

Nowy sposób wysyłania logów za SPDX Contest 2021

WSTĘP

No cóż idzie nowe! W organizacji i regulaminie naszych sztandarowych corocznych międzynarodowych zawodów SPDX Contest już od tego roku wprowadzono parę istotnych zmian. W niniejszym opracowaniu chciałbym się odnieść do tego co jest jedną z najistotniejszych zmian organizacyjnych a mianowicie sposobu wysyłki logu po zakończeniu zawodów.

Jednocześnie chciałbym się zastrzec, że nie jestem członkiem Komisji zawodów i opisuję tu wyłącznie osobiste spostrzeżenia i uwagi na podstawie doświadczeń, które zdobyłem dzięki uprzejmości Komisji uczestnicząc we wstępnych testach interfejsu. Wszelkie propozycje dotyczące zarówno regulaminu, organizacji oraz obsługi w tym: działania nowego interfejsu proszę kierować wyłącznie na [adres Komisji zawodów](#) wskazany w regulaminie.

Dla wskazania głównego tematu tego opracowania pozwolę sobie zacytować stosowny punkt regulaminu zawodów:

„14. **DZIENNIKI:** Logi elektroniczne w formacie Cabrillo należy wysyłać wyłącznie poprzez stronę **spdxcontest.pzk.org.pl**. Logi wysyłane e-mail nie są akceptowane. Logi należy wysłać nie później niż 2 tygodnie od zakończenia zawodów (do 18.04.2021, 23.59 UTC).”

Po pierwsze wyraźnie skrócono termin graniczny na dostarczenie logów do **2-ch tygodni** od zakończenia daty zawodów - co w tym roku oznacza, że logi będą przyjmowane do 18 kwietnia 2021 godzina 23:59 UTC. **Należy o tym pamiętać aby nie przegapić terminu!**

Po wtóre zmieniono w regulaminie sposób dostarczenia logu dopuszczając **możliwość wysyłki jedynie poprzez interfejs na stronie zawodów** <https://spdxcontest.pzk.org.pl/2021/index.php> wybierając z górnego menu **SUBMIT LOG / Wyślij log.**

Nie **ma więc możliwości wysyłki**, tak jak w ubiegłych latach logu jako załącznika do e-mail – **takie logi nie będą obsługiwane** podobnie, jak logi „papierowe”.

Nie ma też możliwości wysyłania przez interfejs plików z logami zapisanymi w innym formacie niż Cabrillo, gdyż serwer ich nie rozpozna i nie przyjmie.

Wszystko to podyktowane jest automatyzacją obsługi zarówno przyjmowania i weryfikacji logów.

Szanujmy więc czas kolegów, którzy pracując społecznie przy obsłudze zawodów nie są w stanie ze względu na ogrom pracy ręcznie wykonać czynności przy założeniu krótkiego terminu opracowania wyników końcowych, które w dobie wszechobecnej cyfryzacji z powodzeniem mogą wykonywać komputery.

Współczesne programy logujące, jako standard logu do wysyłki stosują format Cabrillo.

Ważne jest, aby podczas konfigurowania programu oprócz znaku stacji ustawić właściwy typ zawodów, kategorię i podkategorie, które umożliwiają przypisanie uczestnika do właściwej klasyfikacji [wg. pkt.11 regulaminu](#) oraz ustalić w odpowiednim polu grupę wymiany (pkt 7) – co dla stacji pracujących z terenu SP oznacza **właściwą literę przypisaną do województwa z którego stacja pracuje podczas zawodów**. Niewłaściwe ustawienie tego pola powoduje wygenerowanie błędnej wartości nadanej wymiany – pomimo, że w eter nadawana była poprawna litera – skutkując niezgodnością logów pomiędzy korespondentami i ostatecznie 0 punktów za QSO.

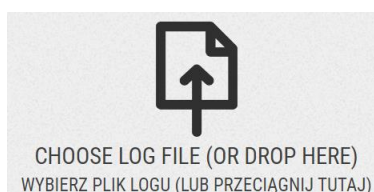
Niestety rodzajów błędów jest dużo więcej – wszak pomysłowość ludzka nie zna granic a niedoskonałość systemów komputerowych też może przyczynić się do licznych usterek.

