

SD Il programma per contest di EI5DI, in Windows e freeware

SD è veramente differente! E' una applicazione Windows a 32 bit che combina le potenzialità e le capacità di Windows con l'efficienza e la chiarezza di un'interfaccia utente simile a quella DOS. SD supporta attività in Cw ed in SSB, per partecipare a contest nella categoria Singolo Operatore, Non Assistito. Spotting dal cluster e attività multioperatore non sono supportati.

SD è veloce, semplice ed efficace. E' scritto per gli operatori, non per specialisti di "Information Technology" che vogliono operare in contest. Focalizza le cose essenziali e le fa bene. SD è lo standard per le modalità ESM ("Invio" manda il messaggio) sia in modo Run che S&P.

SD è l'unico programma da contest che offre normali files ASCII, modifica immediata di qualunque QSO a log, nessuna necessità di azionare due tasti, e informazioni sullo stato, nella linea sopra e sotto a quella del nominativo. Queste informazioni vengono aggiornate istantaneamente man mano che il nominativo viene digitato, senza bisogno di altre azioni o altri tasti, e quindi tutto è visibile dove è più utile, cioè vicino al nominativo.

SD non necessita di un mouse, né lo supporta

SD ha una vasta campo di utilizzazione: supporta tutti i maggiori contest internazionali, la Maratona del FOC, i vari QSO Parties, e dozzine di altri eventi in tutto il mondo, circa 140 contest già predisposti. Vi è noto che i "loggers" che dicono di supportare tutti i contest HF e VHF in un solo programma comportano dei gravi compromessi. Per questo vi sono qui programmi separati per VHF, e per i contest "difficili" come IOTA, UBA, ed i contest del Commonwealth.

SD usa singoli tasti per tutte le funzioni di logging e di editing

SD mostra sempre il punteggio corretto dopo ogni QSO o correzione

SD esegue il controll dei qso doppi ed il riconoscimento del paese man mano che si digita il nominativo

SD permette qualunque combinazione di logging "in contest" e "dopo"

SD supporta operazioni 2R ed il keyer WinKey

SD usa log in ASCII e correzioni in tempo reale di *qualunque* QSO

SD segnala istantaneamente l'eventuale valore di moltiplicatore di un nominativo mentre viene digitato, nonché la direzione di puntamento e la distanza

SD tiene separatamente traccia di tutti i qso messi a log o modificati

SD genera files Cabrillo e ADIF

SDV può gestire ogni combinazione di moltiplicatori di area, di country e di locator.

SDV calcola i punti /km ed i punti /qso

Questo Manuale ha 30 Pagine. Emarginiamo l'elefantiasi: **Usate SD**

Indice

Introduzione	3
Installazione	3
Files eseguibili e di riferimento	3
Avvio di SD / Schede	4
Post contest logging	4
UTC	5
Logging	5
Cambiare banda o modo	6
Parametri Comms e Rig Control	7
Help	8
Invio di RST variabile	8
Correggere i vari campi del qso	9
Modi di immissione dati	9
QSO doppi	10
S&P	10
Dxpeditions ed eventi speciali	11
Super Check Partial (SCP)	11
Uso di differenti tastiere	11
Skeds e avvisi sonori	12
Memoria Rapida (quick memory)	12
Moltiplicatori in HF	12
Moltiplicatori in VHF (SDV)	13
Navigare nel Log	13
Correzioni su qso già nel log	14
Voice Keyer	14
ESM ("Invio" manda messaggio) SSB	15
Cambiare la banda su qso già nel log	15
Contatore dei QSO/ora	15
Keyer CW e WinKey	15
Manipolazione seriale	16
Manipolazione parallela	16
Modo Tastiera (CW)	17
Comandi CW e WinKey	17
ESM ("Invio" manda messaggio) CW	18
Memorie CW – contenuto iniziale	19
Database di nominativi	21
Uscire da SD	21
Backups	21
SDI – IOTA Contest	21
Dopo il contest – SDCHECK	22
Colori	23
File di Inizializzazione – SD.INI	23
Correzioni al file .ALL	24
Correzioni al file .VHF	25
Contest Supportati – HF	26
Contest Supportati – VHF	28
Parte "scritta in piccolo"	28
Difetti noti	29
Riepilogo dei comandi	30

Il presente manuale tratta della famiglia dei programmi SD per contest ed eventi speciali, che include:

SD Contest HF
SDC Commonwealth Contest
SDI IOTA Contest
SDU UBA Contest
SDV per i contest in VHF
SDX Dxpeditons e eventi speciali

Tutti i programmi hanno lo stesso aspetto e funzionano alla stessa maniera, e ciò che vale per il programma SD vale in generale anche per gli altri. Si prega di leggere il file HISTORY.DOC per informazioni su aggiunte e modifiche recenti, poiché viene aggiornato più spesso del presente manuale.

I programmi sono applicazioni Windows a 32 bit, che operano in modo testo. Possono apparire come dei programmi in DOS ma non lo sono. Funzionano solo in Windows, qualunque versione.

Quali sono le particolarità di SD? E' fatto per partecipare a contest come singolo operatore, non "Assistito". Ma anche se non supporta il packet cluster o più computers in rete, vi renderete conto rapidamente che è invece migliore per le cose essenziali: registrare i qso (logging), modificarli (editing), e identificare i possibili moltiplicatori. SD usa tasti singoli per tutte le funzioni di logging e di editing: non c'è bisogno di "ALT-questo" o di "CTRL-quelto" come in altri programmi. Ma infatti SD è stato progettato per chi deve fare i contest, non per programmatori!

Nessun altro software mostra tante informazioni pertinenti in tempo reale, appena digitato il prefisso, senza bisogno di toccare altri tasti, e prima di passare al campo successivo. Per esempio, nei contest con i moltiplicatori vedrete istantaneamente, sotto al nominativo, una analisi di bande e moltiplicatori, se del caso per entrambi i modi. Il colore giallo indica che la stazione o il country è un nuovo moltiplicatore sulla banda indicata. Il bianco indica che la stazione non è stata ancora lavorata ma non è un nuovo moltiplicatore, ed il nero che è già stata collegata. Avete sott'occhio all'istante tutte le informazioni necessarie a decidere se conviene o meno chiedere al corrispondente una QSY su altra banda per fare un nuovo moltiplicatore, e per di più queste informazioni non sono sparpagliate sul display ma sono vicinissime al nominativo.

SD consente il modo più semplice e versatile di introdurre dati di ogni altro contest software. Si può usare ognuno dei modi di uso comune per spostarsi da un campo all'altro, cioè ENTER (Invio), TAB, Shift_Tab, freccia destra, e anche barra spaziatrice. Il modo che si raccomanda è comunque "ENTER".

Il file di configurazione, SD.INI, viene creato la prima volta che eseguite il programma, e poi viene aggiornato man mano che utilizzate le opzioni standard durante il funzionamento. SDV usa un ulteriore file di configurazione (SDV.INI) che contiene i dati del foglio riassuntivo per i contest RSGB.

INSTALLAZIONE

I programmi sono prelevabili presso www.ei5di.com come files Windows autoinstallanti.

Essi vengono salvati in una cartella dal nome di S D nel disco fisso C: (salvo che non ne indichiate un'altra), e vengono creati dei collegamenti sul desktop.

I files sono: **SDSETUP.EXE**, **SDCSETUP.EXE**, ecc. (v. nomi file in alto).

FILES ESEGUIBILI E DI RIFERIMENTO

SDCHECK.EXE programma post-contest per SD, SDC, ed SDU
SDICHECK.EXE programma post-contest per SDI, prepara i log in formato cabrillo ed altre analisi.
SDVCHECH.EXE programma post-contest per SDV, prepara il log da inviare, analisi, e foglio riassuntivo
SDXCHECK.EXE programma post-operazioni per SDX. Esporta files in formato text o ADIF per integrarli al log di stazione.
***.CTY** files di riferimento per il riconoscimento del country e del continente dal prefisso
***.MLT** files dei moltiplicatori (HF)

*.MLV	“ “ “ (VHF)
*.SD	files per il controllo degli apparati. Viene creato all'avvio del programma
SD.INI	contiene le opzioni dell'utente ed i messaggi CW
SDV.INI	informazioni del foglio riassuntivo VHF. Viene creato all'avvio di SDV.
HELP.TXT	files HELP. Possono essere modificati dall'utente.
*.TPL	files con le "schede" di impostazioni per i vari contest
TEMPLATE.TXT	indice dei vari files .TPL
HISTORY.DOC	cronologia degli aggiornamenti e della eliminazione dei bugs

AVVIO DEL PROGRAMMA "SD"

Il programma viene avviato cliccando sulla icona creata sul desktop. Viene chiesto un nome per il contest (sarà il suo "file name"). Cosa succede immediatamente dopo è diverso se si inserisce un nuovo nome, un nome già esistente o niente. Se non si mette niente (cioè si preme "Invio" con il campo vuoto) vengono mostrati tutti i contest files già presenti. Si sceglie con Freccia Su o Giù e poi:

- "Invio" per riaprire il contest scelto
- "Esc" per ritornare alla schermata precedente
- "Z" per eliminare il file scelto (fare attenzione nell'uso di "Z" a non cancellare altri files per errore)

Il filename di un contest può essere formato con qualunque combinazione di caratteri alfabetici o numerici, fino ad un massimo di 8. Il programma non accetta (ed elimina) caratteri diversi da lettere e numeri, ed anche gli spazi. Si consiglia di mettere l'anno nel filename, per distinguere le varie edizioni (ARRLCW08, IOTA07, ecc). I nomi dei files così creati hanno la estensione .ALL in HF, e .VHF in VHF.

Quando si inserisce un nuovo nome il programma mostra tutta la lista dei contest supportati (con le "schede" di configurazione già presenti) Si sceglie con le frecce su-giù e Enter (Invia). Si può invece andare, con ESC ad una apposita schermata dove si potrà configurare facilmente SD per (quasi) ogni altro contest.

I files con le schede già predisposte per i vari contest hanno l'estensione .TPL, ed i loro nomi sono elencati nel file TEMPLATE.TXT. Man mano che ne vengono creati altri, questi vengono resi disponibili su www.ei5di.com/sd/template.zip. E' possibile aggiungere altri nomi nel file TEMPLATE.TXT, come anche eliminare quelli di cui non si ha bisogno.

Se inserite il nome di un contest già esistente, SD lo riapre e mostra i dati fissi, come Call, nome, indirizzo, normalmente prelevati dal file di inizializzazione SD.INI. Quando si lancia SD per la prima volta, SD.INI non esiste, e si viene invitati a fornire quelle informazioni. I parametri per gli altri campi di questa schermata vengono invece prelevati dalla "scheda" del contest prescelto. Se volete cambiare qualcosa nei vari campi di questa schermata, rispondete "N" alla domanda "Continue?", altrimenti il tasto "Invio" vi porta alla schermata del contest.

In VHF normalmente negli scambi viene dato il locatore. SDV richiederà 4 oppure 6 caratteri per il locatore, a seconda di quanti ne avete utilizzati per il vostro locatore, nella schermata di apertura.

In HF il modo iniziale può essere CW o SSB, mentre in VHF può essere anche FM. La banda iniziale in tutti i contest è quella su cui si trova il transceiver, se è in funzione il controllo di questo da parte del computer. Altrimenti sarà la banda che avete usata per ultima, memorizzata come SD_BAND nel file SD.INI. Se nel file SD.INI questi dati non sono ancora presenti il programma parte in 80m, o in 144 MHz in VHF. Se invece il transceiver non è controllato dal PC si imposta la banda dando il comando appropriato, digitandolo nel campo del "Call" (es.: 20M per passare in 20m; vedere la parte "Cambiare Banda o Modo", o il "Riepilogo dei Comandi" in questo manuale, oppure, durante l'uso del programma, usare il comando HELP).

Con Windows Vista, ME, e versioni precedenti di Windows non è possibile, mentre con Windows NT, 2000, e XP si può far funzionare SD in modalità "full screen", ma prima bisogna usare il comando BORDER per mettere la larghezza della "cornice" a 0, e poi si può usare Alt-INVIO per alternare una finestra o lo schermo pieno.

Per cambiare il carattere e la dimensione della finestra, si clicca sull'icona SD in alto a sinistra della finestra, si sceglie Proprietà, e poi Font (o Carattere) e si prova l'effetto con i vari caratteri e dimensioni.

I programmi sono ottimizzati per il funzionamento "in contest" (real-time logging). Possono essere usati, nella modalità **POST**, anche "dopo" il contest, ma si perdono così le prestazioni che lo rendono così efficiente. Per passare dall'una all'altra maniera si usano i comandi (cioè si digita nel campo del "Call") **REAL**, per real-time o **POST** per post-contest. Commutando in modalità post-contest, viene richiesta la data (che apparirà sul log), che **deve** essere digitata usando otto caratteri secondo lo schema DD-MM-YY ovvero, in italiano, GG-MM-AA (devono essere usati anche i due trattini).

