

Was ist Amateurfunkpeilen ???



Eine kurze Erklärung zu einem
interessanten Sport !!!



Amateurfunkpeilen ist einen Kombination aus ...



Peilen



1.

Zuerst muß der Standort des Senders mit Hilfe eines speziellen **Peilempfängers** ermittelt werden.

Orientieren



2.

Durch geschickte Verwendung von **Karte und Kompaß** wird der günstigste Weg zum angepeilten Standort gesucht.

Laufen



3.

Und nun heißt es laufen, was das Zeug hält! **Ausdauer und Schnelligkeit** entscheiden, wer den Weg zum Sender in der kürzesten Zeit zurücklegt.



Amateurfunkpeilen ist ein sehr lehrreicher Sport:



man lernt ...

- ... wie sich Funkwellen ausbreiten und welche Besonderheiten es hierbei gibt.
- ... wie (Peil-)Empfänger funktionieren.
- ... wie elektronische Geräte aufgebaut werden
- ... den Umgang mit Karte und Kompaß
- ... sich an Besonderheiten in der Natur zu orientieren

und nebenbei ...

- ... hält man sich auf angenehme Weise sportlich fit.

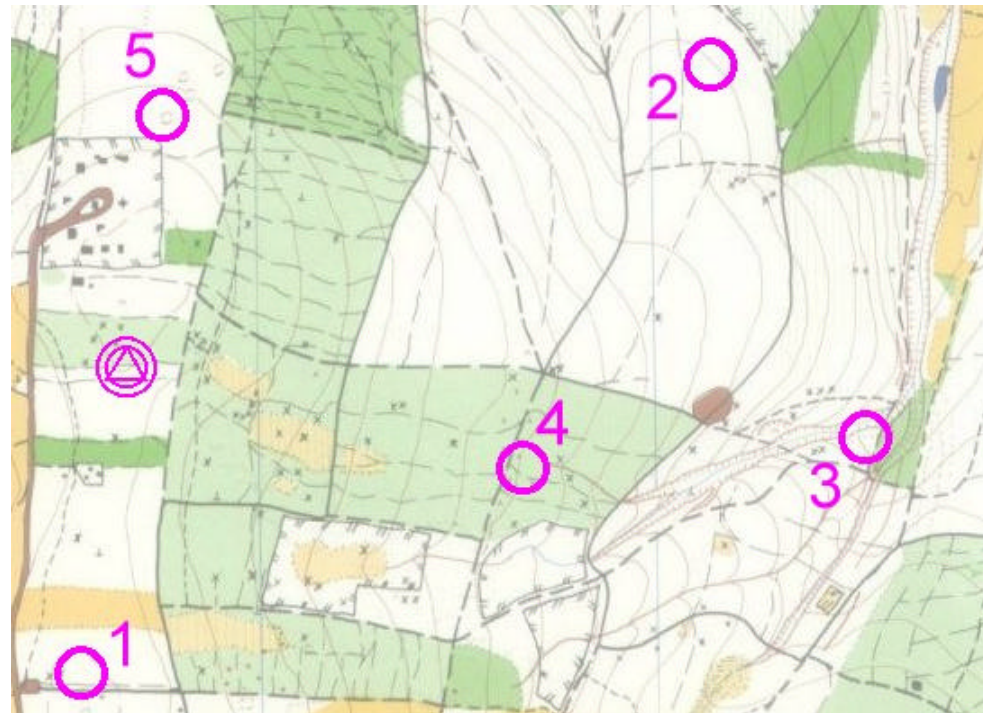


Wie läuft nun solch ein Wettbewerb ab?



In einem normalerweise bewaldeten Gebiet werden 5 Sender ausgelegt. Damit man die Sender auch findet, sind an den Sendern rot-/weiße, prismaförmige Postenschirme aufgestellt.

Die Strecke zwischen Start, den 5 Sendern und Ziel ist so gewählt, daß eine Laufstrecke von 6 bis 12 km zustande kommt. (Start und Ziel können je nach Wettbewerb auch zusammen liegen.)





Ablauf eines Wettbewerbs



Alle 5 Sender senden auf einer Frequenz. Damit sie sich gegenseitig nicht stören und um das Aufspüren der Sender zu erschweren, senden die Sender zeitlich versetzt und mit einer eigenen Kennung; jeder Sender sendet eine Minute lang seine Kennung in Morsezeichen (lange und kurze Töne), während die anderen 4 Sender nicht senden. Nach dieser Minute ist der nächste Sender an der Reihe. Sind alle 5 Sender an der Reihe gewesen, beginnt der Zyklus wieder von vorn.

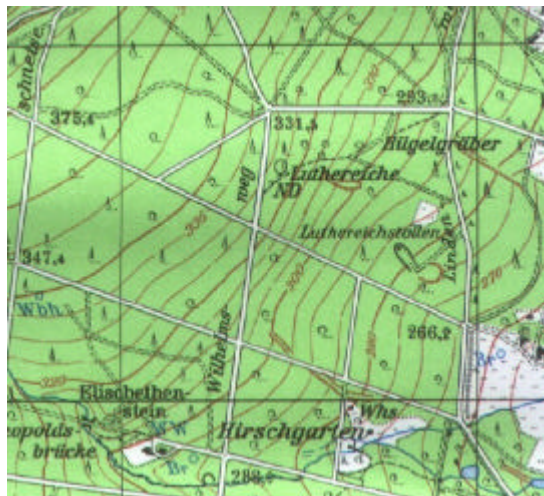
1.Minute	sendet	1.Sender	Kennung	--	---	.
2.Minute	sendet	2.Sender	Kennung	--	---	..
3.Minute	sendet	3.Sender	Kennung	--	---	...
4.Minute	sendet	4.Sender	Kennung	--	---
5.Minute	sendet	5.Sender	Kennung	--	---
6.Minute	sendet	1.Sender	Kennung	--	---	.
		:				
		:				