Warto zadbać o poprawność logu aby nasza praca i korespondentów podczas zawodów nie poszła na marne z powodu błędów w logu. Analizując typowe błędy logów z ubiegłych lat Zespół wolontariuszy składający się głównie z członków Komisji zawodów doszedł do wniosku, że pożytecznym byłoby dokonać wstępnej weryfikacji poprawności logu już podczas próby jego wysyłki poprzez interfejs na stronie internetowej zawodów SPDX Contest. Niektóre z tych błędnych sytuacji opisałem na końcu niniejszego opracowania.

W wykryciu błędów może być pomocny skrypt (uruchamiający się lokalnie w naszej przeglądarce internetowej) po otwarciu strony do wysyłki logu. Log jest przetwarzany wyłącznie na naszym komputerze i nie jest wysyłana nigdzie żadna informacja o wynikach takiego przetwarzania dopóki nie zaakceptujemy propozycji jego wysłania po osiągnięcia możliwego do zaakceptowania formatu logu. Niektóre wykryte błędy nie blokują świadomej wysyłki logu z usterkami z konsekwencją nie zaliczenia błędnych zapisów zarówno wysyłającemu, jak i jego korespondentowi - dlatego tak ważne jest poprawienie zasygnalizowanych nieprawidłowości. Pamiętajmy, że ostatecznej weryfikacji logu wraz z porównaniem z innymi otrzymanymi logami dokonuje dwuetapowo oprogramowanie serwera po otrzymaniu kompletu logów. Po pierwszym etapie następuje ogłoszenie tzw. Wstępnych Wyników dających możliwość zapoznania się uczestnikom z klasyfikacją dokonaną przez algorytm komputerowy. Jeżeli stwierdzimy jakieś nieprawidłowości w rozliczeniu możemy zgłosić swoje zastrzeżenia do Komisji zawodów. Nie można oczywiście, już na tym etapie poprawiać QSO w logu na podstawie wiedzy zdobytej po zapoznaniu się z logami korespondentów, gdyż byłoby to złamaniem zasady, że zawartość logu to stan powstały podczas zawodu a nie skutek konfrontacji z innymi źródłami lub uzgodnieniami pomiędzy korespondentami.

PROCEDURA WYSYŁKI

Na początku procesu wysyłki na pierwszym planie na środku strony ukazuje się aktywny obiekt wyboru pliku:



Kliknięcie na tym obiekcie spowoduje przywołanie okna eksploratora plików w Windows, który umożliwi nam dokonanie wyboru (otwarcia) wskazanego pliku logu. Innym sposobem dostępnym w tym interfejsie jest metoda „przeciągnij i upuść” co polega na odnalezieniu lokalizacji pliku w systemie i przeciągnięciu jego ikony myszką do miejsca upuszczenia (zwolnienie klawisza myszki) nad w/w obiektem otwarcia. Ważne jest by wybrać właściwy plik wygenerowany przez nasz program używany podczas zawodów.

Wspominam o tym, gdyż zdarzają się pomyłkowe próby wysyłania logów za inne zawody, Logi często mają podobne nazwy: *znak.log* lub *znak.cbr* (do identyfikacji może być pomocny czas utworzenia pliku).



Z chwilą otwarcia lub upuszczenia pliku logu na obiekcie następuje uruchomienie skryptu weryfikacyjnego w przeglądarce i na czas jego przetwarzania pojawia się anonimowana ikona.

Jeżeli przetwarzanie zakończy się nie wykryciem błędu formalnego dotyczącego formatu logu Cabrillo oraz brakiem błędów formatu linii QSO otrzymamy komunikat o możliwości wysłania logu na serwer organizatora. Na tym etapie sprawdzana jest jedynie zgodność ważnych pól nagłówka Cabrillo takich, jak nazwa zawodów (musi być **SP-DX**), znak stacji i jego zgodność w liniach QSO logu, wybory

kategorii i podkategorii. Należy tu nadmienić, że symbolika kategorii i podkategorii zależy od wersji Cabrillo a skrypt próbuje dopasować zapis zadeklarowany w pliku do kategorii dopuszczalnych wg regulaminu. Nierozpoznana kategoria będzie oznaczona **czerwonym drukiem na żółtym tle**.