UTC

SD usa l'ora UTC, e la corrispondente data. Bisogna pertanto aver predisposto il PC con i dati corretti di ora locale e fuso orario.

IN CONTEST

Nella maggior parte dei contest si digita solo il nominativo del corrispondente e l'identificativo dell'area oppure il numero progressivo. Quando si digita un progressivo non c'è bisogno di digitare gli zeri prima delle cifre significative (es.: 003, 012), ci pensa SD a sistemarli dopo. Il rapporto RST ricevuto viene considerato sempre 59(9), ma può essere facilmente cambiato.

Appena digitato il prefisso del call il programma identifica il paese e la zona, e viene istantaneamente mostrato se quel call sarà un moltiplicatore, o un doppio moltiplicatore, senza alcun bisogno di premere altri tasti. In molti contest dove si collegano solo stazioni di un certo paese, i nominativi o prefissi non coerenti diventano rossi man mano che vengono digitati.

Vengono anche mostrate istantaneamente la direzione di puntamento dell'antenna e la distanza (salvo che per il proprio country). Le distanze sono in Km, ma se si preferisce averle in Miglia basta cambiare il **SD_DISTUNIT**, nel file **SD.INI**, da K a M. Ricordiamo che **SD.INI** viene creato alla prima attivazione del programma.

SD prende la vostra latitudine e longitudine dal vostro country o dal file **.CTY** presente al primo avvio del programma, converte questi valori in un locato a 6 caratteri e lo memorizza nel file **SD.INI** come **SD_LCTR**. In seguito potete tranquillamente modificarlo, per eventualmente ottenere una maggiore precisione nei calcoli delle distanze e direzioni di puntamento.

Una volta digitato un nominativo nel campo "call" si passa ai campi successivi con "INVIO", o con Barra Spaziatrice.

Se in tutti i campi sono presenti i dati, con INVIO o con Barra Spaziatrice il qso viene messo a log.

(NOTA: dati "presenti" non vuol necessariamente dire dati "corretti"). Con TAB oppure Freccia Destra ci si può muovere fra i vari campi, ma il qso non viene messo a log.

Nessun problema se abbiamo salvato un qso troppo presto, o per errore. Se non ci interessa proprio con il comando ZAP (digitiamo ZAP nel campo del "call" + Invio) lo eliminiamo. Se invece dobbiamo correggere qualcosa, con Freccia Su andiamo al QSO da correggere, e con TAB ci spostiamo per raggiungere il campo da modificare. Una volta fatto, "Invio" salverà il qso corretto. Diversamente da qualche altro programma da contest, è possibile editare qualunque qso a log e ciò che appare a video corrisponde sempre esattamente a ciò che c'è nel disco.

Il comando ZAP vale solo nel programma SD. Si può cancellare tutto, fino al primo qso inserito a log. Ciò si rivela utile per fare un po' di prove prima del contest per vedere se tutto è a posto e funziona regolarmente, e poi cancellarli tutti, prima del contest vero (durante il contest l'uso di ZAP può rendere meno preciso il conteggio dei qso/ora!)

Il comando LOGONENTER (oppure solo "L") attiva o esclude l'opzione "log on Enter" (a log con "Invio"). E' attiva quando si vede una "L" sulla linea di stato, sotto al campo del nominativo. All'avvio non è attiva. Per capire come funziona fare delle prove, con un contest tipo CQWW. In caso di dubbi, lasciatela esclusa.

Nei contest con numero progressivo "Invio" dopo aver digitato il call ci porta direttamente al campo del progressivo. Se il corrispondente non vi passa il numero inserite 0, nel log il progressivo apparirà vuoto. Se avete mai bisogno di cambiare l'RST ricevuto, premete "Invio" con il cursore nel campo "serial" **vuoto**, e sarete riportati nel campo "RST Ricevuto" per modificarlo. Poi, un altro "Invio" vi riporta al "Serial". In

sostanza premendo “Invio” venite portati nei vari campi con la corretta sequenza, anche in quei rari casi in cui doveste desiderare di modificare il rapporto RST ricevuto.

Concludendo, usate “Invio” per passare da un campo al seguente, ma usate TAB o Freccia Destra per farlo senza mettere a log il qso. Esso viene messo a log solo da “Invio” o da Barra Spazio, purchè i vari campi contengano qualcosa di valido (che, ripetiamo, non vuol dire che sia anche corretto!).

Nei contest dove il rapporto scambiato contiene sia il progressivo che un identificativo di area, si può scegliere di mettere entrambi questi dati nel campo del progressivo. Es. inserendo 6AB si troverà poi 006 e AB nei rispettivi campi.

Con l'SDV si possono ignorare i campi del progressivo e del locatore, se non viene ricevuto alcun dato per essi. Si usa il campo “Comments” per rapporti dati o ricevuti sulla qualità del segnale, oppure per annotare le “locations” ricevute sui 70 MHz nel Field Day VHF della RSGB. Notare che per default SDV presume che sia 59(9) l' RST inviato, e che vengano trascurati i campi RST inviato e Comments. Per cambiare questa impostazione (attiva-non attiva) digitare il comando “RST” nel campo del Call.

Se perdetevi qualche carattere del nominativo potete sostituirlo con * o ?, ma dovrete poi metterci quelli validi prima di produrre il file Cabrillo con SDCHECK.

Si possono usare le virgolette “ nel campo del Call per ripetere il nominativo del rigo precedente. Ciò è utile quando dovete ripetere il call di prima perché avete fatto qsy veloce per qso su altra banda, o, per i cacciatori di WAS o di contee USA, collegando un “mobile” che si sposta rapidamente fra due o tre frontiere.

Nei contest dove questa informazione è pertinente, appena messo a log un qso appare a video una finestra con la situazione per continente dei paesi lavorati e mancanti sulla banda e sul modo in uso. Questa finestra si sovrappone a quella del Summary Score per 15 secondi. Si può usare F4 o F5 (con il Blocco Maiuscole escluso) per controllare la situazione su altri continenti e bande. In ogni momento si può ritornare al Summary Score con il tasto “ - “ (meno).

Nei contest dove si usano le zone CQ o altre zone fisse SD propone già il contenuto del campo relativo, basandosi o sul call oppure sul valore già messo a log in un qso precedente con la stessa stazione. E' naturalmente possibile cambiare quanto proposto dal programma. Se cambiate la “zona” di una stazione già collegata prima, SD aggiorna tutti i qso già fatti con quella stazione, non solo, ma eventuali conseguenze sul valore di moltiplicatore di quella stazione o di qualunque altra vengono immediatamente applicate modificando quanto necessario. Nessun altro contest software lo fa.

CAMBIARE BANDA O MODO

E' senz'altro meglio avere il transceiver controllato dal PC (Rig Control) perché così SD segue ogni cambio di banda o di modo(*) fatto sul transceiver, eliminando il rischio di mettere a log qso su banda o modo sbagliati.

Si può anche partire dal PC, e digitare la nuova frequenza nel campo del Call. La frequenza precedente viene memorizzata nella Quick Memory e si può ritornarci con doppia pressione su F10 (comodo per ritornare sulla frequenza precedente dopo aver fatto veloce qsy con un'altra stazione su un'altra banda).

Su tutte le bande eccetto i 160m il programma seleziona anche automaticamente il modo, basandosi sulla frequenza, cioè CW, LSB, USB.

Con il Rig Control attivo, l'unico modo per cambiare banda o modo dal programma è quello di digitare la nuova frequenza nel campo del Call. **I cambi di banda manuali non funzionano**. SD segue i cambi di banda e di modo fatti sulla radio (*)

(*) Il Modo nel programma viene però cambiato solo se si è selezionato modo “Mixed” nell'impostare il contest.

Se invece non c'è il Rig Control si digita il comando di cambio banda o modo nel campo del Call, e si da "invio". Es.: 20M, oppure 14M per passare sui 20m senza cambiare modo; 80M, 40M, ecc.

Per cambiare modo (funziona solo se il Modo del contest è stato indicato come "Mixed"): digitare C oppure CW per andare in CW, e S oppure SSB per la SSB.

Per cambiare banda e modo si digitano i due comandi insieme: 80C, 40S, 15SSB, 21CW. In sostanza va bene qualunque comando "ragionevole".

In VHF (dove non è supportato il Rig Control) digitare 144M, 432M, ecc. (come si vede la M può stare sia per "Metri" che per "MHz").

PARAMETRI COMM E RIG CONTROL

SD, ed altri software, prevedono la possibilità di connettersi a quasi tutte le radio Yaesu, Kenwood, Ten-Tec e Icom per la sincronizzazione di banda e modo. E' anche supportato il controllo 2R.

So usa il comando PORTS per definire le porte per il controllo della radio e per l'output del CW.

Porta CW per la prima Radio

- 0 disattiva il CW
- 1-8 assegna le porte da COM1 a COM8
- 9-12 assegna le porte da LPT1 a LPT4

Porta CW per la seconda Radio

- 0 disattiva il CW per la radio 2
- 1-8 assegna COM1—COM8
- 9-12 assegna LPT1—LPT4

Porta per il controllo della Radio 1

- 0 controllo disattivato
- 1-8 assegna COM1—COM8 per R1 (non può essere usata la porta della stampante)

Porta per il controllo della Radio 2

- 0 controllo disattivato su R2
- 1-8 assegna COM1—COM8 per R2 (non può essere usata la porta della stampante)

Modello Radio 1

INVIO (senza scrivere nulla) per avere la lista dei modelli supportati
Digitare "NONE" per cancellare il modello precedente

Modello Radio 2

(come per Radio 1)

Se dopo aver scelto un numero di porta COM appare il messaggio: - Porta "X" non presente - verificate le porte COM del vostro PC come segue (per WINDOWS XP):

Con gli accessori per il CW e relativi drivers connessi ed in funzione si va su Pannello di Controllo, Sistema, Hardware, Gestione Periferiche, Porte (COM e LPT): non si può assegnare una porta che non sia qui elencata.

La manipolazione per default è quella del keyer interno di SD, ed è presente solo quando il sidetone è disattivato. Il comando STATUS mostra le impostazioni. Il comando SIDETONE attiva o esclude il sidetone, se necessario. Con il manipolatore esterno WinKey si usa il comando WINKEY per cambiare da manipolazione interna a quella con WinKey. Anche in questo caso la situazione si può controllare con il comando STATUS.

Può capitare qualche volta che WinKey non funzioni, o che smetta di funzionare. In questo caso provare il comando WKINIT (o solo INIT). Se non basta, riavviare il PC e avviare di nuovo SD. Se anche così non si riesce a mettere in funzione la manipolazione o il "rig control", cancellare il file SD.INI nella cartella SD, poi avviare SD ed impostare di nuovo i comandi PORTS.

I parametri di partenza, presenti al primo avvio di SD sono i seguenti:

Bits per secondo:	4800
Data Bits	8
Stop Bits	2
Parity	N (nessuna)

ed essi restano conservati in SD.INI fino ad un eventuale modifica, usando i comandi PARITY, DATABITS, STOPBITS, BPS. Si ricorda che anche il transceiver deve essere settato in modo corrispondente. E' opportuno usare il valore di BPS più alto che il transceiver può supportare. In caso di due radio, queste devono avere gli stessi parametri, ma si può usare BPS1 e BPS2, come pure STOPBIT1 e STOPBIT2 per impostare valori di BPS e STOPBIT diversi (che possono essere controllati con STATUS).

Si usano i comandi LINKTIME e POLLTIME per ottimizzare la risposta della radio ai segnali di polling in provenienza da SD. Si possono assegnare valori da 20 a 1000 ms per LINKTIME, e da 50 a 1000 per POLLTIME. Quanto più alto è il valore di BPS della vostra radio, tanto più bassi possono essere i valori di questi due parametri. Impostare LINKTIME al valore più basso che riesce a mantenere il "rig control", quindi ridurre POLLTIME fino ad un valore appena sopra quello a cui il link smette di funzionare.

Il comando LINK attiva o esclude questo link, ed è utile nel caso si voglia temporaneamente disattivarlo.

Il comando RESET ripristina i parametri comms al valore di default, e ripristina anche i colori dello schermo nonché riporta le porte Com a 0.

Con il rig control attivo la frequenza è presente in una forma ASCII compressa nei dati di ogni qso (arrotondata al KHz più vicino), ma appare in forma completa nei log Cabrillo o ADIF creati da SDCHECK.

Operando nel modo 2R si usa la barra inversa "\" per scambiare le due radio, la virgola "," per scambiare le frequenze, mantenendo attiva sempre la stessa radio, ed il segno uguale "=" per inviare la frequenza della radio attiva all'altra radio. R1 o R2 appare a sinistra o a destra della Data/Ora per indicare la radio attiva. Per operazioni in 2R il pin 14 di LPT1 è alto quando è attiva la Radio 2, altrimenti è basso.

HELP

Il comando HELP (o H) mostra una sintesi di tutti i comandi e delle funzioni di "edit" di SD.

Queste informazioni sono contenute nel file HELP.TXT, e possono essere pertanto modificate.