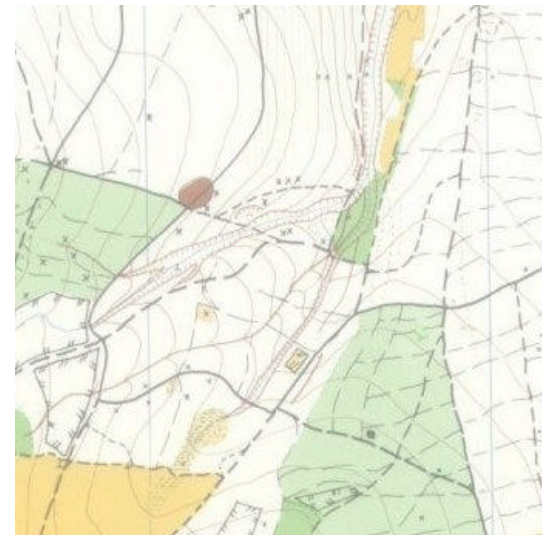
Ablauf eines Wettbewerbs



Um sich in dem Wettkampfgebiet orientieren zu können, bekommt jeder Teilnehmer vor dem Start eine gut auflösende topographische Karte oder eine äußerst detaillierte Orientierungslaufkarte von dem Gelände.



Ausschnitt einer topographischen Karte



Ausschnitt einer Orientierungslaufkarte

JOE@ARDF



Ablauf eines Wettbewerbs



Deutscher Amateur-Radio-Club e.V.
Bundesverband für Amateurfunk in Deutschland

Gestartet wird meist in Gruppen zu je 5 Teilnehmern (wobei sich diese Gruppen normalerweise in den ersten Minuten auflösen) im Abstand von 5 Minuten - also einem Sendedurchgang aller 5 Sender.

Jeder Läufer hat normalerweise einen Peilempfänger und den dazugehörigen Kopfhörer, die Karte des Wettkampfgeländes, einen Kompaß und eine Startkarte (entweder aus Papier oder eine elektronische Chipkarte) bei sich. Die Startkarte dient dazu, die jeweilige Wettbewerbszeit festzustellen und zu prüfen, welche Sender gefunden wurden.





Ablauf eines Wettbewerbs



Die meisten Wettbewerbe haben ein Zeitlimit von 120 Minuten, d.h. innerhalb dieser Zeit muß der Teilnehmer zum Ziel zurückkehren, andernfalls wird sein Lauf nicht gewertet und er rutscht in der Plazierung ganz ans Ende.

Daher gilt: *"Ein Sender innerhalb des Limits zu finden, ist besser als alle Sender außerhalb des Zeitlimits!"*

Sieger ist natürlich, wer die meisten Sender in der kürzesten Zeit gefunden hat.



2 Sorten von Peilveranstaltungen



Peilveranstaltungen finden auf den Amateurfunkbändern

80m (Kurzwellen)

und

2m (Ultrakurzwellen)

statt.

Zum einen sind die jeweils verwendeten Empfänger und Sender verschieden, zum anderen verhalten sich Kurzwellen und Ultrakurzwellen bei der Ausbreitung verschieden, wodurch bei den beiden Veranstaltungen die Komponenten

Peilen, Orientieren, Laufen

verschieden wichtig werden.



2 Sorten von Peilveranstaltungen



80m (Kurzwele)

Peiler durch kompakte
Bauform der Antenne
recht handlich.



Da sich Kurzwellen unabhängig von kleinen Hindernissen geradlinig ausbreiten, kann die Peilrichtung recht einfach und schnell festgestellt werden.

⇒ **Orientierung** (günstigster Weg!) und vor allem das **Laufen** ist sehr wichtig!



2 Sorten von Peilveranstaltungen



2m (Ultrakurzwellen)

Peiler aufgrund
der großen
Antenne etwas
sperrig.



Ultrakurzwellen breiten sich ebenfalls geradlinig aus, werden jedoch bereits durch kleinere Hindernisse wie z.B. Bäume oder Hügel reflektiert. Die so entstehenden Reflexionen können stärker als das direkte Signal vom Sender sein und aus vollkommen anderen Richtungen kommen.

⇒ Das **Peilen** ist sehr wichtig!

Auch das richtige Deuten der Karte (Hügel als Reflektor?) ist hierbei ein wichtiger Faktor.



Mitmachen kann jeder !!!



Egal ob Kleinkind oder Opa, Einzelgänger oder ganze Familie,

JEDER kann teilnehmen!

Es gibt keine Altersbegrenzungen. Wer den Wettbewerb gemütlich angehen will, macht daraus einen Spaziergang - wer den Wettbewerb als Leistungssport bestreitet, legt die Wegstrecke in kürzestmöglicher Zeit zurück.

Und da nur das Signal des Senders empfangen wird, braucht man selbst keine Amateurfunkgenehmigung zu besitzen.



weitere Informationen



Und **wo** kann ich mich weitergehend informieren?

Na genau HIER!

Scheuen Sie sich nicht! - Fragen Sie uns, wenn Sie noch Fragen haben!

JOE@ARDF



weitere Informationen



Deutscher Amateur-Radio-Club e.V.
Bundesverband für Amateurfunk in Deutschland

(Fast) jeder Distrikt hat einen Peilreferenten, an den Sie sich wenden können. Eine genaue Adressliste finden Sie auf der Rückseite unserer **Broschüre "Das ist Amateurfunkpeilen"**, die Sie hier (kostenlos!) erhalten!