Niestety w niektórych sytuacjach nie da się dokonać tego automatycznie, gdyż regulamin znacznie poszerza wybory o ponad standardowe poza ustalone w Cabrillo. W takich przypadkach będziemy poproszeni przez interfejs o doprecyzowanie (wybór dostępnych opcji) w lewej ramce wyborów.



Dostępne wybory ukażą się po rozwinięciu menu. jak poniżej:

Z reguły pola wymagające naszej interwencji kolorowane są **żółtym tłem**

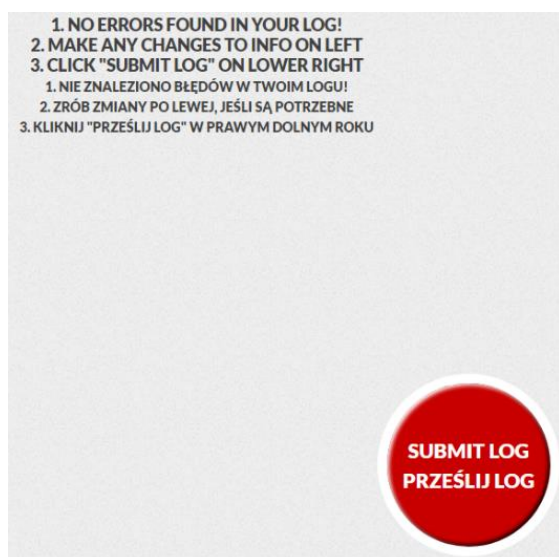


Wstępnie ustalony wybór wyświetla się jako pierwsza pozycja na szarym tle i nie zawsze odpowiada poprawie kategorii wg. regulaminu. Dlatego w sytuacjach, gdy jest ona nieprawidłowa lub występują alternatywne wybory warto zastanowić się nad korzystniejszym wyborem zawężającym kategorię np. do jednej emisji (PHONE, CW) czy pojedynczego pasma SB lub kategorii 3-pasmowej TB.

WAŻNE: Do klasyfikacji przyjmowany jest wybór dokonany w interfejsie a nie ten zapisany w treści nagłówka logu!

Pamiętajmy również o wypełnieniu pola e-mail, gdyż serwer automatycznie wyśle nam potwierdzenie o przyjęciu logu do klasyfikacji oraz token umożliwiający powtórny wysyłkę w przypadku konieczności wysłania poprawionego logu. W przypadku braku e-mail interfejs upomni się o jego uzupełnienie. Potwierdzenie e-mail może pojawić się na naszym koncie z pewnym opóźnieniem lub może przez dostawcę naszego konta e-mail zostać umieszczony w innym folderze niż Odebrane. Dlatego profilaktycznie należy przejrzeć również inne foldery takie jak: Powiadomienia, Oferty czy Spam. Nie usuwaj tego e-mail, gdyż może Ci się przydać np. do powtórnej wysyłki logu!

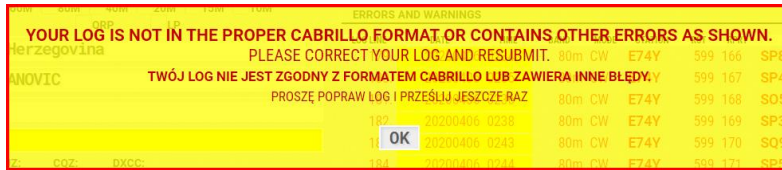
Oprócz powiadomienia e-mail możesz po wysyłce sprawdzić, czy twój log dotarł na serwer zaglądając na stronę [SUBMITTED LOGS/Nadesłane logi](#), która będzie udostępniona na okres wysyłki logów.



Po dokonaniu stosownych wyborów przy braku błędów otrzymasz komunikat zapraszający do wysyłki logu na serwer zawodów oraz w prawym dolnym pojawi się aktywny okrągły czerwony przycisk **SUBMIT LOG/PRZEŚLIJ LOG**, na który należy kliknąć aby rozpocząć procedurę wysyłki logu na serwer.