Per maggiori informazioni riferirsi al Riepilogo dei Comandi alla fine del manuale. Sarebbe consigliabile provare tutti i comandi.

INVIARE RST VARIABILE

In alcuni contesti potreste voler inviare RST variabili invece che l'usuale 59(9). Il comando RST alterna fra RST fisso o variabile.

Con RST fisso 59(9) in HF l'RST Inviato non viene mostrato a video, e dal campo Call si va direttamente al campo del numero progressivo o identificativo di area.

Anche l'RST ricevuto rimane fisso, ma può essere inserito un eventuale valore diverso da 59(9).

In questo caso premere "INVIO" con il cursore nel campo "progressivo ricevuto" ancora vuoto, per ritornare al campo RST ricevuto. Digitare l'RST e INVIO per ritornare al campo del progressivo.

Con RST variabile, in HF, si passa in sequenza dal campo Call, a RST inviato, RST ricevuto, e progressivo o area. Con RST fisso, in VHF (SDV) c'è una linea sopra ai campi RST inviato e Progressivo. La sequenza del programma SDV è la seguente (usando "INVIO" dopo ogni campo):

Call

Progressivo ricevuto

Locatore ricevuto

Identificativo area ricevuto (se previsto)

In caso di necessità si può comunque passare (con TAB) in tutti i campi indipendentemente dallo stato di RST variabile, e quindi si possono inserire valori diversi di RST inviato anche se è stato impostato RST fisso. Nella maggioranza dei casi è INVIO il comando consigliato per passare fra i vari campi.

Commento

Nei contest più importanti, tipo ARRL DX e 10m, CQWW, CQWPX, IOTA, ecc., non c'è bisogno di registrare RST diversi da 59(9) perché nel controllo dei log l'RST viene comunque ignorato.

Allora sorge spontanea la domanda: perché è ancora necessario che i rapporti scambiati contengano l'RST? Lo ho chiesto numerose volte, ma nessuno mi ha saputo rispondere, apparte la banale considerazione che è nelle regole. Mi sembra che sia completamente inutile persistere con uno scambio di rapporti che hanno perso qualunque significato possano aver avuto in passato. Infatti anche i Diplomi della ARRL, compreso il DXCC, non richiedono alcun tipo di rapporto.

Se voleste inviare rapporti casuali, il comando RANDOM fa proprio questo, generando automaticamente rapporti casuali da 339 fino a 599, inviandoli anche al proprio keyer.

Fine Commento

Altre opzioni per l'RST includono 59A, 59C, e 59K per indicare suono tipo "aurora", chirp, e clicks.

CORREZIONI NEI CAMPI Call, RST, Progressivo, e Locatore.

SD incorpora delle funzioni di editing molto versatili ed efficienti. Esso possono differire leggermente da quelle di altri "loggers". Sono supportate quasi tutte le funzioni standard "a doppio tasto". Vale la pena pertanto di fare un po' di pratica per tempo, prima di operare in contest.

ESC cancella /pulisce i singoli campi. Un secondo ESC li ripristina.

Segno "meno" (-) pulisce completamente l'inserimento in corso di un QSO, o abbandona la funzione Edit e ritorna al modo Inserimento di nuovo QSO (si può pensare al " - " come ad un comando: Via Tutto). Utile in caso di problemi durante la modifica di un QSO, o se le correzioni al QSO appena inserito richiedono troppo tempo, poiché vi permette di ricominciare dall'inizio. La Quick Memory è aggiornata.

F11 Come per il segno "meno", ma la Quick Memory non viene aggiornata.

Home oppure [sposta il cursore all'inizio di un campo

End (Fine) oppure] sposta il cursore alla fine di un campo

Delete (Canc) elimina il carattere a destra del cursore

Ritorno (Backspace) elimina il carattere a sinistra del cursore

Con le **freccie** ci si muove a destra o a sinistra all'interno dei campi, o da un campo al successivo (solo Freccia Destra). La Freccia Su nel campo Callsign vuoto vi porta alla funzione Edit dei QSO precedenti.

MODALITA' DI IMMISSIONE DEI DATI

Le opzioni per l'immissione dei dati sono Inserimento e Sovrascrittura (Insert e Overwrite). L'opzione di default è Overwrite, indicata dalle lettere OVR sotto al campo del Nominativo.

Con il tasto INS si può passare alla modalità Inserimento, indicata appunto dalle lettere INS invece che OVR. In Sovrascrittura ciò che si scrive sostituisce ciò che c'è in corrispondenza del cursore, mentre in Inserimento il testo digitato viene aggiunto a sinistra del cursore.

Il modo Insert può essere utile quando, per esempio, non si è ben ricevuto il prefisso della stazione che ha chiamato ed è quindi necessario completare il nominativo dopo che la stazione lo ripeterà. Ritornando al campo Call, ci si sposta all'estrema sinistra pronti per digitare (ed aggiungere) quello che mancava.

Se ci si trova in modo OVR e si ha bisogno di inserire caratteri nel Call precedentemente digitato si può, oltre che naturalmente andare in modo INS, anche portare il cursore dove serve, e "inserire" spazi come necessari, con la barra spaziatrice, spazi che riempiamo con le lettere necessarie. Nessun problema se si fanno più spazi e rimane qualche vuoto, perchè spariranno da soli appena si lascia il campo "Call".

AUTOINSERT (AI)

E' una interessante opzione per l'immissione dei dati. Funziona solo **all'inizio** del campo CALL della linea immissione dati, e solo quando si è in OVR. Con Autoinsert attivo (digitare AI nel campo Call), la V di OVR è più brillante (OVR), ed ogni volta che si va **all'inizio** del campo Call il modo viene temporaneamente cambiato in INS, così si possono inserire i caratteri del prefisso senza dover prima preparare degli spazi. Quando poi la posizione del cursore cambia il modo ritorna in OVR.

I QSO DOPPI

SD comincia a controllare il nominativo già appena digitati due o più caratteri, informandoci sui qso doppi potenziali o effettivi ancor prima di aver digitato il nominativo completo.

Se il nominativo è un DUPE il suo colore diventa rosso, e sopra di esso appare la parola DUPE. Si può eliminare il nominativo con ESC, "Meno" oppure F11. Se vi siete già spostati in un altro campo il "-" o F11 eliminano l'intero qso, mentre INVIO con il campo Seriale o Area Code vuoto elimina un qso doppio. Se si intende mettere a log il qso anche se doppio digitare (o accettare) il rapporto + INVIO

Commento

Quando ci chiama uno già collegato è di solito molto più rapido fare e mettere a log il qso, oltre che più prudente. Possiamo aver sbagliato a copiare un nominativo, o lui può aver sbagliato e messo a log il nostro call errato. Possiamo aver pensato che stesse lavorando con noi ed invece lui collegava un altro sulla stessa frequenza. In ogni caso, se non lo mettiamo a log, entrambi perdiamo punti. Se era veramente doppio SD non ne terrà conto nel calcolo del punteggio, quindi è sicuramente meglio non perdere tempo con una inevitabile discussione.

Con l'introduzione del formato Cabrillo e del controllo elettronico dei log non ci sono più penalità per i qso doppi, dichiarati o meno. Infatti il Cabrillo non identifica i punti, o i moltiplicatori, o i doppi. I comitati dei contest provvedono direttamente a calcolare i punteggi dei log inviati, tenendo conto dei doppi e di quanto altro. Quindi il concetto stesso di QSO doppio non dichiarato di fatto non esiste più

Fine Commento

Ai fini del controllo dei doppi SD esamina call del tipo W6AA, W6AA/9, KP2/W6AA, W6AA/KP2, mentre ignora i seguenti: /P, /M, /A, /MM, /AM, /QRP. Per esempio se a log c'è già GI3OTV/M, il nominativo GI3OTV viene trattato come doppio sulla stessa banda. Ciò vale tanto per i nuovi qso che per correzioni fatte ad un nominativo già a log.

Il comando SETDUPE serve per azzerare e ricominciare il controllo dei doppi (e dei moltiplicatori). E' necessario in quei contest che hanno due tornate, dove la stessa stazione può essere collegata in entrambi i periodi. Bisogna però evitare di fare correzioni ai qso messi a log prima del comando SETDUPE più recente, perché ciò potrebbe influenzare l'esattezza del controllo dei doppi.

SEARCHING AND POUNCING (ricerca e risposta a CQ di altri)

SD ha modalità veloci, semplici ed efficaci per la modalità S&P, cioè cercare e rispondere a CQ di altre stazioni.

Intanto c'è la funzione Auto-prefix check, che mostra se una stazione è stata o meno collegata in precedenza, già dopo aver digitato due o tre lettere del nominativo. La finestra del Check Partial mostra un elenco in ordine alfabetico di tutte le stazioni con quel prefisso già lavorate su qualunque banda. I nominativi che

appaiono in maiuscolo e in grassetto sono nuovi per la banda in uso. Se sono gialli sono anche un moltiplicatore (ciò non si applica nel caso di Super Check Partial). Quelli in minuscolo sono invece dei doppi. Se il nominativo che si sta controllando è un doppio, ESC pulisce il campo, che è così pronto per il successivo nominativo o prefisso. Se invece il nominativo non appare proprio nella finestra Check Partial vuol dire che non è stato mai collegato e quindi si può procedere a chiamarlo.

Si può velocemente prelevare un nominativo dalla finestra Check Partial (a volte si fa più presto così che non a digitare tutto il call), entrando nella finestra con Freccia SU, e poi ancora con le varie Freccie per muoversi fino a selezionare il call che ci serve. Poi ENTER (INVIO) la porta nel campo Nominativo della riga di immissione (logging line). Si possono prelevare in questo modo solo nominativi NON Doppi. Se nella finestra c'è un solo nominativo, esso viene prelevato già solo facendo Freccia SU per entrare nella finestra.

Auto Suffix check: Full Stop (punto) elenca tutte le stazioni con un dato suffisso già lavorate. Digitare il suffisso seguito dal “.” (dal punto).

Con SDV (Vhf) si può digitare un locatore nel campo del nominativo (senza bisogno di Invio o Tab) per vedere nella finestra dell'Auto Prefix Check i nominativi già lavorati, oppure necessari, in quel locator. Se non appare nulla si capisce che la stazione si può chiamare. Vengono anche mostrati la direzione di puntamento e la distanza per il locator in esame.

Con SDI (Iota) digitando una referenza nel campo del nominativo si ottiene per quella referenza una analisi del moltiplicatore per banda e modo. Con ESC o “meno” si pulisce il campo.

DXPEDITIONS e Eventi Speciali

SDX è un programma separato, pensato per le Dxpeditons e altri eventi speciali. Supporta attività in modo Misto CW e SSB, e tiene conto dei vari countries, sulle 10 bande dai 6 fino ai 160 metri.

SDX si può scaricare gratuitamente da www.ei5di.com/sd/sdxsetup.exe -

SUPER CHECK PARTIAL

SD usa i database standard di nominativi MASTER.DTA come riferimento per il controllo noto come “Super Check Partial”, con due o più caratteri del nominativo.

Si usa F12 oppure “ = “ per alternare SCP ON oppure OFF durante un QSO, oppure lo si lascia fisso su ON con il comando SUPER o SCP. (Nota: il segno = non funziona nella modalità 2R (due radio).

Può darsi che una particolare combinazione di caratteri, per es. DL, fornisca un numero eccessivo di possibili nominativi corrispondenti. In quel caso non viene mostrato nulla, ed il controllo si effettua solo sui nominativi già a log.

I database di nominativi sempre aggiornati possono essere scaricati dal sito www.K5ZD.com/scp.

USO DI DIFFERENTI TASTIERE

SD può essere usato con *tutte* le tastiere, non solamente con quelle USA e UK. Col file SD.MAP si può convertire un carattere in un altro qualsiasi. Senza il file SD.MAP non si possono fare conversioni. Si possono convertire caratteri standard, cioè numeri e lettere, ma non i tasti funzione o quelli che controllano il cursore.

I files SD.MAP sono forniti per le tastiere francesi, belghe, e tedesche (i files presenti hanno i nomi SDMAP.BE, SDMAP.DE, SDMAP.FR solo per distinguerli. Per usarne uno esso deve essere rinominato SD.MAP) Essi consentono di utilizzare i tasti numerici anche senza impostare prima la “maiuscola”, potendosi così mantenere la possibilità di azionare con un solo tasto i messaggi CW corrispondenti a F1-F8.

Se la vostra tastiera non dovesse produrre correttamente i numeri (con la maiuscola non inserita), provate il comando FORCENUM. E' sicuramente più semplice che la mappatura dei caratteri, e garantisce che vengano fuori i numeri indipendentemente dallo stato dei tasti “Shift” e “Maiuscole”. FORCENUM funziona anche per le tastiere, come le francesi, dove i numeri si trovano nella casella “alta” e normalmente per ottenerli bisogna azionare il tasto “maiuscole”.

