

PRINCIPIANTES - COMO TRABAJAR MI PRIMER CONCURSO

De un tiempo a esta parte he observado en muchos colegas el interés por trabajar en concursos, ya sean en fonía o en modos digitales, pero que por diferentes motivos les da cierto respeto o miedo incluso a esa primera vez, pensando que es muy difícil o que solo es para "iniciados" con grandes equipos y grandes antenas. Nada más lejos de la realidad.

En este artículo pretendo dar unos primeros pasos para todos aquellos que quieren trabajar su primer concurso pero no se atreven a hacerlo o bien aquellos colegas que por una u otra causa no terminan de cogerle el ritmo.

Para los iniciados, este artículo tal vez esté de más, por sabido, pero el propósito es animar a los que se inician, porque yo mismo de los más "concurseros" tengo mucho que aprender. Lo aquí expuesto se basa en concursos para modos digitales, pero el lector entenderá que es extrapolable a cualquier otro modo como fonía o CW, etc. Todo cuanto el lector encontrará en el mismo está basado en mi experiencia personal.

¿CÓMO LO HAGO?

Algo obvio: en primer lugar, estudiar el concurso que vamos a realizar. Es algo obvio pero se olvida: leerse las bases detenidamente. Hay que tener claro los horarios, siempre en UTC, cuando empieza y cuando acaba el concurso.

Es muy importante (se olvida con mucha frecuencia) saber exactamente qué es lo que hay que pasar en el concurso y que es lo que nos van a pasar a nosotros. Aquí tenemos desde el típico RSQ + número de serie empezando por el 001, pasando por aquellos en los que se envía RSQ + zona CQ, o por mencionar los nuestros, el clásico RSQ + provincia. A veces ocurre que después de terminado el concurso nos damos cuenta que al enviarlo al manager, se nos rechaza y luego nos llevamos las manos a la cabeza.

Algo que se olvida fácilmente, pero tan importante como lo anterior: respetar los segmentos recomendados por la IARU y respetar los límites de potencia fijados en las normas del concurso que se trate. Debemos pensar que no estamos solos y que podemos molestar al resto de los concursantes, no digamos nunca aquello de "si otros lo hacen, porqué yo no". Piensa en los demás.

En tercer lugar, tener claro que la cuenta donde se enviará el log una vez terminado el concurso es sólo para eso, para enviar el log y nada más. No se debe enviar ningún otro archivo diferente al log, tal como imágenes, etc, únicamente el log. Si tenemos algún problema una vez terminado, ya sea a la hora de mandar el log o bien si el mismo ha sido rechazado por algún motivo, utilizaremos el correo del mánager del concurso para solicitar ayuda.

Por último, asegúrate que la hora de tu PC está correcta. La hora recogida en las bases siempre es la hora UTC. No es la primera vez ni será la última que por las prisas, creemos que todo está correcto y luego nos damos cuenta que en el log enviado hemos comenzado el concurso, por ejemplo, una hora antes de la hora real de inicio del mismo.

