

Inhaltsverzeichnis

1. Adressierung bei DMR	4
2. Benutzer:OE3DZW	6
3. DMR-Registrierung	8
4. DMR-Standard	10
5. Digitale Sprache - Adressierung	12

Adressierung bei DMR

[Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen](#)
[VisuellWikitext](#)

Version vom 10. September 2023, 11:03

Uhr (Quelltext anzeigen)

[OE3DZW](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

Markierung: **Visuelle Bearbeitung**

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

Version vom 10. September 2023, 11:04

Uhr (Quelltext anzeigen)

[OE3DZW](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

Markierung: **Visuelle Bearbeitung**

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

Zeile 1:

– Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [[Digitale Sprache - Adressierung|Artikel Adressierung bei digitaler Sprache]]. Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [[DMR-Standard]] finden sich weitere Elemente welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zeile 1:

+ Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [[Digitale Sprache - Adressierung|Artikel Adressierung bei digitaler Sprache]]. Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [[DMR-Standard]] finden sich weitere Elemente, welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Version vom 10. September 2023, 11:04 Uhr

Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [Artikel Adressierung bei digitaler Sprache](#). Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [DMR-Standard](#) finden sich weitere Elemente, welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Die wichtigsten eigentlichen Adressierungselemente von DMR sind:

- DMR-ID (Quell-Adresse), 32Bit, Details siehe [DMR-Registrierung](#)
- Talk-Group (Ziel-Adresse): Werte von 0-65535 (unsigned 16Bit-Wert)
- Private/Group-Flag (fungiert als Teil der Ziel-Adresse)
- Time Slot (TS): TS1 oder TS2

Beim Empfang wird noch festgelegt, welche Talk-Groups ausgegeben werden, oder ob alle Talk-Groups unabhängig von Private-Flag wiedergegeben werden. Die letztere Option ist nicht bei allen Geräten verfügbar.

Adressierung bei DMR: Unterschied zwischen den Versionen

[Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen](#)
[VisuellWikitext](#)

Version vom 10. September 2023, 11:03

Uhr (Quelltext anzeigen)

[OE3DZW](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

Markierung: **Visuelle Bearbeitung**

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

Version vom 10. September 2023, 11:04

Uhr (Quelltext anzeigen)

[OE3DZW](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

Markierung: **Visuelle Bearbeitung**

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

Zeile 1:

– Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [[Digitale Sprache - Adressierung|Artikel Adressierung bei digitaler Sprache]]. Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [[DMR-Standard]] finden sich weitere Elemente welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zeile 1:

+ Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [[Digitale Sprache - Adressierung|Artikel Adressierung bei digitaler Sprache]]. Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [[DMR-Standard]] finden sich weitere Elemente, welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Version vom 10. September 2023, 11:04 Uhr

Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [Artikel Adressierung bei digitaler Sprache](#). Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [DMR-Standard](#) finden sich weitere Elemente, welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Die wichtigsten eigentlichen Adressierungselemente von DMR sind:

- DMR-ID (Quell-Adresse), 32Bit, Details siehe [DMR-Registrierung](#)
- Talk-Group (Ziel-Adresse): Werte von 0-65535 (unsigned 16Bit-Wert)
- Private/Group-Flag (fungiert als Teil der Ziel-Adresse)
- Time Slot (TS): TS1 oder TS2

Beim Empfang wird noch festgelegt, welche Talk-Groups ausgegeben werden, oder ob alle Talk-Groups unabhängig von Private-Flag wiedergegeben werden. Die letztere Option ist nicht bei allen Geräten verfügbar.

Adressierung bei DMR: Unterschied zwischen den Versionen

[Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen](#)
[VisuellWikitext](#)

Version vom 10. September 2023, 11:03

Uhr (Quelltext anzeigen)

[OE3DZW](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

Markierung: **Visuelle Bearbeitung**

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

Version vom 10. September 2023, 11:04

Uhr (Quelltext anzeigen)

[OE3DZW](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

Markierung: **Visuelle Bearbeitung**

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

Zeile 1:

– Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [[Digitale Sprache - Adressierung|Artikel Adressierung bei digitaler Sprache]]. Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [[DMR-Standard]] finden sich weitere Elemente welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zeile 1:

+ Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [[Digitale Sprache - Adressierung|Artikel Adressierung bei digitaler Sprache]]. Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [[DMR-Standard]] finden sich weitere Elemente, welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Version vom 10. September 2023, 11:04 Uhr

Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [Artikel Adressierung bei digitaler Sprache](#). Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [DMR-Standard](#) finden sich weitere Elemente, welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Die wichtigsten eigentlichen Adressierungselemente von DMR sind:

- DMR-ID (Quell-Adresse), 32Bit, Details siehe [DMR-Registrierung](#)
- Talk-Group (Ziel-Adresse): Werte von 0-65535 (unsigned 16Bit-Wert)
- Private/Group-Flag (fungiert als Teil der Ziel-Adresse)
- Time Slot (TS): TS1 oder TS2

Beim Empfang wird noch festgelegt, welche Talk-Groups ausgegeben werden, oder ob alle Talk-Groups unabhängig von Private-Flag wiedergegeben werden. Die letztere Option ist nicht bei allen Geräten verfügbar.