Se con la vostra tastiera, di qualunque tipo, cioè anche USA o UK, SD non riesce a rendere il carattere giusto, usate il comando SHOW per farvi mostrare ciò che SD “vede” per ognuno dei caratteri. Dopodichè create, o modificate, un file SD.MAP, mediante qualunque “text editor”. Ogni linea del file ha due caratteri (gli spazi sono opzionali) di cui il primo è ciò che SD vede, ed il secondo è ciò che si vuole che veda. Il

processo è molto elementare, quindi gli vanno fornite le istruzioni per le due versioni di ogni lettera, minuscola e maiuscola. Esempio, per scambiare fra di loro la A e la Q bisognerà fare:

q a
Q A
a q
A Q

Nota: questa conversione di caratteri si applica solo alla funzione di logging, e non anche alla pagina di apertura.

Se un file dei moltiplicatori di area contenesse caratteri non inglesi potreste dover ricorrere al comando CODEPAGE per vederli resi correttamente. Per i caratteri Norvegesi, impostate il codepage 865, ed assicuratevi di aver scelto un "font" del tipo "True Type" (vedere il paragrafo "Avvio del programma SD" poco dopo l'inizio del presente manuale).

SKEDS E PROMEMORIA

Con SD si può annotare ogni evento per il quale serve un "avviso", come anche note o appunti per dopo il contest. Si usa F7, oppure si inserisce il comando SKED o MEMO. Verrà creato un "record", dotato di orario se per uno sked o una "sveglia", nel file NAME.MMO, dove NAME è il nome del vostro contest file. Se si tratta solo di appunti l'orario va lasciato in bianco. SD mostra un avviso un minuto prima dell'ora stabilita, ed anche durante i 60 secondi pertinenti (sked alle 15.00, l'avviso viene mostrato alle 14.59, e poi durante tutto il minuto da 15.00 fino a 15.01) salvo che non ci sia anche un altro avviso. F8 mostra i prossimi 7 eventi in una finestra che sostituisce quella dello Score, alla quale si può ritornare con il " - ". (il "meno" può anche essere usato per abbandonare l'inserimento di uno Sked).

Questa funzione SKED può essere usata, ovviamente, come pro-memoria per ogni cosa: controllare la propagazione su altra banda, fare il pieno di carburante al generatore, fare il periodico back-up del log (con il comando DUMP oppure BACKUP), un cambio di operatore, quel che volete.

Se si imposta un'orario nel record, SD presume che si tratta di uno sked o di un pro-memoria.

QUICK MEMORY (QM)

Ogni volta che si usa il Meno per cancellare un nominativo o per pulire tutti i campi per un qso che si vuole abbandonare, il nominativo viene registrato nella QM, insieme con la frequenza ed il modo se PC e radio sono collegati. Se uno preferisce, F11 pulisce un qso senza registrare nulla nella QM.

La QM contiene fino a 40 nominativi, che vengono mostrati con F10. Ci si muove nella lista con Freccia Su oppure Giù. Per recuperare il nominativo evidenziato (e portare la radio su quella banda e modo, se attivo il link PC-Radio) premere Enter (Invio) oppure F10, mentre si usa Del (Canc) oppure "Backspace" per eliminarlo. Premere qualunque altro tasto per ritornare alla schermata principale. Si consiglia di fare un po' di pratica con questa funzione, poiché è molto utile, equivalendo al "Band Map".

Per recuperare il nominativo più recente immesso nella QM premere F10 due volte. Con il controllo della radio attivo, e dopo un QSY effettuato digitando la nuova frequenza, premendo F10 due volte vi riporta alla banda e modo originali. Molto pratico dopo aver "spostato" una stazione su un'altra banda, per ritornare istantaneamente dove si era prima.

MOLTIPLICATORI IN HF (SD)

Vi sono solo due tipi base di moltiplicatori nei contest HF.

Il primo si rileva dal rapporto scambiato, come identificativo di area, regione, contea, stato (USA), provincia, ecc. Per questi SD usa i files di riferimento che hanno l'estensione .MLT. Per esempio, il file dei moltiplicatori per i contest RSGB è RSGB.MLT, e contiene una lista dei nomi e codici dei distretti del Regno Unito.

Il secondo tipo di moltiplicatore si rileva direttamente dal nominativo, e tipicamente si tratta di un Country, una Zona, una call area all'interno di un country, o un prefisso. Questi sono dei moltiplicatori del tipo "country" ed i files che SD usa per questi moltiplicatori hanno l'estensione .CTY. Il file per la maggior parte

dei contest ARRL è DXCC.CTY, e per i contests RSGB è RSGB.CTY. Se i moltiplicatori sono costituiti dai prefissi non vi è bisogno di alcun file di riferimento poiché essi sono parte dello stesso nominativo.

Alcuni contests hanno moltiplicatori sia di tipo country che di area, ma, salvo per il CQWW, un singolo qso non è mai contemporaneamente un moltiplicatore tipo area e tipo country. SD è l'unico programma che, nel CQWW, vi avvisa in tempo reale del valore potenziale di moltiplicatore di area e di country di un nominativo, mentre digitate il prefisso, e senza bisogno di lasciare il campo del nominativo e senza dover usare altri tasti.

Nei contest con moltiplicatori tipo "area", appare una finestra il alto a destra dello schermo. Appena inserito a log un QSO appaiono le aree lavorate e non, sulla banda in uso. Si possono velocemente controllare i moltiplicatori su altre bande usando F1 ed F2 per muoversi in su e in giù fra le bande. I moltiplicatori ancora da lavorare sono in grassetto, mentre quelli già fatti appaiono in minuscolo e con minore evidenza.

Per vedere la disposizione dei files .MLT riferirsi alla sezione Domande e Risposte , più avanti.

Vi sono 9 campi in ogni record dei files dei moltiplicatori "country" (.CTY), separati da una virgola e con un punto e virgola alla fine dell'ultimo. La spaziatura fra i campi non è critica, ma non bisogna omettere la virgola fra i vari campi e il punto e virgola alla fine. Ho impostato i vari campi allineati verticalmente perché è più leggibile. I campi si possono modificare con programmi di text editing come Notepad, mentre non si consiglia di usare programmi tipo Word.

Campo 1 Testo (descrizione)

Campo 2 Zona CQ

Campo 3 Zona ITU

Campo 4 Continente

Campo 5 Latitudine

Campo 6 Longitudine

Campo 7 Differenza oraria (con Wondows non ha più importanza)

Campo 8 Prefisso standard, o di riferimento

Campo 9 Prefissi standard e alternativi, separati da " = " .

MOLTIPLICATORI VHF (SDV)

Il programma SDV controlla ogni combinazione di moltiplicatori di tipo distretto, country e locator nei contest RSGB. Man mano che i qso vengono messi a log la finestra dei moltiplicatori mostra le Contee lavorate e non lavorate per la banda in uso. Anche qui, quelle che servono sono in grassetto, mentre quelle già lavorate sono in minuscolo ed in minore evidenza. Con F1 ed F2 si controlla velocemente la situazione dei moltiplicatori sulle altre bande.

Nei contest RSGB viene usato un codice dei distretti a due caratteri. Le abbreviazioni standard mostrate nella finestra dei moltiplicatori sono le uniche consentite. SDV conteggia regolarmente i qso con i distretti scozzesi (3 moltiplicatori ciascuno) e con BT (Irlanda del Nord, 6 moltiplicatori). Dalla schermata si vede quanti qso/moltiplicatori ancora servono in ogni regione. Ciò è gestito dal file RSGB.MLV che elenca ogni contea del Regno Unito e registra il numero di moltiplicatori permessi in ogni caso.

Nel log, i qso che sono moltiplicatori sono indicati dal "meno" (-) e dall "uguale" (=) a fianco di ciascun nominativo, dove il - rappresenta un unico moltiplicatore (contea, o country o quadrato), e = indica che sono due. I qso che rappresentano 3 moltiplicatori hanno una tripla barra. Nei contest dove sono moltiplicatori i quadrati del Locator, F3 mostra un riepilogo dei quadrati lavorati e di quelli che servono, nella banda in uso.

NAVIGARE NEL LOG

Per controllare qso precedenti usare i seguenti tasti, con il cursore nel campo Call, che deve essere vuoto:

Freccia SU indietro di un qso

Freccia GIU'	avanti di un qso
Home	indietro di 50 qso
Fine (End)	avanti di 50 qso

Per vedere tutti i qso con uno specifico nominativo digitare quel nominativo e premere F9. Potrete così trovare il numero del qso o il progressivo corrispondente ad un determinato QSO nel caso in cui vogliate apportarvi delle correzioni. Premendo F9 quando il campo del Nominativo (Call) è vuoto otterrete le stesse informazioni relative al qso salvato (o corretto) più di recente.

CORREGGERE DATI DI QSO PRECEDENTI

SD permette di correggere **qualunque** qso in tempo reale. Vi sono due semplici modi per arrivare al qso che vi interessa. Il primo è di usare le Freccie SU e GIU'. L'alternativa è di digitare nel campo "Call" il numero di quel qso, seguito da Invio (Enter). Per sapere quale è il numero di un qso, digitare il nominativo e premere F9, come detto poco sopra. Poi il campo "Call" si pulisce con ESC. Se per errore dopo aver digitato il numero del qso usate TAB invece di ENTER, il programma ritiene che abbiate digitato un "partial" call (cioè solo parte del nominativo) e vi porterà al campo del rapporto RST

Nell'effettuare la correzione, per muoversi nei vari campi del qso si usa TAB o Freccia Destra. Con le Freccie Su e Giù si cambia riga, cioè si cambia QSO, e le modifiche apportate a quello di prima sono salvate. Se doveste cambiare idea, o vi trovate in difficoltà, potete abbandonare la funzione di Correzione con il - (Meno).

Le prestazioni di editing di SD lo mettono in una categoria a sé stante rispetto a tutti gli altri software da contest: correzioni intelligenti, in tempo reale, a schermo intero di qualunque QSO in tutto il log.

Quando viene corretto un nominativo SD esamina tutti i qso per eventuali "doppi" da marcare o smarcare, e aggiorna istantaneamente tutti i qso relativi, e il punteggio. Inoltre, lo stato, provincia, distretto o zona del qso corretto si rifletteranno automaticamente in tutti i qso con il nominativo in questione. Con l'eccezione di quando moltiplicatori sono i prefissi, si possono apportare variazioni in qualunque combinazione di campi, ed ogni cosa risulterà sempre coerente, con tutti i doppi, moltiplicatori e punti sempre correttamente registrati. Dopo aver provato tutto ciò con SD, provate con qualunque altro software, e vedrete da soli la differenza.

Tenere presente che le correzioni hanno la priorità rispetto ai dati già registrati nei precedenti qso, e quindi si può cambiare lo stato/zona/area per tutti i qso con una determinata stazione con la sola correzione di uno qualunque di tali qso. Il software non consente quindi che vi siano dati non coerenti nel log, ma non potrà impedire che facciate qualcosa di sbagliato!

Se avete salvato un qso per errore il comando ZAP lo elimina (solo con programma SD), purchè non abbiate poi messo a log altri qso successivi. Con la ripetizione di ZAP, se necessario, si possono cancellare tutti i qso del log.

Non si possono cancellare singoli qso precedenti perché SD usa il numero progressivo del qso come riferimento in varie tabelle usate nella gestione del log. Nel caso un qso precedente non serva più si dovrà "correggere" il nominativo di quel qso perché diventi un doppio di uno precedente. I doppi non hanno alcun valore e pertanto non vi saranno altre conseguenze. Neppure bisogna eliminare alcun qso, doppio o no, dai files .ALL, perché così facendo potrebbero esserci dei problemi nel riutilizzo del file.

Usare il comando POINTS per cambiare manualmente i punti di un qso.

VOICE KEYS

Files audio di tipo .WAV possono essere creati con qualunque programma di utility audio di Windows, e dovranno essere nominati F1.WAV fino a F8.WAV.

La riproduzione (playback) avviene solo se il modo è SSB, e le opzioni sono simili a quelle del manipolatore CW di SD. Con il blocco maiuscole inserito F1 azionerà il messaggio F1.WAV, ecc. Con il blocco maiuscole escluso, per azionare questi messaggi si può usare il tastierino numerico.

Si suggerisce di tenere il contenuto dei messaggi audio simile a quello dei messaggi CW, cioè F1 = CQ, F3 = grazie + il vostro call sign, ecc.

ESM - Enter Sends Message – SSB

In situazioni di “running” conviene che i messaggi F1 e F3 siano inviati automaticamente premendo ENTER (INVIO). Questa modalità viene attivata o disattivata con l’Apostrofo. Quando è attiva le lettere SSB nella linea di stato sotto al campo del nominativo sono “accese”. Con la modalità attiva, premendo INVIO (con campo CALL vuoto) si manda il CQ, e premendolo di nuovo dopo aver digitato il rapporto ricevuto si manda F3 ed il qso viene messo a log.

Il PTT è attivato o disattivato con il comando PTTON e PTTOFF. Funziona allo stesso modo sia in CW che in SSB, ed usa le stesse porte seriali o parallele. In SSB, quando PTT è attivo, non si può interrompere o annullare la riproduzione in corso di un messaggio audio.