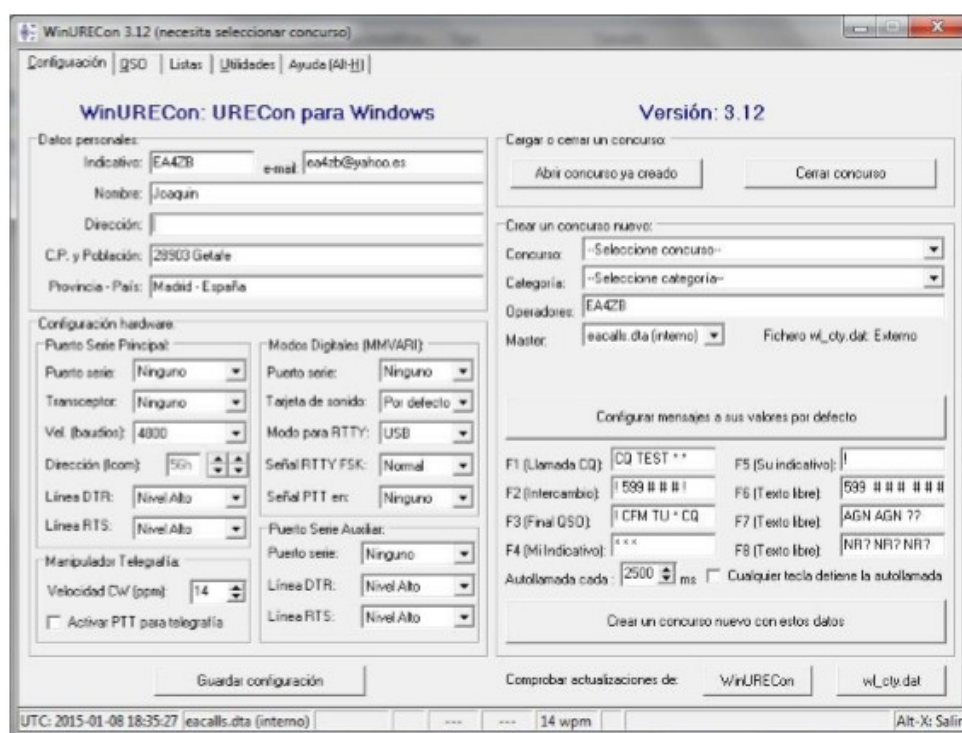
¿QUÉ PROGRAMAS USAR?

Esta es sin lugar a dudas la parte más importante de todas. Saber elegir bien el programa que vayamos a utilizar nos puede asegurar el éxito en nuestro concurso o arruinar por completo nuestras expectativas, con lo que a buen seguro no repetiremos en otra ocasión.

En este punto me permito hacer una distinción muy importante: utilizar programas específicos de concursos o bien utilizar programas que sin ser de concursos pueden trabajar determinados concursos.

Entre los programas específicos de concursos tenemos una gran variedad, gratuitos (N1MM, Radioges, Winurecon, DXlog, etc) o bien shareware, es decir, aquellos que te permiten utilizarlos para probarlos durante un número de días, transcurridos los cuales si quieres seguir utilizándolos tendrás que pagar y obtener una licencia de usuario (DLRck, Wintest, etc).

Todos ellos tienen configurados multitud de concursos tanto para fonía, CW, modos digitales, etc. Después de instalarlos e introducir nuestros datos personales, seleccionaremos el concurso que pretendemos trabajar y el programa nos solicitará introducir lo que va a transmitir durante ese concurso, ya sean letras (provincia, estado, etc), número de serie (lo más habitual) o bien una combinación de ambos.



Pantalla de configuración de Winurecon

En los programas que no son específicos de concursos, debemos hacer exactamente igual: introducir los datos personales y después seleccionar el concurso que vayamos a trabajar y asegurarnos de dejar todo configurado para que envíe nuestro RSQ más lo solicitado en las

bases (número de serie, etc) y asegurarnos de que va a capturar lo que nos envíe nuestro corresponsal en la misma medida en la que se solicita en las bases.

Lo ideal y lo recomendable es hacer pruebas con la suficiente antelación para asegurarnos de que todo está correcto. La mayoría nos permite meter indicativos ficticios tal como si estuviésemos ya en concurso. De esta forma, iremos comprobando que todo está bien configurado y tendremos tiempo suficiente para el caso de tener que solicitar ayuda a algún colega. No está de más tampoco leer (si, leer) el manual del programa que vayamos a usar. Ya sé que lleva tiempo, pero es la única manera de saber qué hace el programa, cómo lo hace y porqué lo hace. Sólo así estaremos en condiciones de solventar cualquier inconveniente que nos pueda surgir sobre la marcha y poder resolverlo antes de que dé comienzo el concurso.

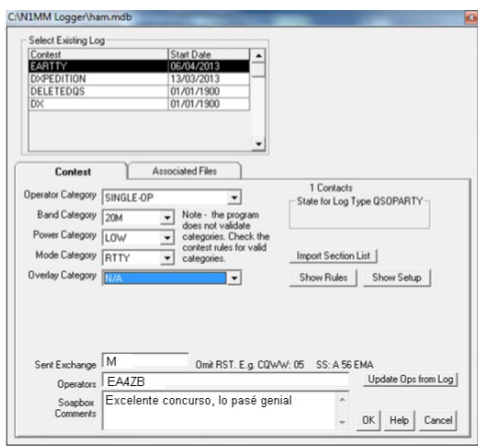
Por último, nada impide que uses el programa que más te guste, pero analiza antes si te manejas o no con el inglés. Tienes programas de concursos escritos también en castellano. Es obvio que puedes elegir el que más se adapte a tus gustos, pero si es la primera vez que te enfrentas a un concurso debes tenerlo en cuenta por si surgen problemas que tengas que solucionar sobre la marcha.

