

Hadi Teichmann, DJ2PJ



Das Handbuch zum Spiel

From:

Hadis Playground

The Website of DJ2PJ [www.hadis-pg.com](http://www.hadis-pg.com)

## QADln Sie schon?...

...ist ein Spiel für Funkamateure - ein „Gesellschaftsspiel“. Wenn man aber will, genauso gut ein Spiel für den Einzelkämpfer, der sich ausschließlich an sich selbst messen will;

...ist eher ein Geschicklichkeits- denn ein Glücksspiel, obwohl immer wieder einmal auch Fortuna ihre Hand im Spiel haben mag. Immerhin: QRD, aufgepeppte Stationen, die Attraktion eines „seltenen Rufzeichens“ entfalten in diesem Spiel entschieden weniger ihren Reiz. Stattdessen bietet auch QRP, gepaart mit operationeller Geschicklichkeit, waidmännischem Gespür und einem bisschen Geduld eine (ger)echte Chance auf Erfolg;

...lässt Funkamateure anderen Funkamateuren wieder in Partnerschaft begegnen - als gleichwertige Spieler in einem fairen Spiel ohne Ellenbogen und David-und-Goliath;

...garantiert Unabhängigkeit von bevormundenden Diplom-Herausgebern und QSL-Beckmessern, von der Anmaßung künstlicher Alleinstellungsmerkmale, von aufwendigen DXpeditionen, von weltumspannenden Log-Pools, von Informationssystemen aller Art, insbesondere von DX-Clustern und anderen neo-modernistischen „Innovationen“. Und es vermeidet unsinnige Geldverschwendung in Form von Porti und Gebühren;

...fördert die Tendenz zu längeren, intensiveren und persönlicheren Funkverbindungen: Dabei sollen Rufzeichen wieder für Menschen stehen, und nicht für selten erreichbare Territorien, Herrenhäuser, Biosphärenreservate, Leuchttürme und andere Fremdbestimmungen;

...soll beileibe kein neues Paradigma des Amateurfunks begründen, aber es soll wenigstens hin und wieder eine Alternative zum derzeit betriebenen Amateurfunk anbieten.

Ich bedanke mich bei dem amerikanischen Erfinder des Spiels, dessen Namen und Rufzeichen ich leider vergessen habe, und bei Johanna und Matthias Teichmann in München, die einen entscheidenden Teil der Programmierarbeiten der zum Spiel gehörenden EXCEL-Anwendung geleistet haben.

# Die Spielregeln

## Die Definition der QAD („Quaddel“)

„QAD“ – das klingt wie der Name einer Q-Gruppe; es ist es aber keine. QAD ist ein von mir erfundener Kunstbegriff, der sich auf den Suffix des Amateurfunk-Rufzeichens, d. h. auf seinen Endteil, bezieht. Die zweigliedrige Quaddel, um die es in diesem Spiel geht, besteht aus der im Suffix vorhandenen Ziffer, bei einer Ziffernfolge deren letzter Ziffer, gefolgt vom dem sich rechts anschließenden Buchstaben. Ausgewertet wird in diesem Spiel ausschließlich das Kernrufzeichen, also das Rufzeichen ohne etwaige durch Schrägstrich vorangestellte oder angehängte Designatoren, z. B. /p, /mm, /q, /KH6, 5X/ u. ä.

Das mag in der Beschreibung kompliziert klingen. Die Quaddel eines Rufzeichens zu ermitteln, ist dennoch denkbar einfach: Nachdem man „im Geiste“ alle Anhängsel und Voranstellungen weggestrichen hat, geht man vom Ende des Rufzeichens, also von rechts nach links, das Rufzeichen so lange Zeichen für Zeichen durch, bis man auf eine Ziffer stößt. Diese Ziffer ist das erste Zeichen der Quaddel. Der rechts von dieser Ziffer stehende Buchstabe ist das zweite Zeichen.