Usare il comando STATUS per controllare lo stato di PTT e altri parametri comms.

Quando si attiva ESM con l’apostrofo, viene attivato anche PTT, che rimane poi attivo anche quando viene disinserito ESM.

CORREGGERE LA BANDA – QSO GIA’ NEL LOG

Senza il rig-control dal PC alla radio è facile cambiare di banda sulla radio ma dimenticarsi di farlo anche sul PC. Per correggere la banda di un qso, portarsi su di esso, come già visto in precedenza, e poi usare F1 o F2 (con blocco maiuscole disinserito) quanto basta. Questa modalità non esiste in SDV.

Con l’eccezione di quando moltiplicatori sono i prefissi, SD controlla la coerenza nell’intero log, aggiorna istantaneamente i qso che lo necessitano, e tutti i doppi, moltiplicatori e punti saranno sempre correttamente registrati. nelle bande precedenti e nella nuova. **Nessun altro programma ha una prestazione simile.**

CONTATORE QSO/ORA

Questa finestra fornisce l’indice dei qso/ora per gli ultimi 10 qso, per gli ultimi 100, e quello totale dal momento del primo qso. I valori sono aggiornati ogni 5 secondi, per non darvi modo di distrarvi. Con meno di 10 o di 100 qso, i risultati si riferiscono ai qso presenti.

Questi indici hanno significato solo quando si è nella modalità di lavoro in tempo reale, mentre non hanno evidentemente alcun senso dopo il contest.

Il fatto di chiudere il log e riaprirlo in seguito (per es. dopo qualche ora di sonno) non ha alcuna influenza, poiché il calcolatore ignora i periodi in cui il programma non è attivo.

Il valore punti dei qso è visibile in tutti i contests dove esso è variabile, che sia per banda, modo, o area.

MANIPOLATORE CW e WinKey

SD supporta la manipolazione dall’interno, via porta seriale o parallela, come pure quella esterna, ma integrata, con WinKey (sia WK1 che WK2).

Se la manipolazione interna fosse irregolare (è spesso un problema con Windows) provare il comando PRIORITY, che alterna la runtime priority di SD fra 1 e 0. In ogni caso si consiglia fortemente l’uso di WinKey, che garantisce un CW sempre perfetto da qualunque PC con Windows.

WinKey è un manipolatore esterno dedicato. E controllato da SD e si integra perfettamente con esso, via una porta seriale o un convertitore USB/seriale (WK1), o direttamente da una porta USB (WK2). Lo uso anche io (EI5DI) e non alcuna esitazione nel raccomandarlo a chi ha a cuore il proprio CW. Esso vi consente di variare la velocità con un potenziometro, anche con un messaggio in corso, e forma un tutt’uno con le palette, essendo sufficiente toccare una delle due palette per interrompere il messaggio in corso e continuare poi manualmente alla stessa velocità. WK2 ha due uscite separate per il CW e per il PTT, per due radio, e può funzionare ottimamente come manipolatore a sé stante.

Per maggiori informazioni consultate il sito www.k1el.com . Provate anche www.microham.com per apparecchi che combinano WinKey ed il controllo della radio da parte del PC, sempre da una singola porta USB.

SD ha il comando WINKEY che sceglie la manipolazione interna o esterna. La posizione di default è quella "interna", con WINKEY=0 nel file SD.INI. Se viene abilitato WinKey, SD imposta automaticamente i parametri della porta seriale necessaria – i parametri in SD.INI vengono ignorati.

Il comando SIDETONE attiva o disattiva il sidetone interno dall'altoparlante del computer. Con WK2 fa lo stesso anche con il monitor di WinKey, mentre non ha alcun effetto con WK1

Nota

Quando è in uso il keyer interno con il sidetone attivato non è presente manipolazione in CW presso le porte, e viceversa.

Quando si ascolta dall'altoparlante del computer è solo vagamente simile alla effettiva manipolazione, in particolare per quanto riguarda le spaziature.

La manipolazione interna e il PTT sono supportati sia dalle porte seriali che parallele. Se avete già in funzione il collegamento fra una porta e la radio (magari per un altro software da contest) è facile che esso funzioni anche con SD.

Il comando PORTS definisce le porte per l'invio del CW e per il controllo della radio. Per controllare la situazione si usa il comando STATUS. Si può condividere una porta seriale per la manipolazione e per il controllo della radio, ma non se state usando WinKey. Se necessario impostare WINKEY a zero, e poi usare il comando SHARE (per abilitare la condivisione delle porte) seguito da PORTS. Tenere presente che, quando si "condivide", i pin del DTR e RTS vengono usati per la manipolazione ed il PTT, e non sono disponibili per l'eventuale controllo della radio. Con WK2 si può assegnare la stessa porta (virtuale) ad entrambe le radio R1 e R2.

Manipolazione da porta seriale

E' necessario un transistor generico NPN tipo 2N2222, BC182A, o BC317, ed una resistenza di 2K. E' facile inserirli all'interno dell'involucro del connettore a 9 o a 25 pin. Il Data Terminal Ready (DTR) è il piedino 20 nel connettore a 25 pin, ed il piedino 4 sul connettore a 9 pin. Il ritorno a massa è il piedino 7 (25 pin) o 5 (9 pin) e si connette a massa sulla presa tasto del TX. La resistenza da 2K va fra la base del transistor ed il DTR. L'emettitore va direttamente a massa, e il collettore va al lato positivo della presa tasto. Mettendo SD_COMTYPE, nel file di configurazione, a 1, un segnale PTT sarà disponibile da RTS (piedino 4 dei 25 pin, e piedino 7 dei 9 pin). Se si usa WinKey bisogna impostare porte seriali diverse per il rig control e per la manipolazione.

Manipolazione da porta parallela

L'interfaccia parallelo standard è un connettore femmina a 25 pin. Anche qui serve transistor e resistenza come visti qui sopra per la porta seriale. La resistenza va fra il piedino 17 e la base del transistor, l'emettitore al piedino 1, ed il collettore al positivo della presa tasto del TX. Il piedino 18 è il lato massa della presa tasto. Un segnale PTT è sempre disponibile al pin 16. Per usarlo è necessaria un'altra resistenza da 2K ed un altro transistor NPN. La resistenza va fra il pin 16 e la base, il pin 1 va connesso all'emettitore, e il connettore all'input PTT. Il pin 25 è il ritorno del PTT (massa). (Nota: i pin da 18 a 25 della porta parallela sono tutti a massa).

Con il keyer interno alcuni PC allungano il primo carattere di un messaggio, e ciò si nota di più se si tratta di un punto. Il comando PTTLEAD imposta un ritardo (da 0 a 999 ms) come necessario prima di inviare il messaggio (se necessario usare PTTON per abilitare il PTT). Ciò dovrebbe risolvere il problema. Ma, ancora una volta, si raccomanda di usare WinKey, poiché elimina completamente ogni errore nei tempi di reazione e di produzione del CW insiti in Windows.

Si raccomanda di connettere l'uscita del keyer (del PC) in parallelo all'output del vostro normale manipolatore invece che ad un suo input o direttamente al TX. In alcuni computers quando vengono accesi con un cavo seriale connesso il DTR potrebbe andare su ON, il che manda in trasmissione il TX. Usando il keyer interno di SD il DTR viene messo su OFF.

I segnali per il controllo della banda sono disponibili dalla porta parallela. Necessitano i connettori e circuiti di controllo usuali anche negli altri software da contest.

	Pin 9	Pin 8	Pin 7	Pin 2
160m	0	0	0	1
80m	0	0	1	0
40m	0	0	1	1
20m	0	1	0	1
15m	0	1	1	1
10m	1	0	0	1

MODO TASTIERA (CW)

Si passa in modo Tastiera con una breve pressione di “**Ctrl**” (Windows 2000, NT, XP) oppure **Alt-K** (Windows 95, 98, ME). Per tornare in modalità Contest si usa il - (meno), Esc, o Invio. La velocità iniziale sarà di 28 parole al minuto (wpm) e può essere portata a qualunque valore fra 5 e 99 wpm con Pg Su e Pg Giù. Con Freccia Destra e Sinistra si aumenta/diminuisce il peso, mentre Home lo ripristina al 50%.

La velocità può essere cambiata sempre, per variare il peso bisogna trovarsi in modo Tastiera. Con WinKey la velocità è controllata dal suo potenziometro.

SD HA 8 MEMORIE CW E TRE MODI DI USARLE.

Quando il Blocco Maiuscole è in funzione i tasti F1 – F8 ritrasmettono i contenuti delle relative memorie. Per avere le funzioni standard dei tasti F1 a F8 bisogna disinserire il Blocco Maiuscole. Che il Blocco Maiuscole sia inserito o meno lo si vededal segno “ ^ “ visibile (o meno) a sinistra del campo del nominativo. Per bloccare istantaneamente la riproduzione di una memoria CW si usa Esc.

Il secondo modo è di usare i numeri del tastierino numerico (con il Blocco Numeri disinserito) per riprodurre le relative memorie. Questa opzione ha il vantaggio di tenere sempre disponibili sia le memorie CW che le funzioni dei tasti F1-F8. Ricordarsi di reinserire il blocco numeri se serve poi di digitare un numero tipo numeri progressivi del WPX.

Una buona alternativa è invece quella di usare **Alt-F1 -- Alt-F8**.

Con la manipolazione interna SD esegue una calibrazione automatica del CW ad ogni avvio. In ogni caso, se la velocità sembra non essere corretta per qualunque motivo usate il comando CALIBRATE per rimetterla a posto. La calibrazione ha luogo solo quando la porta selezionata per il CW è diversa da zero. WinKey non ha bisogno di calibrazione.

Il comando T(UNE) manda la radio in trasmissione continua (condizione di tasto abbassato) appena si preme Invio. Iniziata la sintonia della radio si potrà escludere o riattivare il Tune con nuovi azionamenti di Invio. Per uscirne invece si userà - (meno) o Esc, che cancelleranno la parola TUNE dal campo del nominativo.

Comandi CW e WinKey (nel campo del nominativo)

CAL(IBRATE)	calibra il keyer interno, non WinKey
CWSTART/START	sceglie il carattere per l'avvio automatico di F2
CWZERO	sceglie lo zero in CW (0, T, O)
PORTS	imposta le porte per il CW e per il controllo della radio
PTTON/PTTOFF	attiva/disattiva il PTT
PTTLEAD	imposta l'anticipo del PTT (0-250ms)
PTTTAIL	imposta l'anticipo del PTT di WinKey (0-250ms)
R	attiva e disattiva la ripetizione automatica del messaggio in F1 (CQ)
R1 – R10	imposta l'intervallo della autoripetizione da 1 a 10 sec.
RANDOM	per generare rapporti “Inviati” in maniera casuale
SHARECOM	condivide una porta fra CW e controllo della radio

SIDETONE	Sidetone SI/NO – ma non per WK1
SWAP	WinKey – invertire le palette del keyer
TUNE	in CW, tastoabbassato
WINKEY	cambia manipolatore, interno o WinKey
WKINIT / INIT	inizializza WinKey
WKCOMP	allunga di una determinata durata tutti i punti e linee
WKEXTN	allunga di una determinata durata il primo punto o linea
IAMBICA	con WinKey, emula il modo Iambic A
IAMBICB	con WinKey, emula il modo Iambic B
ULTIMATIC	con WinKey, emula Ultimatic
BUG	con WinKey, emula un semiautomatico (Bug)
AUTOSPACE	WinKey, autospace SI / NO
MINWPM	WinKey, imposta la velocità minima
WPMRANGE	WinKey, imposta l'escursione di velocità
POTRANGE	WinKey, interno: 127 o 255 (solo per il WK1)
Esc	annulla la riproduzione in corso di una memoria

ESM – ENTER SENDS MESSAGE - CW

La funzione ESM consente di inviare i messaggi CW “giusti” solo premendo Invio, senza quindi dover azionare distintamente le varie memorie. Essa viene attivata e disattivata con il tasto Apostrofo, mentre il tasto Barra Inversa commuta da modo “RUN” a modo “S&P”.

Nel modo Run voi fate CQ e collegate le stazioni che vi chiamano, nel modo Search and Pounce (S&P) siete voi a cercare stazioni che fanno CQ e a chiamarle. Si disporrà quindi SD con “Barra Inversa” secondo il modo che ci serve al momento.

SD mostra in ogni momento il modo ESM, ed anche il prossimo messaggio, che sarà trasmesso alla successiva pressione su Invio.

Funzionamento standard di ESM nel modo “Run”

“Invio” con il campo Nominativo vuoto fa partire il messaggio in F1 (CQ). Per ripeterlo ad intervalli prefissati usare i comandi R1 - R10 (il numero indica l'intervallo in secondi). Con il comando R si attiva o esclude la ripetizione automatica, senza variare l'intervallo. La autoripetizione funziona solo quando si è in modo RUN, e solo se il campo del Nominativo è vuoto.