A CO JEŻELI ZOSTANĄ WYKRYTE BŁĘDY?

Otrzymamy jeden z możliwych komunikatów.



Powyższy komunikat oznacza, że log zawiera poważne błędy formatu Cabrillo w związku z tym nie może być wysłany. Należy go poprawić i próbować ponownie jego wysyłki, gdyż po poprawkach mogą być w nim nadal inne błędy. Przypominam, że nasze próby poprawek nie są widoczne poza naszym komputerem i możemy tą „zabawę” wykonywać do skutku!



Inna sytuacja to wykrycie błędnych zapisów w ponad 20% QSO. Taki log też nie może być wysłany na serwer o czym informuje stosowny komunikat zachęcający do poprawy i ponownej próby wysyłki.

Kolejny przypadek to wykrycie błędów nie wykluczających wysyłki ale informujących o możliwości usunięcia usterek przed wysyłką.

ERRORS AND WARNINGS						BŁĘDY I WYPACZENIA				
TIME	BAND	MODE	STATION	RST	RPRT	CORRESP.	RST	RPRT		
LOG HAS SOME FLAWS.						599	016	K5XQ	599	IL
YOU CAN SUBMIT IT BY CLICKING THE "SUBMIT LOG" BUTTON IN THE LOWER RIGHT, OR FIX THE MARKED FIELDS THEN TRY AGAIN.						599	017	AA2ZW	599	006
LOG ZAWIERA PEWNE BŁĘDY.						599	021	YV5JDP	599	001
MOŻESZ GO PRZESŁAĆ KLIKAJĄC NA PRZYCIŚK "PRZEŚLIJ LOG" W PRAWYM DOLNYM ROGU						599	023	W9SAU	599	001
LUB POPRAWIĆ OZNACZONE POLA I ZAŁADOWAĆ PONOWNIE						599	027	WA3GM	599	001
50.	20m	CW	E77DX	599	038	K3JHT	599	001		
51	20m	CW	E77DX	599	041	K1WR	599	001		
59.	20m	CW	E77DX	599	051	AK1MD	599	020		
69.	20m	CW	E77DX	599	095	DS4GQR	599	000		
113.	40m	CW	E77DX	599	106	Z30A	599	001		
124.	40m	CW	E77DX	599	121	YD1RIK	599	022		
139.	40m	CW	E77DX	599	208	IK0PHY	599	000		
226.	160m	CW	E77DX	599	473	US1QA	599	097		
491.	40m	CW	E77DX							

Wykryte wadliwe zapisy w polach QSO zaznaczone są żółtym tłem. Poprawek nie da się wykonać w interfejsie, gdyż jest on tylko do odczytu. Aby przejrzeć wszystkie zapisy - część z nich przykrywa okno komunikatu należy kliknąć na żółtym polu (**NIE** na przycisku **PRZEŚLIJ LOG!!!**). Poprawek dokonujemy edytorem tekstowym np. Notatnik po otwarciu pliku logu Cabrillo lub wygodniej w programie logującym, gdyż uzyskamy na stałe poprawne zapisy w logu kontestowym z którego często dokonujemy eksportu do innych zbiorczych programów takich, jak np. Logger32. Warto przed dokonaniem poprawek wykonać sobie na wszelki wypadek kopię zapasową pierwotnej wersji logu. Po dokonanych poprawkach dokonujemy zapisu pliku lub powtórnie wygenerujemy log Cabrillo.

Ważne, że nie ma żadnego ograniczenia co do liczby poprawek NAWET PO WYSYŁCE LOGU. Jedyne ograniczenie to końcowy 2-tygodniowy termin od zakończenia zawodów na wysyłkę logu.

Istnieje możliwość świadomego wysłania logu z takimi usterkami po naciśnięciu przycisku **PRZEŚLIJ LOG** ale skutkiem tego będzie odrzucenie błędnych QSO przez program weryfikujący na serwerze. Błędne QSO będą zaliczone za 0-punktów i bez mnożnika zarówno dla wysyłającego jak i jego korespondenta.

