



# Dabei: Besser Wühlen

## "Wühltipps" – nicht nur für S&P

- Die Bandmap ist Dein Freund: CQende Stationen, die nicht erreichbar aber nicht aussichtslos sind (erscheinen) in den Speicher des TRX oder die Bandmap für späteren (5-15 Minuten) Neu-Versuch mit weniger QRM oder besserer Beam-Richtung bei ihm.

- Condx sind dB: Das gilt nicht bloß bei spektakulären DX-Öffnungen an die US-Westküste oder nach VK/ZL – eine Shortskip-Phase auf 20m nach HB9, OE, OK, PA bringt für kurze Zeit ebenfalls sonst meist unerreichbare Stationen. GW, LA oder F zieren auch nicht nach jedem Contest die Multi-Liste auf 15m - kurze Zeiten von echten Skip-Bedingungen dorthin sollte man konsequent über das ganze Band hinweg nutzen. Scatternd überbrücken LP-Stationen kurze Distanzen eher schlecht. Bei einem solchen "fokussierten" Band-Durchgang kann es sehr effektiv sein, Stationen aus anderen und länger erreichbaren Regionen zu ignorieren oder nur etwa jede dritte oder vierte von ihnen zu arbeiten, um die Rate halbwegs konstant zu halten. Sporadic-E auf 10m ist fast immer ein Muss, um eventuelle Strategien über den Haufen zu werfen.

- Sich aufmuntern oder in den Hintern treten: Jeder muss je nach Typ selbst ausprobieren und herausfinden, was mehr gegen die regelmäßigen Niederlagen und Phasen mit bescheidenen Raten hilft – von regelmäßigen sehr kurzen Pausen bis zur Verschärfung des Such- oder Bandwechsel-Tempos, um immer noch schneller neuen Input zu bekommen. Selbst bei Spitzenkönnern führt aber hohes bis zu hohes Tempo über Marathondistanzen unweigerlich zum Zusammenbruch ([Erfahrungsbericht](#) des mehrfachen WWDX-Siegers CTIBOH). Mehr als symbolisches Schimpfen über qrg-Verlust oder condx ist nicht "zielführend" – wir contesten schließlich, weil wir daran Spaß haben wollen und dazu gehört wie bei Marathonläufern auch der Kampf mit schlammigen Wegstrecken und ein bisschen Quälerei.

;-) Falls es hilft: [100-Sekunden-Break](#) vom Blick auf den Graph mit SFI=77 ;-)

# Dabei: Besser Wühlen



## "Trainingstipps" – nicht nur für S&P

- Rufzeichenhören in CW trainiert am besten die Freeware [RufzXP](#) (de DL4MM), das nach jedem richtig gehörten Call die Geschwindigkeit steigert und nach jedem Fehler verringert – wer mag auch mit [weltweiter Score-Liste](#) aus Durchgängen mit 50 Calls

- DER Contest-Simulator in CW ist [MorseRunner](#) – mit so echten Lids, dass man sie während des Übens beschimpft

- [SSB-pileups](#) finden sich in großer Menge im Audio-Archiv von K5ZD

- "Trockentraining" für Running: Auf der Frequenz einer großen EU-Station nur zuhören und die aufgenommenen Calls in der eigenen Software ohne TX "abarbeiten", um ein Gefühl für den Rhythmus zu bekommen – bei Raten, die man mit der eigenen Station nicht haben wird

Im nächsten Schritt ruft man in einem RTYY-Contest auf dem Band CQ und nutzt nicht die "grab"-Funktion, sondern tippt die gehörten Calls und Rapporte ein. Das schult die Tippfähigkeiten für SSB- und CW-Betrieb bei zunächst verringertem Druck, da Calls und Nummern ja noch auf dem Schirm nachzulesen sind und nicht verlorengehen

- Zum Reinschmecken in SO2R: Pileup in MorseRunner arbeiten, dessen Signal nur auf einen Kopfhörerkanal gelegt wird. Auf dem anderen Kanal liegt die Audio des eigenen Rx, mit dem man parallel versucht, so viele Calls wie möglich (nur eins pro Frequenz) mitzubekommen. Als kleinen Wettbewerb gegen sich kann man nach einer Viertelstunde die Zahl der MorseRunner QSOs mit der Zahl der im Rx gehörten Calls multiplizieren.

[Erfahrungen mit SO2R-light](#) (de DL8MBS)