Adressierung bei DMR: Unterschied zwischen den Versionen

[Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen](#)
[VisuellWikitext](#)

Version vom 10. September 2023, 11:03

Uhr (Quelltext anzeigen)

[OE3DZW](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

Markierung: **Visuelle Bearbeitung**

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

Version vom 10. September 2023, 11:04

Uhr (Quelltext anzeigen)

[OE3DZW](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

Markierung: **Visuelle Bearbeitung**

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

Zeile 1:

– Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [[Digitale Sprache - Adressierung|Artikel Adressierung bei digitaler Sprache]]. Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [[DMR-Standard]] finden sich weitere Elemente welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zeile 1:

+ Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [[Digitale Sprache - Adressierung|Artikel Adressierung bei digitaler Sprache]]. Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [[DMR-Standard]] finden sich weitere Elemente, welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Version vom 10. September 2023, 11:04 Uhr

Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [Artikel Adressierung bei digitaler Sprache](#). Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [DMR-Standard](#) finden sich weitere Elemente, welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Die wichtigsten eigentlichen Adressierungselemente von DMR sind:

- DMR-ID (Quell-Adresse), 32Bit, Details siehe [DMR-Registrierung](#)
- Talk-Group (Ziel-Adresse): Werte von 0-65535 (unsigned 16Bit-Wert)
- Private/Group-Flag (fungiert als Teil der Ziel-Adresse)
- Time Slot (TS): TS1 oder TS2

Beim Empfang wird noch festgelegt, welche Talk-Groups ausgegeben werden, oder ob alle Talk-Groups unabhängig von Private-Flag wiedergegeben werden. Die letztere Option ist nicht bei allen Geräten verfügbar.

Adressierung bei DMR: Unterschied zwischen den Versionen

[Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen](#)
[Visuell Wikitext](#)

Version vom 10. September 2023, 11:03

Uhr (Quelltext anzeigen)

[OE3DZW](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

Markierung: **Visuelle Bearbeitung**

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

Version vom 10. September 2023, 11:04

Uhr (Quelltext anzeigen)

[OE3DZW](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

Markierung: **Visuelle Bearbeitung**

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

Zeile 1:

– Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [[Digitale Sprache - Adressierung|Artikel Adressierung bei digitaler Sprache]]. Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [[DMR-Standard]] finden sich weitere Elemente welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zeile 1:

+ Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [[Digitale Sprache - Adressierung|Artikel Adressierung bei digitaler Sprache]]. Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [[DMR-Standard]] finden sich weitere Elemente, welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Version vom 10. September 2023, 11:04 Uhr

Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [Artikel Adressierung bei digitaler Sprache](#). Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [DMR-Standard](#) finden sich weitere Elemente, welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Die wichtigsten eigentlichen Adressierungselemente von DMR sind:

- DMR-ID (Quell-Adresse), 32Bit, Details siehe [DMR-Registrierung](#)
- Talk-Group (Ziel-Adresse): Werte von 0-65535 (unsigned 16Bit-Wert)
- Private/Group-Flag (fungiert als Teil der Ziel-Adresse)
- Time Slot (TS): TS1 oder TS2

Beim Empfang wird noch festgelegt, welche Talk-Groups ausgegeben werden, oder ob alle Talk-Groups unabhängig von Private-Flag wiedergegeben werden. Die letztere Option ist nicht bei allen Geräten verfügbar.

Adressierung bei DMR: Unterschied zwischen den Versionen

[Versionsgeschichte interaktiv durchsuchen](#)
[VisuellWikitext](#)

Version vom 10. September 2023, 11:03

Uhr (Quelltext anzeigen)

[OE3DZW](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

Markierung: **Visuelle Bearbeitung**

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

Version vom 10. September 2023, 11:04

Uhr (Quelltext anzeigen)

[OE3DZW](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

Markierung: **Visuelle Bearbeitung**

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

Zeile 1:

– Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [[Digitale Sprache - Adressierung|Artikel Adressierung bei digitaler Sprache]]. Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [[DMR-Standard]] finden sich weitere Elemente welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Zeile 1:

+ Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [[Digitale Sprache - Adressierung|Artikel Adressierung bei digitaler Sprache]]. Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [[DMR-Standard]] finden sich weitere Elemente, welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Version vom 10. September 2023, 11:04 Uhr

Dieser Artikel ist eine Vertiefung zum [Artikel Adressierung bei digitaler Sprache](#). Er ist aber auch eine Vereinfachung. Im [DMR-Standard](#) finden sich weitere Elemente, welche im Amateurfunk nicht verwendet werden (etwa All-Call, Broadcast-Call).

Zur Nutzung von DMR ist es zuerst notwendig Sende- und Empfangsfrequenzen zu kennen. Ebenso notwendig ist es den richtigen Color-Code einzustellen, der Standardwert "1" ist fast immer richtig. Der Encryption-Key (shared key) ist im Amateurfunk nicht relevant.

Die wichtigsten eigentlichen Adressierungselemente von DMR sind:

- DMR-ID (Quell-Adresse), 32Bit, Details siehe [DMR-Registrierung](#)
- Talk-Group (Ziel-Adresse): Werte von 0-65535 (unsigned 16Bit-Wert)
- Private/Group-Flag (fungiert als Teil der Ziel-Adresse)
- Time Slot (TS): TS1 oder TS2

Beim Empfang wird noch festgelegt, welche Talk-Groups ausgegeben werden, oder ob alle Talk-Groups unabhängig von Private-Flag wiedergegeben werden. Die letztere Option ist nicht bei allen Geräten verfügbar.