“Invio” dopo aver digitato un nominativo (minimo 3 caratteri) manda il messaggio in F2 (suo call+rapporto). Il messaggio F2 deve finire con il parametro #E.

E' supportata la modalità con cui si fa partire (con Invio) la trasmissione mentre si continua a finire di digitare il nominativo. Es. WB3A - Invio – BC darà la trasmissione di WB3ABC + il rapporto (non funziona però con il sidetone interno).

Per lasciare il campo del nominativo senza far partire alcun messaggio usare TAB.

Con ESM in funzione, se il nominativo digitato è un doppio, partirà il messaggio F4 (qso doppio) invece che F2. Ma se preferite lavorare i doppi basta rendere il messaggio F4 uguale a F2, usando Shift-F4. Altrimenti impostate il messaggio F4 per avvisare del qso doppio. Il messaggio dovrà terminare con #E.

Quando il qso viene salvato nel log, viene mandato il messaggio F3 (TU + mio call). Se prima di salvare il qso il nominativo viene corretto, esso viene inviato insieme al rapporto, per confermare la correzione al corrispondente.

Con ESM in funzione si ha la possibilità di far iniziare l'invio del messaggio F2 automaticamente, dopo che un numero prestabilito di caratteri è stato digitato, e mentre si continua a digitare il resto dei caratteri, che saranno regolarmente trasmessi. Usare CWSTART oppure START per scegliere la posizione di partenza (5, o anche 4, può essere un buon inizio). La linea di stato, sotto al nominativo, mostrerà RU* invece di RUN, dove al posto dell'asterisco vi sarà il numero prescelto (RU4, RU5...)

Funzionamento standard di ESM nel modo "S&P"

"Invio" con il campo Nominativo vuoto fa partire il messaggio in F5 (Mio Call). Lo stesso messaggio parte anche se nel campo c'è un nominativo, ma in questo caso il cursore si sposta sul campo del rapporto. Se questo campo è vuoto, un ulteriore azionamento di "Invio" manda ancora il "Mio Call", se invece si digita il rapporto (oppure viene messo automaticamente dal programma) con "Invio" si manda il rapporto e il qso viene messo a log.

Il rapporto viene messo automaticamente quando il programma lo identifica dal nominativo, oppure da precedenti qso. In questo caso per trasmettere di nuovo il proprio nominativo bisogna usare F5 (con il Blocco Maiuscole inserito). Il comando AUTOFILL attiva o esclude questa indicazione automatica del rapporto (funziona solo se siete in modo S&P).

Sembra logico lasciare operativo l'automatismo, così si evita di digitare il rapporto che invece va solo controllato, e se sarà invece necessario chiamare di nuovo (cioè dare di nuovo il proprio nominativo) ci si ricorderà facilmente di usare F5.

Esc ferma istantaneamente il keyer.

In caso di problemi lasciare il modo ESM, con l'Apostrofo. F12 è un'altra opzione, per mettere a log un qso senza trasmettere alcun messaggio. Quando si usa il keyer interno di SD l'apostrofo non funziona durante la riproduzione di un messaggio.

Per usare ESM bisogna aver abilitato una porta per il CW, con il comando PORTS. Anche la velocità del CW del keyer interno viene mostrata solo se c'è una porta abilitata.

MEMORIE PER IL CW – CONTENUTO INZIALE

- 1 TEST MioCall MioCall TEST (MioCall è quello che risulta dalla pagina di apertura)
- 2 SuoCall Rapporto Invio
- 3 TU MioCall Invio
- 4 SuoCall Messaggio per Doppio Invio
- 5 MioCall
- 6 TU RST+progressivo
- 7 RST+progressivo precedente
- 8 ?

In VHF viene trasmesso come parte del rapporto anche il locatore.

Nei messaggi memorizzati possono essere inclusi gli elementi seguenti:

- #R MioCall
- #C "SuoCall" attuale o (se campo call vuoto) quello più recente messo a log
- #S progressivo (o altro rapporto) per questo qso
- #T RST inviato, default 5NN
- #P progressivo precedente
- #L mio locatore (solo con SDV)
- #N nome (per call contenuto nel file .LST, se caricato)
- #E simula il tasto "Invio"
- #B simula la barra spaziatrice
- #1,9 aumenta la velocità del CW (1-9wpm)
- #-1-9 diminuisce la velocità (1-9 wpm)
- #0 ripristina la velocità normale
- ^ mezzo spazio (durata = a ½ punto)

Per esempio #C #T #S #E è il messaggio in F2, cioè "SuoCall" + RST+Rapporto+ Invio .

Se il nominativo digitato trova riscontro in un file .LST (come FOC, GQRP, INORC), che va evidentemente caricato in precedenza con il comando LOAD (controllare più avanti le liste di riferimento) l'elemento #N causerà la trasmissione del nome del corrispondente. Se nel file .LST caricato quel nominativo non c'è non

viene trasmesso nulla. Quando si modifica il contenuto di queste memorie dei messaggi CW, con "Shift-F1", ecc., non inserire uno spazio prima di #N poiché viene già inserito automaticamente.

Nei contest con numero progressivo gli zeri non significativi (001, 078) vengono trasmessi come "T" e quelli significativi come "0". Il comando CWZERO serve a modificare le preferenze per gli zeri significativi (102, 300), la cifra 1 e la cifra 9. Si può inoltre scegliere di omettere gli zeri non significativi, oppure di inserire spaziatura aggiuntiva ai numeri progressivi, facilitandone la corretta ricezione.

Come detto poco sopra, il cancelletto seguito da un numero da 1 a 9 serve ad aumentare (da -1 a -9 per diminuire) temporaneamente la velocità del CW, mentre #0 ripristina la velocità originale.

Per es. #6 aumenta di 6wpm, #8#6 aumenta di 14wpm, #-4 diminuisce di 4wpm).

Se la velocità è impostata su 32wpm, il messaggio

#8TEST#0 EI5^DI EI5^DI #8#8TEST invierà:

TEST a 40wpm

EI5^DI EI5^DI a 32wpm

TEST a 48wpm

La velocità normale viene ripristinata automaticamente alla fine del messaggio, e quindi non c'è bisogno di aggiungere il parametro di ripristino #0.

Avete notato un spazio un po' più lungo fra EI5 e DI. Questi spazi si possono cumulare, cosa utile in alcuni nominativi. Fra G3RTE e G3R^^T^^^E c'è una grande differenza di leggibilità (provate a vedere l'effetto). Io stesso uso EI^5^DI per il mio nominativo, e già con la piccola aggiunta di mezzo spazio in più il nominativo si capisce più facilmente. Se avete la fortuna di avere un nominativo che non necessita "assistenza", nei messaggi in CW usate direttamente il parametro #R.

Un altro esempio, partendo da una velocità impostata di 25wpm.

Il messaggio #C #6#6#T #0#-4#S#E trasmetterà:

SuoCall+uno spazio a 25wpm

599+uno spazio a 37wpm

il progressivo a 21wpm

e poi #E dà "Invio" (per passare al campo del rapporto da ricevere).

Per modificare i messaggi usare Shift-F1, Shift-F2, ecc. Verrà mostrato il contenuto del messaggio, per consentire di modificarlo. Se non si modifica niente, o se dopo la modifica si preme Esc, il messaggio originale verrà conservato. Premendo invece Invio le modifiche sono memorizzate.

NOTA IMPORTANTE

Per fare il cancelletto (#) con la tastiera italiana è necessario usare Alt-Gr. Ma "Alt-Gr" è anche uno dei tasti che, da solo, ci fa andare in modo Tastiera" (come CTRL da solo). Non si riesce pertanto a fare il cancelletto, perché appena si preme Alt-Gr ci si trova in modo Tastiera.

Occorre quindi creare, con Blocco Note, un file dal nome di SD.MAP (v. la parte del manuale dove si parla di uso di differenti tastiere) nel quale vi sarà una riga

< #

che istruisce la tastiera a dare "# " quando viene premuto il tasto "< ".

Oppure si può andare a modificare il contenuto dei messaggi direttamente nel file SD.INI.

In caso di problemi, sia in modo keyboard che durante la trasmissione di uno dei messaggi F1-F8, Esc interrompe il CW istantaneamente. Il "+" sul tastierino numerico ha lo stesso effetto di interrompere all'istante la riproduzione di un messaggio.

Usare Tab per lasciare il campo del nominativo senza far partire messaggi CW. Quando il qso viene messo a log parte il messaggio di F3.

Usando il keyer interno di SD, consiglio vivamente di connettere in parallelo un altro keyer, bug, o quel che usate di solito. In caso di un nominativo digitato erroneamente è di solito più veloce trasmettere il call corretto con il vostro keyer normale e correggere in seguito quello a video .

Nei contests con numeri progressivi, se avete appena messo a log un qso e avete bisogno di ripetere il rapporto, F2 manderà nominativo e rapporto del qso appena salvato (non così però se nel frattempo avete digitato un altro nominativo).

DATABASE DI NOMINATIVI

Il comando LOAD vi permette di caricare dei files di riferimento con estensione .LST – Questi file sono di solito liste di soci di qualche club, con nominativo, nome e numero di iscrizione. Questi dati vengono mostrati a video appena si digita un nominativo o il numero.

I files devono essere caricati, col comando LOAD, e poi potrete consultarli digitando un nominativo di interesse, oppure digitando anche solo il numero di iscrizione.

Per esempio se EI5DI ha il n. 716 in quel tal club, e questi dati sono nel file .LST caricato, digitando EI5DI verrà fuori Paul 716, e digitando 716 verrà fuori Paul EI5DI. In questo secondo caso, premendo poi Invio viene prelevato il nominativo, che apparirà nella linea di immissione dati, cioè dove lo avreste digitato voi, ma così è più facile e veloce. Ma perché ciò succeda bisogna che il nominativo sia l'ultimo, o il solo, dato (apparte il n. di iscrizione) del record che lo riguarda.

Questa particolare funzione è molto utile nella Maratona del FOC, e nel contest INORC.

Si può usare un normale programma Text Editor (Non Word processor) per creare il file .LST. In ogni record si possono immettere nominativi fino a 12 caratteri, e fino a 20 caratteri di altri dati (nei programmi per HF, ma sono fino a 55 in SDV). Ci deve essere almeno uno spazio fra la fine del nominativo e l'inizio degli altri dati. I records possono avere lunghezze differenti.

NOTA IMPORTANTE: per ogni nominativo vi devono essere due righe, per consentire appunto al programma di partire dal nominativo o dal numero. Per es.:

I7ALE Sandro 471
471 Sandro i7ALE

Per il programma SDI (per il contest IOTA) è conveniente aggiungere ai records del file .LST le referenze delle varie isole, usando le notizie sui nominativi e referenze delle Dxpeditions alle varie isole. Digitando un nominativo presente nella lista, le referenze vengono estratte e poste nel campo "Rapporto Ricevuto", rendendo molto più facile identificare i nuovi o potenziali nuovi moltiplicatori.

USCIRE DA SD

Digitare END oppure QUIT nel campo del nominativo. Se state usando SD nel modo POST Contest, END o QUIT si possono digitare anche nel campo dell'ora.

Cosa succede se salta l'alimentazione elettrica al PC? Niente di grave, perché SD aggiorna il disco rigido dopo ogni qso o correzione fatta. Al ritorno della alimentazione, riandate in SD e troverete l'ultimo qso a log direttamente sopra la linea del nominativo.

BACKUPS

Tutti i qso e le loro eventuali modifiche sono registrati in un file separato con estensione .AUD, nello stesso formato dei file .ALL e .VHF, ed i nuovi records o le correzioni vengono sempre aggiunte alla fine del file. Pertanto sono utilissimi ed affidabili come files di backup, e come riferimento a partire dal quale l'intero log (files .ALL o .VHF) può essere recuperato. Questa è una caratteristica standard di SDCHECK.

Il comando AUDIT attiva l'opzione di memorizzare qso e correzioni, in forma semplificata, in un secondo file con l'estensione .TXT. NOAUDIT disattiva l'opzione.

Per fare il backup del log usate il comando DUMP o BACKUP, ed i files .ALL oppure .VHF, come anche .AUD verranno copiati nella unità che avrete scelto. In ogni caso l'ultima lettera della estensione viene cambiata in B (ad indicare il Backup).

SDI – CONTEST IOTA

SDI, come SD, è inteso per partecipare a contest come singolo operatore non assistito. Ma è possibile usarlo per stazioni multioperatore nel contest IOTA, anche se non è ideale. SDI vi permette di riservare un qso (progressivo, banda e modo) per la stazione che lavora i moltiplicatori, digitando un “nominativo” composto da Q+banda in metri o MHz+modo con C oppure S. Per esempio Q28S riserva un qso sui 10m SSB (indipendentemente dalla banda e modo che sta usando la stazione RUN). In un momento successivo più conveniente, una volta il nuovo moltiplicatore lavorato, il qso riservato può essere “corretto” con il vero nominativo, il progressivo e la referenza IOTA.