¿QUÉ DATOS SE ENVIAN Y SE RECIBEN?

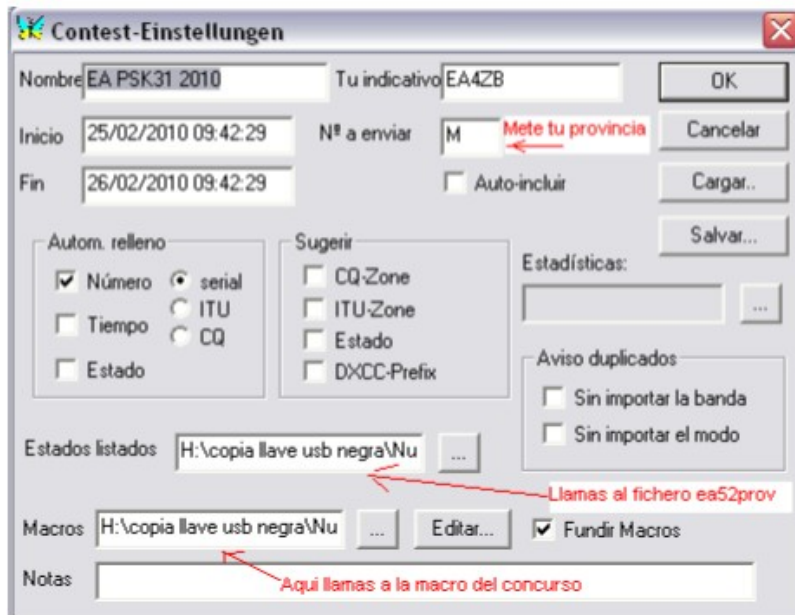
Cómo se ha dicho más arriba, lee bien las bases, Lo usual que mandas es RS(Q) + número de serie, empezando por el 001. Aunque cada concurso es diferente. Por ejemplo, en los concursos EA lo habitual es que mandes RS(Q) + la provincia. Por ejemplo, para el EA RTTY, una estación desde Madrid enviará: 599 + M (provincia).

Si el QSO es con una estación EA (siempre suponiendo el EA RTTY) recibirás: 599 + (provincia del corresponsal). En el caso de que nos responda una estación DX: 599 + número de serie.

Por lo tanto, debes configurar adecuadamente el programa de concursos asegurándote, en cada caso, de que estás enviando lo correcto.



Configuración con N1MM para el EA RTTY



Pantalla de configuración EA PSK en Mixw

MACROS

En los concursos se trabaja muy rápido por lo que lo que suele ser usual en un QSO normal, aquí no te servirá. Supongamos que estoy llamando en el concurso EA RTTY:

Llamada:

CQ EA TEST EA4ZB EA4ZB K

Contesta a nuestra llamada K3LU:

EA4ZB DE K3LU K3LU

Respuesta a K3LU:

K3LU 599 M M M K3LU

Nos contesta K3LU:

EA4ZB 599 001 001 EA4ZB

Respuesta, se graba el QSO y volvemos a llamar CQ:

K3LU TU EA4ZB CQ TEST

Este es un ejemplo de las macros que suelo utilizar para QSO con una estación DX, pero no significa que sea obligatoriamente lo que tienes que mandar. Cada concurso es específico y

siempre has de preparar las macros a tenor de lo solicitado en las bases. Cada concursante ha de adaptar sus propias macros a sus gustos personales.

ENVIO DEL LOG

Sigue siempre las instrucciones recogidas en las bases y envía tu log en el formato que se te pide. En los concursos de HF se ha impuesto, por norma general, el formato cabrillo. Todos los programas de concursos pueden sacar el log en ese formato, pero no todos lo hacen de la misma forma. No mandes nunca el archivo de log comprimido, o en un formato que no sea cabrillo (Word, EXcell, etc) a menos que así se solicite en las bases.

