

## Inhaltsverzeichnis

1. JT6M .....	10
2. Benutzer:OE1VMC .....	4
3. JT4 .....	6
4. JT65 .....	8
5. JT9 .....	12
6. QRA64 .....	14
7. WSPR .....	16

## JT6M

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

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:32

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

(Weitere Erklärungen und Link zu Signal  
 Identification Wiki eingefügt)

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:33

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

K

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

**Zeile 11:**

Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils  
 einem Zeichen entsprechen.

– **Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21$   
 $.53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde  
 (characters per second, cps).**

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf  
 einer Piccolo Flöte an.

**Zeile 11:**

Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils  
 einem Zeichen entsprechen.

+ **Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21$   
 $,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde  
 (characters per second, cps).**

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf  
 einer Piccolo Flöte an.

## Version vom 31. Dezember 2016, 19:33 Uhr

### Digitale Betriebsarten im Detail\ JT6M

JT6M ist eine digitale Betriebsart, die optimiert wurde für Vorwärtsstreuung und Reflexion an ionisierten Meteoriten-Leuchtschweif (meteor scatter) und für ionosphärische Streuung and sporadischer E-Schicht (ionospheric scatter, sporadic E) im 6m Band. Die geometrischen Verhältnisse für Funkverbindungen über Vorwärtsstreuung an Meteoriten-Leuchtschweif werden [hier](#) erklärt.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde JT6M mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT](#) durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#)).

Als Modulationsverfahren kommt 44-FSK zum Einsatz: ein Ton zur Synchronisierung und 43 weitere Töne zur Datenübertragung. Datenrate entspricht 21.53 baud. Jeder Ton dauert also  $1/21.53 = 46,44$  ms. Der Ton zur Synchronisierung wird in jedem dritten Symbolintervall gesendet. Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#), [WSJT-X](#) und [Signal Identification Wiki](#)..

Siehe auch: [JT65](#), [JT4](#), [JT9](#), [QRA64](#) und [WSPR](#).

## JT6M: Unterschied zwischen den Versionen

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

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:32

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

(Weitere Erklärungen und Link zu Signal Identification Wiki eingefügt)

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:33

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[K](#)

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

**Zeile 11:**

Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

– **Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21,53 = 14,4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).**

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

**Zeile 11:**

Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

+ **Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21,53 = 14,4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).**

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

## Version vom 31. Dezember 2016, 19:33 Uhr

### Digitale Betriebsarten im Detail: JT6M

JT6M ist eine digitale Betriebsart, die optimiert wurde für Vorwärtsstreuung und Reflexion an ionisierten Meteoriten-Leuchtschweif (meteor scatter) und für ionosphärische Streuung an sporadischer E-Schicht (ionospheric scatter, sporadic E) im 6m Band. Die geometrischen Verhältnisse für Funkverbindungen über Vorwärtsstreuung an Meteoriten-Leuchtschweif werden [hier](#) erklärt.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde JT6M mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT](#) durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#).

Als Modulationsverfahren kommt 44-FSK zum Einsatz: ein Ton zur Synchronisierung und 43 weitere Töne zur Datenübertragung. Datenrate entspricht 21,53 baud. Jeder Ton dauert also  $1/21,53 = 46,44$  ms. Der Ton zur Synchronisierung wird in jedem dritten Symbolintervall gesendet. Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21,53 = 14,4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

---

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#), [WSJT-X](#) und [Signal Identification Wiki](#)..

Siehe auch: [JT65](#), [JT4](#), [JT9](#), [QRA64](#) und [WSPR](#).

## JT6M: Unterschied zwischen den Versionen

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

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:32

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

(Weitere Erklärungen und Link zu Signal Identification Wiki eingefügt)

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:33

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

K

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

**Zeile 11:**

Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

– **Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).**

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

**Zeile 11:**

Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

+ **Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).**

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

## Version vom 31. Dezember 2016, 19:33 Uhr

### Digitale Betriebsarten im Detail\; JT6M

JT6M ist eine digitale Betriebsart, die optimiert wurde für Vorwärtsstreuung und Reflexion an ionisierten Meteoriten-Leuchtspeuren ([meteor scatter](#)) und für ionosphärische Streuung and sporadischer E-Schicht (ionospheric scatter, sporadic E) im 6m Band. Die geometrischen Verhältnisse für Funkverbindungen über Vorwärtsstreuung an Meteoriten-Leuchtspeuren werden [hier](#) erklärt.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde JT6M mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT](#) durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#)).