SDI usa SDIOTA.CTY per identificare i countries dai prefissi e per elencare le corrispondenti referenze IOTA. Di queste, quelle che appaiono con il continente in minuscolo sono quelle standard per il prefisso, tipo **eu005**. Se il continente appare in maiuscolo non c'è una referenza standard. Queste referenze possono essere modificate.

DOPO IL CONTEST: SDCHECK

Dopo il contest vorrete mandare il log via e-mail agli organizzatori. Usate il programma SDCHECK oppure SDVCHECK, per generare i files necessari. Come per SD bisognerà creare delle icone di collegamento sul Desktop, per avviare i programmi.

SDCHECK, il programma di “post contest” per le HF, si usa con i files creati da SD, SDC, SDU.

SDICHECK, programma di “post” per lo IOTA, si usa con i files creati da SDI

SDVCHECK, programma di “post” per VHF, si usa con i files creati da SDV

SDCHECK comporta le seguenti opzioni:

1. **File da presentare.** Crea il file Cabrillo .LOG da mandare via e-mail o dischetto. Per VHF si applica il formato RSGB. Il file .LOG è l'unico file che avrete bisogno di inviare.
2. **Programmino per correzioni (edit).** Per correggere il file .ALL. Non è una routine “intelligente” come quella integrata in SD, per cui usatela con attenzione.
3. **Riepilogo moltiplicatori.** Li elenca per banda. Non è un file necessario per i contest che richiedono il file Cabrillo.
4. **Liste per controllo dei doppi.** Sono una eredità dell'epoca precedente all'invio dei log per e-mail. Ma possono essere utili per trovare dei nominativi copiati male.
5. **Files da stampare.** Anche questa è un'eredità del passato, ma potreste voler stampare una copia da incollare poi al log cartaceo di stazione.
6. **Creare un log da esportare, in formato ADIF.** Per eventuale integrazione nel vostro log generale.
7. **Creare un log in formato file di testo da esportare.** Come alternativa all'ADIF, e sarà in formato CSV, con il # come delimitatore, per essere importato direttamente in Excel, Access, o altri database.
8. **Analisi dei qso/ora.** Fornisce analisi dei ritmi orari, per qso, punti e moltiplicatori.
9. **Ricreare un file .ALL.** Parte dal file .AUD. Il file .ALL originale è salvato con l'estensione .OLD

Tutti gli organizzatori di contest accettano oggi l'invio dei log per e-mail. Inviare quindi il vostro file .LOG, cambiando il nome con il vostro nominativo, es.: EI5DI.LOG, come allegato al messaggio, senza zipparlo o altrimenti comprimerlo. Per i contest in VHF dovrete anche completare il file .SUM prima di fare l'invio.

Per i contest in HF SDCHECK genera un singolo file .LOG, nel formato Cabrillo (formato standard ARRL, che contiene tutte i dati dei qso e del foglio riassuntivo. Durante la sua creazione viene richiesto di inserire questi ultimi dati, una riga alla volta. Ci si sposta fra le righe con Freccia Su e Giù.

Se usate un programma di log di stazione potete importare i log da SD in formato ADIF, e stampare anche le etichette per le QSL. ADIF sta per Amateur Data Interchange Format. Maggiori informazioni sono disponibili sul sito www.hosenose.com/adif.

Non si dovrebbe modificare la lista dei moltiplicatori usata (.MLT oppure .CTY), dall'inizio del contest fino alla produzione del file da inviare, e alla preparazione delle liste moltiplicatori lavorati con SDCHECK o SDVCHECK, perché così facendo c'è il rischio di discrepanze fra i molt. Lavorati e quelli elencati. Ciò non ha importanza per i contest in cui si invia il log in formato Cabrillo, perché il suo punteggio viene comunque

ricalcolato dal comitato. E' peraltro meno rischioso aggiungere molt. Nuovi o mancanti **alla fine** dei file .CTY o .MLT .

COLORI

Usare il comando COLOUR (o COLOR) per cambiare il colore dello sfondo, della finestra dei qso precedenti, della riga di immissione, e del testo del titolo. Premendo Invio senza aver prima digitato un numero delle scelte possibili lascerà i colori immutati.

FILE DI INIZIALIZZAZIONE

Tutti i parametri che formano la vostra configurazione, compresi i messaggi in CW, sono memorizzati nel file SD.INI. Il file SDV.INI contiene anche parametri specifici di SDV.

Ogni volta che si avvia SD o SDV il programma utilizza i parametri pertinenti. Essi possono essere modificati singolarmente, usando gli stessi comandi già visti, oppure si può ritornare per tutti i parametri al valore di default con il comando RESET (questo comando non cambia il contenuto dei messaggi CW).

Se il file .INI non è presente o per qualche ragione è stato eliminato, sarà ricreato al prossimo avvio di SD o SDV.

Segue un riepilogo dei vari parametri.

MSG1 - MSG8	memorie da 1 a 8 del keyer interno
CALL	il vostro nominativo
NAME	il vostro nome
ADD1-5	Vostro indirizzo, 5 linee
EMAIL	vostro indirizzo e-mail
CLUB	il vostro club
LCTR	il vostro locator, 6 caratteri
SPEED	velocità del keyer, WPM
WEIGHT	peso del keyer, default 50%
CALWIN	fattore di calibrazione del keyer del vostro PC
KEYPORT1	porta del keyer per la Radio 1 (valore = 0 se non usata)
KEYPORT2	porta del keyer per la Radio 2 (valore = 0 se non usata)
WINKEY	1 = WinKey, 0 = keyer interno
WKBIT 0-7	bits di controllo interno di WinKey (v. manuale WinKey)
WKCOMP	WinKey - compensazione per punti e linee
WKEXTN	WinKey - estensione del primo carattere
WKRATIO	WinKey - rapporto punto/linea; default 50 (1:3)
WKSITCH	WinKey - "sensibilità del paddle (v. manuale WinKey)
WKFARNS	WinKey - WPM in Farnsworth
MINWPM	WinKey - velocità minima in WPM
WPMRANGE	WinKey - escursione della velocità in WPM
POTRANGE	WinKey - 127 o 255
PTTON	1 se abilitato
PTTLEAD	tempo (in ms) di anticipo del PTT sul CW
PTTTAIL	tempo(in ms) di ritardo del PTT
CQTIMER	intervallo fra le autoripetizioni del CQ (F1): 1-10 secondi
RIGPORT1	porta di controllo della Radio 1 - 0 se non usata
RIGPORT2	porta di controllo della Radio 2 - 0 se non usata
RADIO1	Nome della Radio 1; usa il corrispondente file di controllo .SD
RADIO2	Nome della Radio 2; usa il corrispondente file di controllo .SD

AUTOFILL	normalmente 1
POLLTIME	intervallo, in ms, dei segnali di polling
LINKTIME	tempo di risposta della radio, impostare al valore più basso Che consenta un corretto funzionamento, minimo 50
STEPFREQ	non usato
DATABITS	per la porta seriale, default 8
STOPBIT1	Radio 1, default = 2
STOPBIT2	Radio 2, default = 2
PARITY	per la porta seriale: default N (nessuna)
SHARECOM	impostare 1 per condividere la porta fra radio e keyer.
TIMER	contatore alla rovescia (0-10) fra i cambi di banda/modo consentiti
TIMERTYP	B-Banda, M-Modo, BM-Banda/Modo
SAMERST	se 1, invia lo stesso RST del qso precedente
FORCENUM	se 1, i tasti della linea superiore daranno sempre numeri, indipendentemente Dalla posizione di Maiuscole o Blocco Maiuscole
PRIORITY	priorità runtime di SD; normalmente 0
BPS1	BPS della Radio 1: default 4800
BPS2	BPS della Radio 2: default 4800
SCP	Super Check Partial - quando si usa MASTER.DTA. Il default è 0 (off). Si commuta on/off con il comando SUPER.
MODE	l'ultimo Modo usato: 0=CW, 1=SSB
AUTOINS	1- Modo Autoinsert abilitato
LOGENTER	mettere a log con INVIO, default 0 (no)
RSTS	RST dato (HF), sempre 59(9), default Y (si)
VRSTS	RST dato (VHF) sempre 59(9), default N (no)
QTCCHAR	definisce il carattere per l'invio dei QTC
AUDIT	file di audit addizionale, formato .TXT
CWSIDETONE	keyer interno: 0=keyer, 1=sidetone WinKey: 1 indica Monitor attivo
CWSTART	con ESM attivo, definisce con quale carattere (quarto, quinto, ecc) parte il messaggio F2
ESMRANGE	escursione di frequenza entro cui il comando ESM rimane valido
CWZERO	comando di 5 caratteri tipo 019N0 Il primo: definisce il carattere per gli zeri iniziali (non significativi) Il secondo: definisce il carattere usato per la cifra 1 (nel progressivo) Il terzo: idem, ma per la cifra 9 Il quarto: omettere gli zeri iniziali Y/N Il quinto: Spaziatura aggiuntiva nel progresivo, 0-5
BORDER	cornice 0-3; non possibile con versioni di Windows precedenti a XP Se 0, esiste l'opzione "schermo intero" (Alt-F)
DISTUNIT	K chilometri, M miglia
LOAD	nome del file .LST (database dei nomi) caricato all'avvio (nessuno se lasciato in bianco)
BAND	ultima banda usata (1=10m, 6=160m)
WINCLR	colore dello sfondo della finestra
DESKCLR	colore del desktop
LOGCLR	colore dei qso a log
QSOCLR	colore del qso in corso
TTLCLR	colore dei titoli delle finestre

CORREZIONI AI FILE .ALL

SD crea dei files ASCII con estensione .ALL, per es. NAME.ALL, dove NAME è il nome che stato dato al contest all'avvio del programma. Questo file contiene tutte le informazioni di riferimento per mantenere la coerenza dei moltiplicatori e dei punti, specialmente durante o dopo correzioni apportate durante l'uso del programma SD. La maniera più sicura di correggere il file .ALL è di farlo appunto mentre SD è in funzione, oppure usando l'opzione di editing di SDCHECK. Un'altra possibilità, come ultima risorsa, è quella di usare

un Text editor, come Note Pad. NON usare un Word Processor – se la lunghezza di qualunque record varia, o se viene aggiunta una linea (invisibile), potrebbe non essere più possibile caricare il file .ALL.

Disposizione dei records nel contest file .ALL

Ad eccezione delle versioni di SD V13 e successive, ogni record è lungo 56 caratteri, cioè 54 caratteri di dati + CR e LF. Dalla versione 13 solo di SD ogni record ha 64 caratteri di dati + CR e LF. I primi 12 records sono di controllo e non devono essere toccati. Il vostro primo QSO è al record 14. (NOTA: salvo che per i contest tipo 12 – Sprint Contest, senza RST)

Campo	V13	Precedenti
Mode	1 - 1	1 - 1 0=CW, 1=SSB
Band	2 - 2	2 - 2 1=10, 2=15, 3=20, 4=40, 5=80, 6=160
Callsign Worked	3 - 14	3 - 14
Date - DDMMYY	15 - 20	15 - 20
Time - HHMMSS	21 - 26	21 - 26
RST Sent	27 - 29	27 - 29
RST Received	30 - 32	30 - 32
Serial Received	33 - 36	33 - 36
Other Data Received	37 - 46	37 - 40
Serial Sent	47 - 50	47 - 50
Frequency (with Rig Control)	51 - 52	
QSO Points	53 - 54	53 - 54
Country Reference Number	55 - 57	41 - 43
Dupe Indicator (D)	58 - 58	44 - 44
Area Multiplier Indicator	59 - 59	45 - 45
Country Multiplier Ind.	60 - 60	46 - 46
Area Code Reference Number	61 - 63	51 - 51
Prefix (in WPX)	37 - 43	37 - 43
RoPoCo (RSGB)	37 - 44	37 - 44

Si consiglia di “salvare con nome” una copia del file .ALL, dandogli appunto un nome diverso, es. se il file si chiama CQWWCW08.ALL salvarne una copia con nome TEST.ALL, e poi lavorare su TEST.ALL.

Non apportare correzioni al file .ALL se non dopo la fine del contest. Se il file viene corretto e poi si ritorna al contest le conseguenze possono essere imprevedibili.

In caso di problemi durante o dopo le correzioni, ricominciare dall’inizio, facendo una copia del file, ecc.

CORREZIONI AL FILE .VHF

SDV crea dei files ASCII con l’estensione .VHF

Disposizione dei records nel contest file .VHF

Ogni record è lungo 94 caratteri, cioè 92 di dati + i caratteri ASCII 13 e 10 (CR e LF). I primi 12 records sono di controllo e non devono essere toccati. Il primo QSO è al record 13.