Cuando termines el concurso y quieras obtener el log para enviarlo al manager, el programa te pedirá una serie de datos, que has de rellenar. Alguno de los que te pedirá no son necesarios (Club al que perteneces, etc), pero es importante que no olvides:

- El indicativo utilizado en el concurso
- Nombre y apellidos del operador
- Dirección (aconsejable) y un email válido (que será utilizado por la organización en el caso de que se tengan que poner en contacto contigo).
- Categoría en la que has participado.

Opcionalmente: hay programas que añaden un apartado llamado **SOAPBOX** (comentarios). Se utiliza para indicar (por ejemplo, no es obligatorio) si había buena o mala propagación, si la participación ha sido satisfactoria, para dar las gracias a los organizadores, etc. todo ello es opcional, pero lo que no se debe incluir es cosas del tipo: mi email es.... mi antena es....mi potencia es....., etc, que a nadie interesan. Como digo, es opcional.

El archivo de log en formato cabrillo es un archivo de texto que se puede editar con cualquier editor, tipo Bloc de Notas de Windows, Notepad, etc. A menos que sepas lo que estás haciendo, no es aconsejable que toques nada. Cualquier modificación en el log puede dar lugar a que envíes un archivo erróneo, en cuyo caso te será devuelto por la organización.

```
START-OF-LOG: 2.0
ARRL-SECTION: DX
CALLSIGN: EA4ZB
CLUB:
CONTEST: EA-RTTY
CATEGORY: CHECKLOG
CLAIMED-SCORE: 546 puntos.
OPERATORS: EA4ZB
NAME: Joaquín
ADDRESS:
ADDRESS:
ADDRESS: Madrid - España
CREATED-BY: winUREcon 3.12 (windows 7 64 bits)
QSO: 21000 RY 2014-04-06 1359 EA4ZB 599 M K3LU 599 115
QSO: 21000 RY 2014-04-06 1400 EA4ZB 599 M SM6DR 599 121
QSO: 21000 RY 2014-04-11 1703 EA4ZB 599 M SM8TR 599 015
QSO: 21000 RY 2014-04-11 1704 EA4ZB 599 M CT6RT 599 022
QSO: 21000 RY 2014-04-11 1704 EA4ZB 599 M EA7MF 599 SE
QSO: 21000 RY 2014-04-11 1704 EA4ZB 599 M HG5RT 599 025
QSO: 21000 RY 2014-04-11 1704 EA4ZB 599 M F6TGF 599 020
QSO: 21000 RY 2014-04-11 1705 EA4ZB 599 M DG8HG 599 035
QSO: 21000 RY 2014-04-11 1705 EA4ZB 599 M JH7FR 599 014
```

Ejemplo de log en formato cabrillo

Generalmente, cuando tú envías el log a la organización, la respuesta tanto si ha sido todo correcto como si hay algún error que debas solucionar, suele ser casi instantánea. Si por alguna

razón, transcurrido un plazo prudencial no has recibido respuesta al envío de tu log, revisa tu bandeja de SPAM (por si acaso) y a continuación, ponte en contacto con el manager.

IMPORTANTE: si una vez enviado tu log a la organización y recibido el OK, por alguna razón has de enviarlo de nuevo corregido (un error en un indicativo, en la hora, etc) contacta con el manager para hacerle saber si quieres que ese segundo log sustituya al primero, para que luego no haya problemas. Es muy importante, sobre todo si piensas en la cantidad de listas que va a recibir durante el concurso. Sigue sus instrucciones.

CONCLUSIONES

Una vez que tengas claro el concurso que quieres trabajar, planea todo con tiempo suficiente, sobre todo si es tu primer concurso. Prueba con tiempo el programa, la configuración para ese concurso, las macros, etc. Prueba que todo funcione a tu gusto. Si necesitas ayuda, siempre encontrarás colegas dispuestos a echarte una mano. Utiliza cualquier foro para preguntar, sin miedo. Siempre hay una primera vez y nadie nace enseñado.

Cualquier duda o comentario, a vuestra disposición.

Joaquín EA4ZB