Najczęściej występujące usterki w logach omówiono na końcu tego opracowania.

Po kliknięciu na okrągłym przycisku **PRZEŚLIJ LOG** rozpoczyna się procedura weryfikacji wysyłającego i transferu logu co opisano w następnym punkcie.

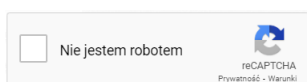
WERYFIKACJA OBRAZKOWA

Nowym elementem mogącym nie jednego przyprawić o ból głowy podczas wysyłki logu jest weryfikacja podmiotu wysyłającego log mająca za zadanie ograniczenie możliwości oddziaływania złośliwego oprogramowania na interfejs. Chodzi głównie o programowe próby podszywania się pod interakcję człowieka z interfejsem przez szkodliwe oprogramowanie atakujące interfejs tzw. Robotów.

Twórca strony wybrał weryfikację obrazkową oferowaną przez programistów Google, która jest jedną ze skuteczniejszych metod zabezpieczenia. Niestety maksymalna skuteczność zabezpieczenia powoduje również większe skomplikowanie obsługi dla człowieka wymagając przy dokonywaniu wyborów skupienia uwagi na tym co ukazuje się oknie weryfikatora zwanego żargonowo „recaptcha”.

Recapcha jest szeroko stosowana w wielu stronach internetowych i zapewne jest znanym mechanizmem. Dlatego tylko dla „niewtajemniczonych” spróbuje pokrótce opisać działanie tego wynalazku nazywanego w tym opracowaniu weryfikatorem obrazkowym lub w skrócie weryfikatorem!

Początkowym oknem weryfikatora jest zapytanie, czy nie jesteśmy robotem:



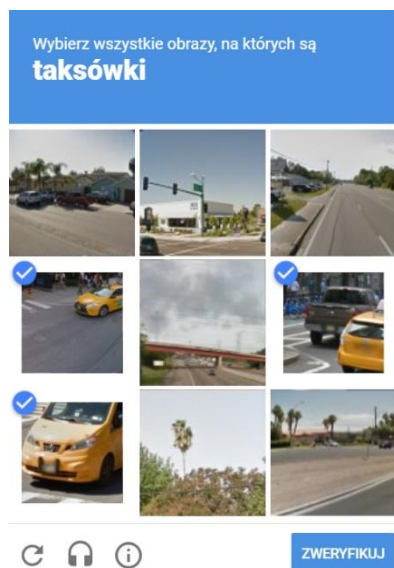
Kliknięcie na kwadracie w okienku rozpoczyna procedurę weryfikacji.

I tu może się pojawić wiele możliwych wariantów zachowania weryfikatora, opisanych poniżej.

Najprostszą reakcją weryfikatora jest akceptacja bez dalszych zapytań i rozpoczęcie procedury transmisji logu na serwer. Zdarza się to najczęściej przy bardzo krótkich logach. W skrajnie najprostszym przypadku okno zapytania może w ogóle zostać pominięte.

Najczęstszym wariantem jest wyświetlenie okna weryfikacji obrazkowej z przyciskiem **WERYFIKUJ**

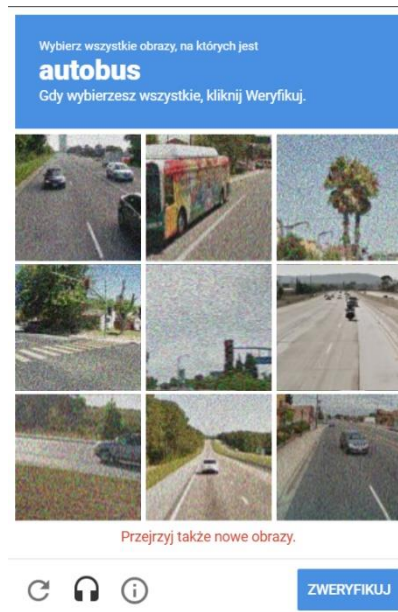
oraz prośbą o dokonanie wyborów wszystkich obrazków (które będą w dalszej części opisu nazywane „kafelkami”) zawierających wskazany w zapytaniu element składowy. Ważna uwaga: należy zaznaczyć wszystkie kafelki na których znajduje się dany element lub jego fragment, gdyż często nie mieści się on na pojedynczym kafelku.