Als Modulationsverfahren kommt 44-FSK zum Einsatz: ein Ton zur Synchronisierung und 43 weitere Töne zur Datenübertragung. Datenrate entspricht 21.53 baud. Jeder Ton dauert also  $1/21,53 = 46,44$  ms. Der Ton zur Synchronisierung wird in jedem dritten Symbolintervall gesendet. Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

---

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#), [WSJT-X](#) und [Signal Identification Wiki](#)..

Siehe auch: [JT65](#), [JT4](#), [JT9](#), [QRA64](#) und [WSPR](#).

## JT6M: Unterschied zwischen den Versionen

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

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:32

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

(Weitere Erklärungen und Link zu Signal Identification Wiki eingefügt)

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:33

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[K](#)

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

**Zeile 11:**

Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

– **Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3)*21,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).**

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

**Zeile 11:**

Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

+ **Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3)*21,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).**

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

## Version vom 31. Dezember 2016, 19:33 Uhr

### Digitale Betriebsarten im Detail: JT6M

JT6M ist eine digitale Betriebsart, die optimiert wurde für Vorwärtsstreuung und Reflexion an ionisierten Meteoriten-Leuchtschweif (meteor scatter) und für ionosphärische Streuung and sporadischer E-Schicht (ionospheric scatter, sporadic E) im 6m Band. Die geometrischen Verhältnisse für Funkverbindungen über Vorwärtsstreuung an Meteoriten-Leuchtschweif werden [hier](#) erklärt.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde JT6M mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT](#) durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#).

Als Modulationsverfahren kommt 44-FSK zum Einsatz: ein Ton zur Synchronisierung und 43 weitere Töne zur Datenübertragung. Datenrate entspricht 21.53 baud. Jeder Ton dauert also  $1/21,53 = 46,44$  ms. Der Ton zur Synchronisierung wird in jedem dritten Symbolintervall gesendet. Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3)*21,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#), [WSJT-X](#) und [Signal Identification Wiki](#)..

Siehe auch: [JT65](#), [JT4](#), [JT9](#), [QRA64](#) und [WSPR](#).

## JT6M: Unterschied zwischen den Versionen

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

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:32

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

(Weitere Erklärungen und Link zu Signal Identification Wiki eingefügt)

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:33

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[K](#)

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

Zeile 11:	Zeile 11:
Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.	Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.
– Wirksamer Durchsatz ist also etwa $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$ Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).	+ Wirksamer Durchsatz ist also etwa $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$ Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).
Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.	Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

## Version vom 31. Dezember 2016, 19:33 Uhr

### Digitale Betriebsarten im Detail\ JT6M

JT6M ist eine digitale Betriebsart, die optimiert wurde für Vorwärtsstreuung und Reflexion an ionisierten Meteoriten-Leuchtspeuren ([meteor scatter](#)) und für ionosphärische Streuung and sporadischer E-Schicht (ionospheric scatter, sporadic E) im 6m Band. Die geometrischen Verhältnisse für Funkverbindungen über Vorwärtsstreuung an Meteoriten-Leuchtspeuren werden [hier](#) erklärt.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde JT6M mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT](#) durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#)).

Als Modulationsverfahren kommt 44-FSK zum Einsatz: ein Ton zur Synchronisierung und 43 weitere Töne zur Datenübertragung. Datenrate entspricht 21.53 baud. Jeder Ton dauert also  $1/21.53 = 46,44$  ms. Der Ton zur Synchronisierung wird in jedem dritten Symbolintervall gesendet. Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

---

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#), [WSJT-X](#) und [Signal Identification Wiki](#)..

Siehe auch: [JT65](#), [JT4](#), [JT9](#), [QRA64](#) und [WSPR](#).

## JT6M: Unterschied zwischen den Versionen

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

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:32

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

(Weitere Erklärungen und Link zu Signal Identification Wiki eingefügt)

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:33

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[K](#)

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

Zeile 11:	Zeile 11:
Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.	Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.
– Wirksamer Durchsatz ist also etwa $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$ Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).	+ Wirksamer Durchsatz ist also etwa $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$ Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).
Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.	Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

## Version vom 31. Dezember 2016, 19:33 Uhr

### Digitale Betriebsarten im Detail\; JT6M

JT6M ist eine digitale Betriebsart, die optimiert wurde für Vorwärtsstreuung und Reflexion an ionisierten Meteoriten-Leuchtschweif (meteor scatter) und für ionosphärische Streuung and sporadischer E-Schicht (ionospheric scatter, sporadic E) im 6m Band. Die geometrischen Verhältnisse für Funkverbindungen über Vorwärtsstreuung an Meteoriten-Leuchtschweif werden [hier](#) erklärt.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde JT6M mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT](#) durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#)).

