

Morsecode

Der Code verwendet drei Symbole, die Punkt (·), Strich (–) und Pause () genannt werden, gesprochen als *dit*, *dah* (oder *doh*) und „*Schweigen*“. Die Länge eines *Dit* bestimmt die Geschwindigkeit, mit der gesendet werden kann, und ist die grundlegende Zeiteinheit. Genauer gilt Folgendes:

- Ein *Dah* ist dreimal so lang wie ein *Dit*.
- Die Pause zwischen zwei gesendeten Symbolen ist ein *Dit* lang.
- Zwischen Buchstaben in einem Wort wird eine Pause von der Länge eines *Dah* (oder drei *Dits*) eingeschoben.
- Die Länge der Pause zwischen Wörtern entspricht sieben *Dits*.

Code-Tabelle

Lateinische Buchstaben	
Buchstabe	Code
A	· –
B	– · · ·
C	– · – ·
D	– · ·
E	·
F	· · – ·
G	– – ·
H	· · · ·
I	· ·
J	· – – –
K	– · –
L	· – · ·
M	– –
N	– ·
O	– – –
P	· – – ·
Q	– – · –
R	· – ·
S	· · ·
T	–
U	· · –
V	· · · –
W	· – –
X	– · · –
Y	– · – –
Z	– – · ·
Sonder- und Satzzeichen	
Zeichen	Code
À, Å	· – – · –
Ä	· – · –
È	· – · · –

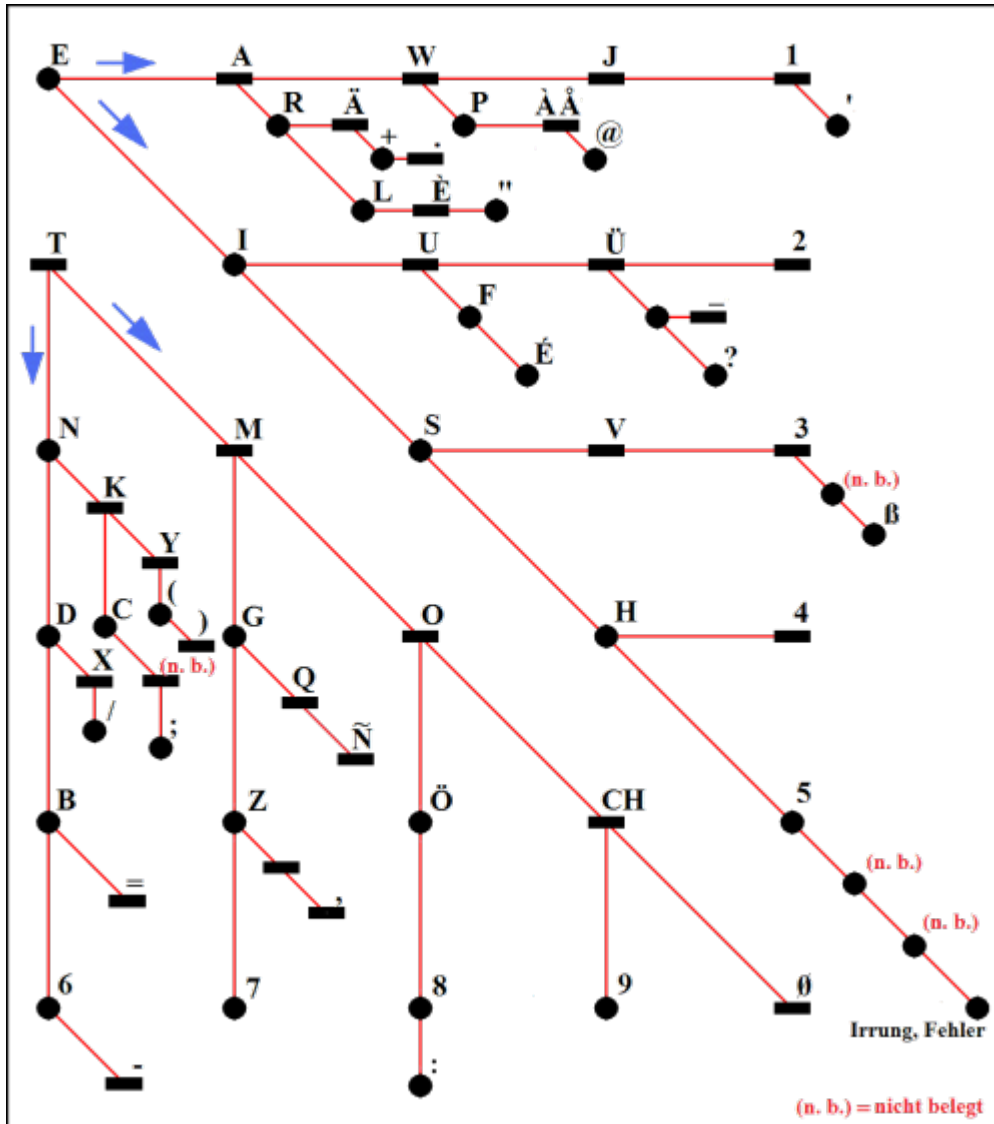
Sonder- und Satzzeichen	
Zeichen	Code
É	. . - . .
Ö	- - - .
Ü	. . - -
ß	. . . - - . .
CH	- - - -
Ñ	- - . - -
. (AAA)	. - . - . -
, (MIM)	- - . . - -
: (OS)	- - - . . .
; (NNN)	- . - . - .
? (IMI)	. . - - . .
-	- -
_ (UK)	. . - - . -
((KN)	- . - - .
) (KK)	- . - - . -
'	. - - - - .
=	- -
+ (AR)	. - . - . .
/ (DN)	- . . - .
@ (AC)	. - - . - .

Ziffern	
Ziffer	Code
0	- - - - -
1	. - - - -
2	. . - - -
3	. . . - -
4 -
5
6	-
7	- - . . .
8	- - - . .
9	- - - - .

Signale	
Zeichen	Code
KA (Spruchanfang)	- . - . -
BT (Pause)	- . . . -
AR (Spruchende)	. - . - .
VE (verstanden)	. . . - .
SK (Verkehrsende)	. . . - . -

Signale	
Zeichen	Code
SOS (internationaler (See-)Notruf)	. . . - - - . . .
HH (Fehler; Irrung; Wiederholung ab letztem vollständigen Wort)

Morsetafel als Decodierhilfe



Quellenangabe

- Wikipedia-Artikel [Morsezeichen](#), veröffentlicht unter Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported-Lizenz
- Grafik [Morsetafel](#): Veröffentlicht vom Wikipedia-User [Praxelius](#) unter Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported-Lizenz

Stichwörter

morsen