Zauważ, że w tym przykładzie jest pytanie o taksówki. Taksówki są na tych obrazkach w kolorze pomarańczowym dlatego zaznaczono tylko te kafelki. I subtelna uwaga: zdarzają się pytania o samochody osobowe: taksówki to również samochody osobowe ale samochody osobowe nie koniecznie muszą być taksówkami!

Podobnie przy zapytaniu o sygnalizatory świetlne zaznaczamy elementy (obudowy) świateł bez słupów i belek nośnych!

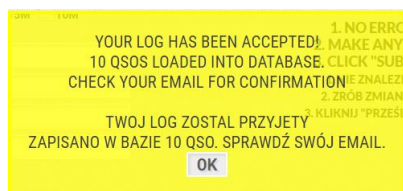
Jeżeli nie zaznaczymy wszystkich wymaganych kafelków możemy zostać poproszeni o dalszy wybór, jak poniżej.



Kliknięcie na przycisku **ZWERYFIKUJ** z reguły inicjuje transfer logu na serwer sygnalizuje to animowany komunikat , jak po lewej.

Animacja z napisem SENDING DATA.../PRZESYŁANIE DANYCH...

Po pomyślnym transferze otrzymujemy komunikat z serwera potwierdzający przyjęcie logu z jednoczesną informacją o wysłaniu e-mail na wskazane w zgłoszeniu konto.



Tu powtórnie przypominam, jak ważne jest podanie poprawnego konta e-mail na które automat wyśle potwierdzenie oraz token. Token to specjalny link do strony umożliwiającej powtórne przesłanie poprawionego logu. **Nie udostępniaj go ani nie usuwaj tego e-mail, gdyż bez niego utracisz taką możliwość!**

A teraz omówię bardziej skomplikowane sytuacje weryfikacji.

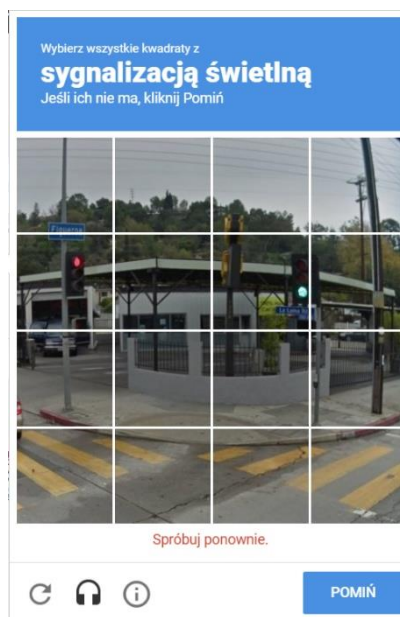
Zachowanie weryfikatora zawiera pewne elementy losowe zawarte w jego algorytmie zmuszające nas niekiedy do przejścia przez bardziej skomplikowaną procedurę weryfikacji naszego „człowieczeństwa”.

Zamiast standardowego okna z klawiszem **WERYFIKUJ** mogą się pojawić okna z klawiszem **POMIŃ** lub **DALEJ**. W takim przypadku nie dokonujemy żadnych wyborów kafelków tylko klikamy na przycisk – czasem wielokrotnie – aż do pojawienia się okna z przyciskiem **WERYFIKUJ** w którym dokonujemy wyboru odpowiednich do zapytania kafelków.

Bardziej skomplikowaną procedurą jest dynamiczna podmiana kafelków i konieczność powtórnego ich wyboru nawet po kliknięciu na **WERYFIKUJ**.



