

## コンテストと規約

de jh4utp

コンテスト規約を熟読・分析し、得点最大化の限界へ挑んでいっしょやるコンテスターのみなさま、こんにちは。

規約は自由なほど総合的な優劣を競うことができ面白いのですが、電力やアシスタンスなど同条件で優劣を競うのもまた面白いものです。遊びとして面白く、競技としてフェアであるように工夫された規約は、私たちがコンテストへ誘う魅力となっています。

### 1. 交信の定義

#### (1) JARL

コンテストナンバーの交換が完全に行なわれた交信を1点とする。

得点の定義のみで、交信の定義は暗黙知に依存しているようです。

#### (2) General Rules for All ARRL Contests

3.2. All call signs and exchange information must be sent, received, acknowledged and logged correctly by each station for a complete QSO.

コールサインとコンテストナンバーを送受、認識、記録して初めて交信が成立すると定義されています。無線機では一部分(あるいは全て)を確認できなくても、パーシャルチェック、QSYの依頼、スケジュール、ネット情報を使うと、コールサインとコンテストナンバーを得ることもできます。これは交信とは認められないというわけです。

初心者からシリアスな参加者まで、誰もが一交信ずつ自分で聴いて(見て)、得点を積み上げていく様が目に浮かぶようです。暗黙知を明文化したこの規約は、読み返す度に美しいと感銘します。

#### (3) USCQ (例 World Wide)

IX. 8. All requests for contacts, responses to calls, and copying of call signs and contest exchanges must be accomplished during the contest period using the mode and frequencies of the contest.

コールサインとコンテストナンバーの受信は、コンテストの電波形式と周波数でコンテスト中に行われなければなりません。雑誌の特徴をもってまわ

った表現ですが、考え方は同じだと思います。

## 2. 交信の検証

### (1) 減点

DX コンテストのほとんどはコールとナンバーが相手と一致しなければ得点になりません。ミスコピーとNILは0点になるだけでなく、ペナルティが課せられます。正確に記録しなければ、得点が減っていくのが、現在のDXコンテストです。この減点が正確な交信へと参加者を導いているのです。

ペナルティの例 (QSO 得点の x N 倍が減点される)

	USCQ	ARRL	RDXC	JARL
Dupe	0	0	0	0
NR 誤り	0	0	x3	0
bust	x2	x1	x3	0
NIL	x2	x1	x3	0

### (2) いんちき対策

ペナルティがないユニークには、特に厳しい審査の目が向けられています。ユニーク率を結果に掲載したり、実際にQSOしたかを問い合わせることも行われているようです。

いんちきを犯す原因は、規約違反の検証が困難という、コンテストの特性にあります。フェアであることを目指して規約を増やしても、検証不可能だと違反は野放しになります。

現在ではSDRで全周波数・全競技時間が記録できるので、log padding、rubber clocking、同一バンドでの複数送信、Alternating CQなどを検証して、失格にしています。RDXCは違反の録音を公開したこともあります。審査によって競技を健全に維持する主催者の努力と、

7.9. In all cases, the decisions of the ARRL Awards Committee are final.

こうした毅然とした宣言には頭が下がります。わたしたちも自らを厳しく律して、良心に従った運用をしたいと思います。

それでも、ほんとうに聞こえたのかどうか検証できないのだから、聞こえない局をログインする人がいるかも、と夜も眠れなくなるような方がいるかもしれません。そのような心配性の方は、シリアルナンバーのコンテストだけに参加するのが精神衛生上得策でしょう。

### 3. 新戦術・新技術と規約

#### (1) 新しいコンテストの世界が拓ける瞬間

スコアアップのために、世界のアマチュア無線家が生み出すアイディアは膨大です。この中から規約では想定していない戦略や技術も生まれます。

戦術や技術のブレイクスルーは、コンテストという遊びで最も興奮する瞬間です。革新的であることは、大多数の理解がすぐには及ばず、非難や誤解も多いものですが、遊びとして面白く、アマチュア無線の範疇を逸脱していなければ、歓迎すべきことでしょう。そして次のコンテストでは、その戦略と技術が広く伝播していくわけです。

こうした未定義のワザが生まれるたびに、面白かつフェアになるよう規約が整備されていきます。面白さもフェアネスも、意識の変化や技術の進化で変化します。他の競技者や主催者と意見を交換してコモンセンスを形成していくことが重要だと思います。「新しい戦略や技術によって競争に勝つ」という競技で最も輝く貴重な瞬間を毀損しないように議論を進めるべきでしょう。

#### (2) モラルの畏

規約は全ての可能性を規定しているわけではありません。しかし、判断の余地が入り込まないよう明文化はすべきです。規約の拡大解釈もいけません。明文化されていないことまでをモラルに欠けると断じる独善により、競技の健全性や、更なるスコアアップの可能性を損ねないよう注意が必要です。

陥りがちな過ちに、技術や戦術が停滞して固定化しているだけなのに、それを永年かけて形成された守るべきモラルと取り違えてしまうことがあります。猜疑心や妬みをモラルとすりかえる非生産的な言動もまみられます。いずれも、本人は過ちに陥っている自覚がないことが多く厄介です。

こうした煩しさを嫌い、シリアスに得点の最大化を追求する人々は、特定のコミュニティに閉じる傾向があります。もしかするとカジュアルなコミュニティの住人はコンテストの神髄に触れることができにくくなってきているのかもしれませんが。

#### (3) QSO finding assistance

自分でマルチを探す伝統的な運用形態の参加者をクラスタ利用者から守るために、USCQ は早くから assisted 部門を設けました。assisted を区別す

べきか議論は未だに続いていて、'15 にもアンケートが実施されています。

ARRL はシングルオペのクラスタ利用を長年認めていませんでしたが、近年 unlimited 部門を設けました。

RBN の出現後は、セルフスポット禁止の意義は薄れました。世界中の CW と RTTY 局が瞬時に spot される現在では、セルフスポットで有利になる状況は稀でしょう。禁止を要するのは電話だけになりました。

#### (4) リモート送受信

送信と受信が別々の場所、複数場所での受信は禁止です。制限なしだと、受信局を増やして大電力で送り込むという戦略にしかありません。一方で、リモート skimmer は可です (USCQ)。何ら有利にならない状況を反映しているものと思われます。

#### (5) Waterfall

多くの無線機に内蔵されていることもあり、制限はみあたりません。私は AFEDRI + HDSDR を試しています。外付け SDR の Waterfall 表示は、どうみても2台目の受信機なので、One Radio の制限があるときは自粛しています。やっていることは内蔵 waterfall と同じなのですけどね。

### 4. 憧れの無制限一本勝負

検証不可能な制限がない土俵で、あらゆる技術と戦略を投入して得点の最大化の限界に挑むことこそがコンテスト本来の姿であると、昔も今も憧れをもっています。Unlimited という言葉には、燦然と輝く最高峰の魅力を感じます。その具現の一つがマルチ/マルチでしょう。制限付きの部門は、そこに到達するまでの(あるいはそうした環境が整わない時の為の)サブカテゴリと捉えたいです。

### 5. おしまい

こうして、互いに競いあうことを楽しむコンテストのコミュニティはすばらしいなあ、と改めて思います。不心得者がいないとは思いますが、ごく一部です。友と語れないような不正を犯したり、他人の足を引っ張って順位を上げて、あまり面白くないことにいずれ気がつくことでしょう。

でまた、次のコンテストに参加したくなるのです。

本稿は <http://jh4utp.air-nifty.com/weblog/2010/12/post-8cc6.html> を加筆修正しました。