Einige Beispiele (mit rot markierter Quaddel):

SU9VB, RI1ANA/mm, II7RAI, 9K2/SP4R, DM1ØØMGY, DT8A,  
W3LPL/KH7, LZ4UU/QRP, HG2Ø11EU, DP75ØJFA

Bei zehn möglichen Ziffern und 26 möglichen Buchstaben ergeben sich 260 Kombinationen, kurz 260 Quaddeln.

## Ziel des Spiels

Ziel des Spieles ist es, alle 260 oder, bei vorgegebenem Zeitlimit, möglichst viele der 260 Quaddeln in Zweiwegverbindungen zu kontaktieren (als SWL: mitzuhören) und mit Datum, Uhrzeit, Rufzeichen, Frequenzband und Betriebsart in einem Logbuch zu dokumentieren.

## Teilnehmer

Teilnehmen kann jeder lizenzierte Funkamateur oder SWL mit offizieller Hörnummer. Auch eine Teilnahme als Klubstation (mit entsprechendem Rufzeichen) ist möglich. Lässt sich aus einer Hörnummer keine Quaddel bilden, so darf ihr der Inhaber den Anfangsbuchstaben seines Vornamens beifügen. So wird dann z. B. aus YO8-7517 mit dem Vornamen Niky:

YO8-7517N

## Zulässige Frequenzen und Betriebsarten

Alle dem Amateurfunk zugeteilten Frequenzen (auf Kurzwelle, VHF, UHF, SHF...) dürfen benutzt werden. Betriebsarten sind immer dann erlaubt, wenn sie eine Zweiwegverbindung zulassen (das sind fast alle außer z. B. WSPR). Auch Verbindungen über Relais, Repeater, Satellit... sind zugelassen. Verbindungen mit dem Rufzeichen des Umsetzers selbst haben keine Gültigkeit, ebensowenig die Rufzeichen von Baken u. ä.

## Wertung

Jede der 260 möglichen Quaddeln zählt einmalig 1 Punkt.

Darüber hinaus werden Boni vergeben:

### EIGENES RUFZEICHEN:

Als Belohnung bzw. Anreiz für die Teilnahme am Spiel darf das eigene Rufzeichen bzw. die eigene Hörnummer in das Log eingetragen werden. Die daraus resultierende Quaddel zählt wie alle anderen einen Punkt.

### A-BONUS („GROSSE STRASSE“):

Werden alle zu einer bestimmten Quaddel-Ziffer gehörenden Buchstaben erreicht, erhält der Spielteilnehmer den A-Bonus für eine sogenannte „Große Straße“: 13 Punkte. Durch den A-Bonus lassen sich demnach  $10 \times 13$ , also 130 Punkte, hinzugewinnen.

### B-BONUS („KLEINE STRASSE“):

Werden alle zehn Ziffern in Kombination mit einem bestimmten Quaddel-Buchstaben erreicht, erhält der Spielteilnehmer den B-Bonus für eine sogenannte „Kleine Straße“: 5 Punkte. Durch den B-Bonus lassen sich demnach  $26 \times 5$ , also wiederum 130 Punkte, hinzugewinnen.

A- und B-Bonus spielen allerdings nur bei einem zeitlich befristeten Spiel eine tatsächliche Rolle und fordern operationelle Strategien heraus, die das Spiel attraktiv beeinflussen. Gelingt es, alle Quaddeln zu arbeiten, ist die Bedingung für die Vergabe aller A- und B-Boni natürlich automatisch erfüllt.

Insgesamt können in einem Spiel 520 Punkte erreicht werden.

## Logführung

Alle in die Quaddel-Wertung gelangenden Verbindungen bzw. Hörberichte müssen mit Datum, Uhrzeit (GMT), Rufzeichen der Gegenstation, Frequenz(band), Betriebsart und aus dem Rufzeichen resultierender Quaddel in einem einfachen Log aufgezeichnet werden. Es wird die Verwendung des zu diesem Handbuch mitgelieferten EXCEL-Logs empfohlen, da es aus dem Rufzeichen der Gegenstation sowohl die Quaddel bestimmt als auch Zwischen- und Endergebnisse detailliert und ohne Zutun des Spielers errechnet.