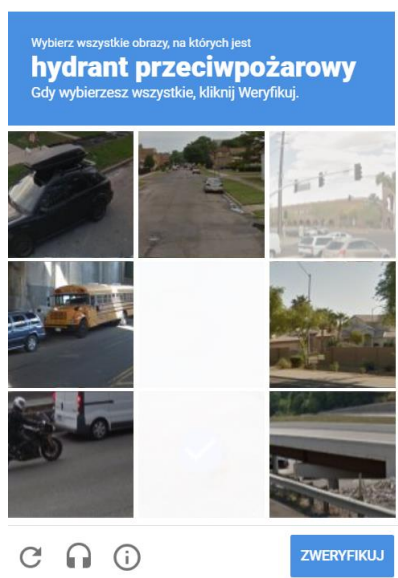
W takiej sytuacji będziemy zmuszeni do powtarzania procedury wyboru kafelków na kolejnych obrazkach. Zauważ, że obrazki niekiedy przedstawiane są z gorszą ostrością co ma utrudnić ich komputerowe rozpoznawanie ale jednocześnie stwarza to dodatkowe komplikacje dla osób zwłaszcza z gorszym wzrokiem. Jeżeli nie jesteśmy w stanie dostrzec szczegółów na przedstawionych kafelkach możemy zażądać ich wymiany klikając na przycisk zawiniętej strzałki umieszczony pod kafelkami. Można również skorzystać z dźwiękowej wersji weryfikacji klikając na ikonę słuchawek umieszczona pod kafelkami.



Kliknięcie na ikonie z literką (i) przywoła system pomocy dla recaptcha, ale to już dłuższa lektura!

Podczas weryfikacji kafelki mogą być dynamicznie podmieniane. W takiej sytuacji znikają niektóre fragmenty obrazka i należy spokojnie odczekać aż obrazek zostanie ponownie zapełniony by dokonać powtórnego wyborów zgodnie z zapytaniem. Taką sytuację przedstawia poniższy obrazek.

Nie klikamy na kafelkach ani na przycisku **ZWERYFIKUJ** do momentu przywrócenia kompletnego obrazka!



W skrajnym przypadku procedura weryfikacji może nas przeprowadzić przez wiele powtarzających się etapów **WERYFIKUJ**, **POMIŃ** lub **DALEJ** doprowadzając osoby o słabych nerwach do irytacji.

Może się również zdarzyć, że weryfikator niespodziewanie zrezygnuje z dalszego męczącego odpytywania nawet po kliknięciu na **POMIŃ** lub **DALEJ** i rozpocznie się transfer naszego logu, jak to opisano powyżej.

Więc – głęboki oddech i jedziemy dalej do końcowego celu, czyli wysyłki logu!

Z reguły, jak już zostaniemy dostatecznie „sponiewierani” przez weryfikatora następuje oczekiwane przejście do transferu logu na serwer o czym wspomniano już wcześniej.

BŁĘDY SYGNALIZOWANE PRZEZ INTERFEJS

Dla tych co, chcieliby zrozumieć sens komunikatu o tzw. INNYCH BŁĘDACH postaram się po krótko omówić typowe sytuacje.

Usterki w nagłówku logu Cabrillo

1. Nie właściwy typ zawodów. Typ zawodów wybierany jest na etapie tworzenia logu w programie logującym i powinny być to zawody SP-DX czasem w menu loggera określane są pełną nazwą lub z użyciem innych alternatywnych nazw ale na pewno nie mogą być to np. SPDX-RTTY, CQWWxx, CQWPXxx itp. Niekiedy stosowane są alternatywne logi pozwalające na swobodny zapis pól EXCH ale należy uważać na to co ostatecznie zostanie umieszczone w otrzymanym pliku logu po zawodach i dokonać edycji pól na właściwe. Ma być **SP-DX** bez dodatków. Wzór logu Cabrillo znajduje się na stronie [PRZYKŁADY LOGÓW](#).
2. Określenie kategorii i podkategorii (w zależności od wersji Cabrillo 2 lub 3). Tu pomocną rolę wyciąga inteligentny interfejs, który daje możliwość wyboru dopuszczalnej regulaminem kategorii a nawet w wielu przypadkach sugeruje możliwe wybory.
3. Znak stacji. Znak stacji wymieniony w nagłówku Cabrillo musi być zgodny z tym występującym w polach QSO. Dosłownie: jeżeli stacja pracowała ze znakiem przełamanym np. SP/znak lub znak/P, znak/QRP itp. to taki zapis musi występować zgodnie w nagłówku i polach linii QSO. Oczywiście dokonując poprawek musimy doprowadzić do stanu faktycznego, czyli do wersji emitowanej w eter w przeciwnym razie będzie niezgodność z tym co zalogowali nasi korespondenci.
4. Brak wypełnionego pola E-MAIL: - o ten element upomni się interfejs podczas próby wysłania logu na serwer.