Campo	Caratteri	Lunghezza
Mode	1 - 1	1 0=CW, 1=SSB, 2=FM, 3=RTTY
Band	2 - 2	1 1=50, 2=70, 3=144, 4=432, 5=1.2, 6=2.4
Callsign Worked	3 - 14	12
Date - DDMMYY	15 - 20	6
Time - HHMMSS	21 - 26	6
RST Sent	27 - 29	3
RST Received	30 - 32	3
Serial Received	33 - 36	4
Locator Received	37 - 42	6
County	43 - 46	4
Comments or Notes	47 - 65	19
Locator Multiplier Ind.	66 - 66	1
Serial Sent	67 - 70	4
Dupe Indicator	71 - 71	1
County Multiplier Ind.	72 - 72	1
QSO sequence number	73 - 76	4
Country Multiplier Ind.	77 - 77	1
Filler	78 - 82	5
Kilometres	83 - 87	5

DOMANDE FREQUENTI

D. Ho alcuni qso nel file .ALL (o .VHF) che desidero eliminare. Come devo fare?

R. SD (ma non gli altri programmi) consente di eliminare l'ultimo qso del log, con il comando ZAP (il comando può essere ripetuto, per eliminare via via altri qso che diventano gli ultimi). Il programma non consente invece di eliminare dei singoli qso precedenti. Se avete un qso che non serve che rimanga a log, non preoccupatevi durante il contest, e potrete eliminarlo dal log dopo il contest usando NotePad o un altro Text editor. Fate attenzione ad eliminare solo, e tutto, il record. E ricordate di fare prima una copia del file e lavorare su quella.

D. Alcuni qso sono moltiplicatori, ma il programma non li ha considerati tali. Come posso fare per ottenere il punteggio fila e esatto?

R. Usare l'opzione di Editing di SD o SDV nei qso in questione, ed inserire M nella posizione appropriata. Quando verrà ricaricato il file .ALL da SD o da SDCHECK i punti, i moltiplicatori ed il risultato finale saranno corretti. Si possono correggere i punti di ogni qso con il comando POINTS, oppure correggendo gli ultimi due caratteri del record del qso. Non c'è bisogno di correggere i logs in formato Canrillo, poiché in essi i moltiplicatori non sono marcati.

D. Cosa fare se il programma si blocca mostrando strani messaggi di errore?

R. Supponendo che nel vostro disco rigido vi sia ancora spazio, provate a ricaricare il file del contest. Se avete modo di esaminare il file .ALL o .VHF controllate che appaia formattato correttamente. Se qualche record sembra danneggiato, copiatelo dal file .AUD

Se eliminate un record che non sia l'ultimo, e poi ritornate a caricare il file nel programma, potrete poi solo continuare a mettere a log altri qso, ma correggerne altri diventerà problematico. In ogni caso, con SDCHECK vi è l'opzione di ricreare il file .ALL completo partendo dal file .AUD.

Numeri di errore e significato

Error 7	memoria esaurita
Error 14	spazio stringa esaurito
Error 57	errore del dispositivo I/O
Error 61	disco pieno
Error 68	dispositivo non disponibile
Error 70	disco protetto da scrittura
Error 71	disk drive non pronto
Error 72	errore di disco

Per i contest HF di Tipo 4 e di Tipo 10 i codici dei moltiplicatori di area sono tenuti in files separati corrispondenti ad ogni tipo di contest. Questi files si possono modificare, usando un Text Editor, per tenere conto degli aggiornamenti nei contest esistenti, e si possono anche creare nuovi files per poterne gestire dei nuovi. Basta usare lo stesso formato dei files .MLT già presenti. Si tratta di identificativi dei moltiplicatori lunghi da 1 a 5 caratteri (per ogni contest la lunghezza sarà sempre uguale, cioè se è 4 caratteri, tutti dovranno essere di 4; gli spazi alla fine dell'identificatore sono consentiti) seguiti dal segno = , dopo il quale si può aggiungere una descrizione del moltiplicatore.

Si possono inserire fino a 1000 moltiplicatori.

CONTEST SUPPORTATI

Sono già presenti schede di configurazione per oltre 130 contest, e ne vengono aggiunte in continuazione. In caso di necessità di predisporre rapidamente un altro contest, per il quale non ci sia una “scheda” già utilizzabile, usare Esc nella schermata delle Schede (Templates), il che vi riporta alla schermata di partenza di SD dove si potrà scegliere il tipo di contest, da 1 a 12. Le scelte significative sono in realtà i tipi di Contest 4, 9, 10, 11, che vi permettono di scegliere varie possibilità ed opzioni di moltiplicatori e di punteggio.

Tipo 1. ARRL DX Contest – Partecipanti DX

Usa il file SDTYPE1.MLT per identificare gli stati USA e le province canadesi. Il campo dello “Stato” accetta fino a 4 caratteri, e praticamente ogni usuale abbreviazione viene riconosciuta ed accettata. Di solito bastano due caratteri e, in alcuni casi, addirittura uno solo (Florida, British Columbia). Un qso con il Quebec verrà salvato come QC, anche se avete digitato QUE, o QU, oPQ.

Nella finestra che mostra la situazione stati/province gli stati USA sono separati dalle province Canadesi, così è più facile controllare se e di quanto ci si avvicina al WAS su una certa banda.

Non modificare il file SDTYPE1.MLT –

Tipo 4. Generico – Solo moltiplicatori tipo “Area”, non “Country”

Questo tipo può essere usato per quasi tutti i contest dove si riceve un progressivo (non indispensabile) ed un codice di area che conta come moltiplicatore (sarete voi a dover specificare i punti / qso per ogni banda). Può essere utilizzato per i partecipanti di altri stati ai QSO Parties. Per i contest RSGB le aree sono gli identificativi dei distretti, basati sui codici postali, ed il file dei moltiplicatori è RSGB.MLT –

SD vi mostrerà tutti i nomi dei file di moltiplicatori disponibili, se doveste digitarne uno che non è appropriato.

Alcuni contest, come per es. il “Re di Spagna” hanno codici di area di lunghezza variabile. I codici corrispondenti nel file .MLT devono invece essere tutti della stessa lunghezza, aggiungendo quindi degli spazi come necessario (v. il file SPAIN.MLT).

Se digitate un codice che non è presente nel file dei moltiplicatori che state usando SD vi dà l’opzione di aggiungerlo al file, cosa utile se state utilizzando un file .MLT non aggiornato.

Tipo 5. Contest CQ 160m

Usa SDTYPE5.MLT – Non modificate questo file

Tipo 6. CQ WPX, All Asia e Oceania

Usato per contest dove i prefissi sono moltiplicatori. E’ distinto poi in WPX, All Asia, e Oceania.

Tipo 9. Generico, con moltiplicatori tipo “Country”

Usato per ogni contest che abbia solo questo tipo di moltiplicatori .

Quando si usa il Tipo 9 per il WAE il comando QTC vi permette di registrare i QTC che vi sono Inviati (stazioni europee) o di trasmettere quelli da inviare (stazioni extra-europee). Per i QTC in CW, ricevuti o inviati, bisogna prima abilitare ESM.

Per inviare QTC usare il comando QTCCHAR per indicare la vostra preferenza circa il tasto da usare per l’invio dei QTC: Invio, TAB, o Bassa Spazio. Il default è Invio. Per spostarsi da un QTC ad un altro usare Freccia Su e Freccia Giù. Un QTC può essere ripetuto se è “evidenziato”. Alla fine dei QTC usare Freccia Giù dopo l’ultimo QTC, per confermare il nominativo e la sequenza dei QTC.

Per i contest di Tipo 9 e 10 si possono impostare i valori dei punti per qso secondo la adatta combinazione di modo, banda, e qth (il proprio country, il proprio continente, altri continenti) fino a 36 diverse combinazioni. Ma per farlo bisogna aver indicato “0” punti per QSO nella schermata di apertura (questo “0” in realtà vuole essere solo un rimando ad una schermata dove specificare maggiori dettagli).

Nota: si consiglia di “indicare come esclusi” (con # come primo carattere nella corrispondente riga del file .CTY) i records corrispondenti a countries che non valgono come moltiplicatori nello specifico contest, come succede nei contest RSGB ai countries del Regno Unito per i partecipanti del Regno Unito.

Tipo 10. Generico, per contest con moltiplicatori sia di Country che di Area

Sono inclusi in questo tipo i partecipanti “dello stato” a molti dei vari QSO Parties (es.: California QSO Party, Florida QSO Party). C'è una scelta di moltiplicatori o di bonus points come per il tipo 9. Si può utilizzare qualunque file di moltiplicatori .CTY e .MLT già presente nel programma SD, oppure prepararne uno vostro particolare. Premere invio senza nessun nome di file per vedere la lista di tutti i files disponibili. I files .MLT contengono alcuni records che iniziano con \$, che indica, in quel singolo file .MLT, i countries che danno un moltiplicatore di area in aggiunta al progressivo, come per esempio tutti i countries UK nei contest RSGB oppure W e VE per il contest ARRL 10m.

Come per il tipo 9 indicare 0 punti per qso per poter andare alla schermata dove specificare i diversi valori per banda, modo, o area.

Tipo 11. Nessun moltiplicatore e varie opzioni

A-RSGB AFS

C-RSGB Clubs Championships

G-Generale

L- Locator – Stew Perry Topband Contest

R- RSGB RoPoCo

F-Low Power Field Day

Nel contest Stew Perry ci si scambia il locator, di 4 caratteri, ed il punteggio dipende dalla distanza. Il programma SD calcola la distanza ed il punteggio per ogni qso.

Questo Tipo 11 può essere usato come ultima chance per ogni altro contest non espressamente gestito, e, se non altro, farà almeno un buon lavoro di controllo dei doppi e dei moltiplicatori.

Dopo il contest usare SDCHECK per correggere il punteggio di ogni qso.

CONTEST SUPPORTATI IN VHF – RIEPILOGO

SDV supporta qualunque combinazione di moltiplicatori di area, di country e di locator. Il Tipo 1 è per i contest senza moltiplicatori, come l'RSGB Field Day.

Nei contest dove contano come moltiplicatori i quadrati del locator, il numero di caratteri dei locator ricevuti (4 o 6) non potrà essere superiore a quello del vostro locator, come impostato prima di iniziare il contest nella schermata di apertura. Le distanze e la direzione di puntamento vengono calcolati dal centro del vostro quadrato al centro di quello del vostro corrispondente. Se avete impostato il vostro locator a 6 cifre, potete registrare locator ricevuti a 6 e anche a 4 caratteri. Se ne registrate uno a 4 caratteri, la distanza e il puntamento sono calcolati dal centro del vostro quadrato a 6 caratteri fino al punto più vicino del locator a 4 caratteri messo a log.

QUESTA È LA PARTE CHE DI SOLITO E' SCRITTA CON CARATTERI PICCOLISSIMI

L'utente deve accettare questa dichiarazione di assenza di garanzie.

“Fino al limite massimo permesso dalle leggi in vigore EI5DI fornisce il software così come è, e con tutti i difetti, e quindi è esclusa qualunque garanzia e responsabilità, esplicita o implicita, quali ad esempio, non limitativo, quella di , o relativa a, buon funzionamento, essere adatto ad un particolare scopo, assenza di virus, precisione, completezza, velocità di risposta, risultati, corrispondenza con la descrizione, mancanza di diligenza, o di normale applicazione, tutto ciò con riferimento al software. EI5DI si riserva il diritto di aggiungere, integrare, modificare o cessare di produrre, programmi e/o loro prestazioni senza alcun obbligo o preavviso”.

Quanto qui sopra è citato a titolo informativo, rimandandosi al testo originale inglese contenuto nel Manuale in lingua inglese, che è il testo completo e valido della presente clausola.

Difetti noti

Nei contest HF di tipo 9 o 10 le correzioni di Banda su qso già a log non vengono seguite da un ricalcolo del relativo punteggio. Ciò ha importanza però solo nel caso in cui il punteggio per banda sia differente.

Nei contest in Modo Misto, le correzioni di Modo su qso già a log non sono seguite da controllo di coerenza per i doppi e i moltiplicatori.

In contest di tipo 6 (Prefissi = moltiplicatori) non viene effettuato alcun controllo di coerenza dei moltiplicatori dopo la correzione di nominativo o di banda su qso già a log.

Nel CQWW e nello IARU HF non viene controllata la zona dopo una correzione di nominativo. Dopo una correzione di nominativo deve pertanto essere vostra cura controllare la validità della zona e correggere se necessario.

SD ed SDV conteggiano le stazioni /AM e /MM secondo il paese del prefisso. Ciò non è corretto per tutti i contest. In caso di necessità, usare, dopo il contest, la funzione Edit di SDCHECK, per adeguare il punteggio. Il controllo dei doppi e dei moltiplicatori non è integrato con la finestra del SCP (Super Check Partial).

Iscrivetevi alla mailing list degli utenti di SD sarete informati appena escono su modifiche, aggiunte, aggiornamenti e soluzioni di problemi. Potrete anche chiedere assistenza agli altri utenti, ed anche ricevere informazioni sulle impostazioni per nuovi contest.

L'indirizzo della mailing list (in inglese) è il seguente:

<http://lists.contesting.com/mailman/listinfo/SD-User>

Segue una pagina di riepilogo di tutti i comandi. Vogliate sperimentarli tutti, altrimenti può essere che non siate in grado di approfittare di una o più delle prestazioni che rendono SD così efficiente.

COPY HERE THE

HELP ITA