Es bleibt dem Spieler freigestellt, ob er sämtliche in einem bestimmten Zeitraum gearbeitete Stationen in das Log einträgt oder nur die für das Spiel zählenden. Im mitgelieferten EXCEL-Log werden automatisch nur die QSOs gewertet, die für das Spielergebnis Bedeutung haben.

## *Spielarten*

Das Spiel kann ohne zeitliches Limit, d. h. bis zum Erreichen aller 260 Quaddeln, gespielt werden. Attraktiver gestaltet es sich jedoch, wenn es – allein oder mit mehreren – mit einem vorgegebenem Zeitlimit gespielt wird. Nach mehreren Tests, bei denen es darum ging, sämtliche Quaddeln zu erreichen, haben sich Zeiträume von minimal drei Monaten und maximal sechs Monaten als geeignete Zeitvorgaben erwiesen.

Spieler können auch versuchen, *alle* Quaddeln zu arbeiten und die dafür aufgewendete Zeit immer weiter zu unterbieten („Rekord-Quaddeln“).

## *Diplome – Wettbewerbe*

Bislang sind offizielle Ausschreibungen weder für ein Quaddel-Diplom noch für Quaddel-Wettbewerbe geplant. Das schließt nicht aus, dass Ortsverbände des DARC oder andere Amateurfunk-Gemeinschaften eigene Ausschreibungen lancieren. Über eine Mitteilung würde sich der Autor sehr freuen. Er ist auch jederzeit an Erfahrungen mit dem Quaddel-Spiel interessiert und würde sich über einschlägige Zuschriften, am besten per Email an die Adresse

[myradio@hadis-pg.com](mailto:myradio@hadis-pg.com)

sehr freuen.

Würden Sie Ihre Quaddel-Ergebnisse gern veröffentlicht sehen, so senden Sie Ihr Log, am besten in der von DJ2PJ vorgegebenen automatisierten Form, an die obige Email-Anschrift, vielleicht mit ein paar Bemerkungen über Ihre Erfahrungen mit dem Spiel. Ihr Ergebnis wird dann, Ihre Erlaubnis vorausgesetzt, mit Ihrem Rufzeichen unter

[www.hadis-pg.com/qad-ergebnisse.htm](http://www.hadis-pg.com/qad-ergebnisse.htm)

zusammen mit anderen eingegangenen Ergebnissen veröffentlicht.

Die Quaddel-Ergebnisse von DJ2PJ finden Sie in jedem Fall auf der oben angegebenen Webseite.

Ach ja - wenn Spielen Spielen sein und Spaß bereiten soll, sind Ehrlichkeit und Fairness unerlässliche Voraussetzungen: „Ham Spirit“ sagt der Funkamateurl dazu. In diesem Sinne!

73!

Ihr Hadi Teichmann DJ2PJ

Im Mai 2012

## Das EXCEL-Log zu „QADIn Sie schon?“

Durch Entzippen der Datei [qad.zip](#) haben Sie nicht nur das Handbuch [qad.pdf](#), in dem Sie gerade lesen, sondern auch eine EXCEL-Anwendung mit dem Dateinamen [qad.xls](#) erhalten. Speichern Sie sich beide Dateien in einem Ordner mit dem Namen QAD oder ähnlich ab.

[qad.xls](#) enthält nicht nur ein einfaches Log für das QADl-Spiel, sondern auch ein komplettes Rechenprogramm dazu, mit automatischer Bestimmung der QAD für jedes in das Log eingetragene Rufzeichen u. v. a. m. Die EXCEL-Arbeitsmappe besteht aus vier Blättern: Cover (Deckblatt), LogSheet (Logblatt), SlotSheet (Übersichtsmatrix) und ResultsSheet (Ergebnisblatt). (Lassen Sie sich nicht von den englischen Begriffen irritieren; sie sollen lediglich die eventuelle Überführung der Arbeitsmappe in den internationalen Gebrauch vereinfachen.)

