

(注) A局の一括呼び出し (CQ) ...は省略

送りたい情報 eg: AB123

2回程度送信

{ A局とはA局のCallsignを示します。
B局、C局、D局...も同様です。 }

次に送りたい情報

① B局 DE A局 msg is xxxxx/xxxxx BK

受信情報の確認

② A局 DE B局 UR msg xxxxx is OK es Next (msg) xxxxx/xxxxx C局 GA

* Msgが取れなかったら ⇒ (pse または sori) AGN BK 或いは単に ? を送信

③ B局 DE C局 UR msg xxxxx is OK es Next (msg) xxxxx/xxxxx D局 GA

⋮
(繰り返し)

END _____ DE _____ UR msg xxxxx is OK TU TU VA E E

GA : Go Ahead , , , xxxxx局どうぞ !

GAを使わない場合は xxxxxx DE XXXXX BK になります。

<Game ルール等>

- * 呼ばれたかどうか分からない場合は QRZ? DE XXXXXXX K
- * 相手情報が了解できない時は直後に再送依頼 msg AGN / AGN / ? 等を送信する
- * A局に回ってきたら終了 あるいは 適当なところで Final
- * 今回はGameである為に相手局を指名して順番に情報伝達するものとします。
- * Next 情報は前のmsgと同一でも新しい別情報でもOK
- * 確認情報 xxxxx が間違っていた場合ブレークを掛けて指摘しても良いですね。
BK BK DE JXXXXX msg (is) incorrect ... (msg is xxxxx) BK とか...

<CW Tips>

- * 本来 Group に情報を伝達する場合は一括呼び出し (CQ) を行います。
- * キー局はコンタクトできた局へ情報を伝達し再び一括呼び出しを行います。
- * 一括呼び出しによる情報伝達は xxxxxx DE XXXXX K の様なノーマルな形です。
- * これはGameなのでRound QSO 風にしました。