Als Modulationsverfahren kommt 44-FSK zum Einsatz: ein Ton zur Synchronisierung und 43 weitere Töne zur Datenübertragung. Datenrate entspricht 21.53 baud. Jeder Ton dauert also  $1/21.53 = 46,44$  ms. Der Ton zur Synchronisierung wird in jedem dritten Symbolintervall gesendet. Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#), [WSJT-X](#) und [Signal Identification Wiki](#)..

Siehe auch: [JT65](#), [JT4](#), [JT9](#), [QRA64](#) und [WSPR](#).

## JT6M: Unterschied zwischen den Versionen

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

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:32

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

(Weitere Erklärungen und Link zu Signal Identification Wiki eingefügt)

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:33

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[K](#)

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

**Zeile 11:**

Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

– **Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).**

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

**Zeile 11:**

Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

+ **Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).**

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

## Version vom 31. Dezember 2016, 19:33 Uhr

### Digitale Betriebsarten im Detail: JT6M

JT6M ist eine digitale Betriebsart, die optimiert wurde für Vorwärtsstreuung und Reflexion an ionisierten Meteoriten-Leuchtschweif (meteor scatter) und für ionosphärische Streuung and sporadischer E-Schicht (ionospheric scatter, sporadic E) im 6m Band. Die geometrischen Verhältnisse für Funkverbindungen über Vorwärtsstreuung an Meteoriten-Leuchtschweif werden [hier](#) erklärt.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde JT6M mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT](#) durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#).

Als Modulationsverfahren kommt 44-FSK zum Einsatz: ein Ton zur Synchronisierung und 43 weitere Töne zur Datenübertragung. Datenrate entspricht 21.53 baud. Jeder Ton dauert also  $1/21,53 = 46,44$  ms. Der Ton zur Synchronisierung wird in jedem dritten Symbolintervall gesendet. Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

---

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#), [WSJT-X](#) und [Signal Identification Wiki](#)..

Siehe auch: [JT65](#), [JT4](#), [JT9](#), [QRA64](#) und [WSPR](#).

## JT6M: Unterschied zwischen den Versionen

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

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:32

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

(Weitere Erklärungen und Link zu Signal Identification Wiki eingefügt)

[← Zum vorherigen Versionsunterschied](#)

### Version vom 31. Dezember 2016, 19:33

**Uhr (Quelltext anzeigen)**

[OE1VMC](#) ([Diskussion](#) | [Beiträge](#))

[K](#)

[Zum nächsten Versionsunterschied →](#)

**Zeile 11:**

Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

– Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

**Zeile 11:**

Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

+ Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

## Version vom 31. Dezember 2016, 19:33 Uhr

### Digitale Betriebsarten im Detail: JT6M

JT6M ist eine digitale Betriebsart, die optimiert wurde für Vorwärtsstreuung und Reflexion an ionisierten Meteoriten-Leuchtschweif (meteor scatter) und für ionosphärische Streuung and sporadischer E-Schicht (ionospheric scatter, sporadic E) im 6m Band. Die geometrischen Verhältnisse für Funkverbindungen über Vorwärtsstreuung an Meteoriten-Leuchtschweif werden [hier](#) erklärt.

Implementiert wird diese digitale Betriebsart über die Soundkarte eines PC. Zuerst eingeführt wurde JT6M mit Hilfe der Implementierung als Open Source Software [WSJT](#) durch [Joe Taylor \(K1JT\)](#).

Als Modulationsverfahren kommt 44-FSK zum Einsatz: ein Ton zur Synchronisierung und 43 weitere Töne zur Datenübertragung. Datenrate entspricht 21.53 baud. Jeder Ton dauert also  $1/21.53 = 46,44$  ms. Der Ton zur Synchronisierung wird in jedem dritten Symbolintervall gesendet. Darauf folgen zwei Datentöne, die jeweils einem Zeichen entsprechen.

Wirksamer Durchsatz ist also etwa  $(2/3) \cdot 21,53 = 14.4$  Buchstaben pro Sekunde (characters per second, cps).

Dies hört sich ein wenig wie Musik auf einer Piccolo Flöte an.

Weitere Informationen: [WSJT \(Wikipedia\)](#), [WSJT](#), [AC4M Digital Radio Site](#), [WSJT-X](#) und [Signal Identification Wiki](#)..

Siehe auch: [JT65](#), [JT4](#), [JT9](#), [QRA64](#) und [WSPR](#).