente solo nel nostro LOG. Si è notato che, statisticamente, nella maggioranza dei casi, tale nominativo è frutto di un errore, ma non può essere dichiarato errato in quanto mancano dei sufficienti riscontri oggettivi.

Il QSO Unique è di solito ritenuto valido ai fini del computo del punteggio finale e non vengono, di conseguenza, applicate penalità.

**V VALVOLA**

L'elemento base attorno al quale viene costruito un amplificatore lineare. Una delle valvole più famose è la 3-500Z, un triodo di potenza, che ha fatto la storia, con i suoi 500 W di dissipazione di placca.

**W WATT**

E' l'unità di misura della Potenza.

**X X-CHECK**

Cross-Check, ovvero controllo incrociato. Tipica modalità di verifica, appunto per confronto incrociato, dei collegamenti tra i LOG dei partecipanti ad un Contest.

**Y YL**

Acronimo, per Young Lady, con il quale si usano identificare le radio operatrici. XYL, per estensione, identifica la moglie.

**Z ZONA**

Esistono due tipi di Zone: la ZONA CQ, ovvero una delle 40 parti in cui è stato suddiviso il mondo, nell'ambito dei Contest CQWW sponsorizzati dalla rivista CQ Amateur Radio, e la ZONA ITU, ovvero una delle 90 parti in cui è stato suddiviso il globo nell'ambito della ITU (International Telecommunication Union).