Zu Beginn eines QADl-Spiels legen Sie von der Datei [qad.xls](#) eine Kopie an, die Sie am besten in [qad\\_\\_\[Ihr Rufzeichen\].xls](#) umbenennen. Lautet Ihr Rufzeichen z. B. DL5XXX, heißt die Datei dann [qad\\_\\_dl5xxx.xls](#).

Öffnen Sie nun diese umbenannte Datei, und wählen Sie im Register das Blatt „Cover“. Sie haben darauf drei Eintragungen vorzunehmen: Ihr Rufzeichen, die Bezeichnung des Spiels (z. B. „Erster QADl-Marathon des OV Kleinmotzenburg 2012“) und das Datum, an dem das Spiel beginnen soll. Nach Eintragen Ihres Rufzeichens müsste dieses auch von den folgenden drei Registerblättern übernommen worden sein. Nicht nur das: auf dem Blatt LogSheet finden Sie getreu den Spielregeln Ihr Rufzeichen als ersten Logbuch-Eintrag mit automatisch ausgewiesener Quaddel.

Ihre Funkverbindungen tragen Sie fortan auf dem Blatt LogSheet ein: mit Datum, Uhrzeit (in GMT), Rufzeichen der Gegenstation, Frequenzband und Betriebsart. Die jeweilige Quaddel wird automatisch aus dem Rufzeichen der Gegenstation ermittelt und eingetragen. Mehrmalige Funkverbindungen mit ein und derselben Quaddel werden vom Programm für die Berechnung natürlich nur einmal berücksichtigt; Sie können also getrost *alle* Ihre Funkverbindungen während des QADl-Zeitraums in das Log eintragen bzw. übertragen. Schaden kann nicht entstehen; ein zusätzlicher Nutzen allerdings auch nicht.

Die Blätter SlotSheet und ResultsSheet dienen ausschließlich Referenzzwecken. Sie müssen, sollen und können auf ihnen nichts eintragen. Alles geschieht automatisch. Das Blatt SlotSheet können Sie z. B. ausdrucken und ausgeschnitten an Ihre Station heften, damit Sie den Stand der Dinge nicht aus den Augen verlieren. Auf dem Blatt ResultsSheet wird Ihnen zu jeder Zeit Ihr Spielstand (Overall Result) angezeigt, selbstverständlich mit allen bereits erreichten Bonus-Punkten.

Wie das Blatt ResultsSheet nach Erreichen aller 260 Quaddeln aussehen sollte, zeigt die folgende Abbildung des QADl-Test-Marathons von DJ2PTJ, begonnen am 1. Januar 2012 um 00:00 Uhr GMT und vollendet am 22. April 2012 um 15:13 Uhr GMT:







Versuchen Sie doch als erstes dieses Testergebnis zeitlich zu unterbieten. Sie werden sehen, dass das gar nicht so einfach ist und sehr viel Zuwendung, Aufmerksamkeit und Beharrlichkeit voraussetzt. Unerlässlich auch die Entwicklung von Strategien und operationellem Geschick. Hat Ihnen Ihr "Selbstversuch" Spaß gemacht, interessieren Sie doch auch andere Funkamateure für dieses Spiel, beispielsweise die in Ihrem Ortsverband.

Ihre Kommentare, vor allem Ihre Spielergebnisse, sind mir jederzeit willkommen. Ich bin bereit, diese auf meiner Webseite zu veröffentlichen, wenn Sie mir die Erlaubnis dazu geben. Meine speziell für das QAD-Projekt eingerichtete Email-Adresse lautet, wie oben schon gesagt:

[myradio@hadis-pg.com](mailto:myradio@hadis-pg.com)

Achten Sie bitte darauf, dass die Ergebnis-Datei Ihr Rufzeichen im Dateinamen trägt. Schicken Sie bitte Ihre Kommentare im Corpus der Email und Ihre Ergebnisdatei als Anhang.

Ich freue mich auf Ihre Reaktionen.

73 de Hadi DJ2PJ