Błędy w liniach QSO

Podczas weryfikacji logu na naszym komputerze skrypt stara się wykryć niektóre formalne błędy w zapisach poszczególnych pól linii QSO.

1. Sprawdzane jest, czy data-czas mieszczą się w regulaminowym terminie zawodów. QSO wykraczające poza ten termin oznaczane są jako błędne. Należy sprawdzić, czy zapisy w logu są wg. czasu UTC (lokalny -2h)
2. Dla stacji SP sprawdzane jest, czy raportowana grupa kontrolna jest pojedynczą literą z dopuszczalnego zbioru ([pkt 7](#)) Litera powinna odpowiadać województwu z którego stacja nadawała podczas zawodów. Jeżeli jest błąd to wymaga poprawki.
3. Dla stacji non SP grupę kontrolną uzupełnia kolejny nr QSO począwszy od 001. Brak numeru lub stałe numery nadawane często, np. nr strefy CQ, ITU lub inny numer np. 599 są błędem.
4. Puste pole znaku lub błędne znaki wywoławcze np. jedno- lub dwuliterowe, znaki bez sufiksu albo z rozpoczynającym lub kończącym się od cyfry 0 itp. (0K1AA, 0E3BB, DK1L0...) Wymagają poprawy.
5. Jako nieprawidłowość sygnalizowane są również QSO pomiędzy stacjami SP-SP gdyż nie są one dopuszczalne regulaminem. Jedyną konsekwencją pozostawienia ich w logu będzie 0-pkt i brak mnożnika SP, który nie jest zaliczany dla stacji SP. Nie ma sensu wołać stacji SP!

Wersja interfejsu, którą zaimplementowano w bieżącym roku jest w pewnym sensie wersją rozwojową i nie wykrywa wszystkich błędów na etapie wysyłki. Zapewne doświadczenia zdobyte w tegorocznych zawodach pozwolą Komisji i wolontariuszom pracującym nad doskonaleniem interfejsu i procedur weryfikacji pozwolą udoskonalić go w przyszłych latach.

Ale to może za rok...

Nie jest rolą Organizatora poprawianie logu uczestnika tak, więc „szlifowanie” logu jest wyłączną powinnością uczestnika zawodów i wszelkie usterki w logu stanowią jego osobistą odpowiedzialność mogącą skutkować obniżeniem pozycji w klasyfikacji wysyłającego log jak i jego korespondentów dlatego w obopólnym interesie jest sprawdzenia przez niego poprawności logu przed jego wysyłką. Komisja zawodów nie ponosi żadnej odpowiedzialności za nie wykryte na etapie wysyłki błędów znajdujących się w logu zaś działanie skryptu jest nowatorskim pomysłem mającym jedynie wspomóc uczestnika w wykryciu najczęściej spotykanych usterek .

I na koniec uwaga – spostrzeżenie od autora opracowania:

Jeżeli mamy totalnie „skopany” błędny log i nie możemy go poprawić to paradoksalnie lepiej go nie wysyłać, gdyż wysyłającemu nie przyniesie to żadnej korzyści a jego korespondentom może odebrać punkty za prawidłowo przeprowadzone QSO podczas zawodów. Zgodnie z przyjętą przez Organizatora zasadą, uznawania za poprawne wszystkiego czego nie da się skonfrontować z przeciwnym logiem - takie wadliwe logi należy uznać za „NIECHCIANE”!!!

Dobrej zabawy podczas zawodów i wysokiej pozycji w klasyfikacji końcowej

Autor.

PS. Przepraszam purystów językowych za błędy stylistyczne i ewentualne inne, które mogły pojawić się w teście. Brak czasu uniemożliwia mi jednak „dopieszczanie” tekstu (HI)