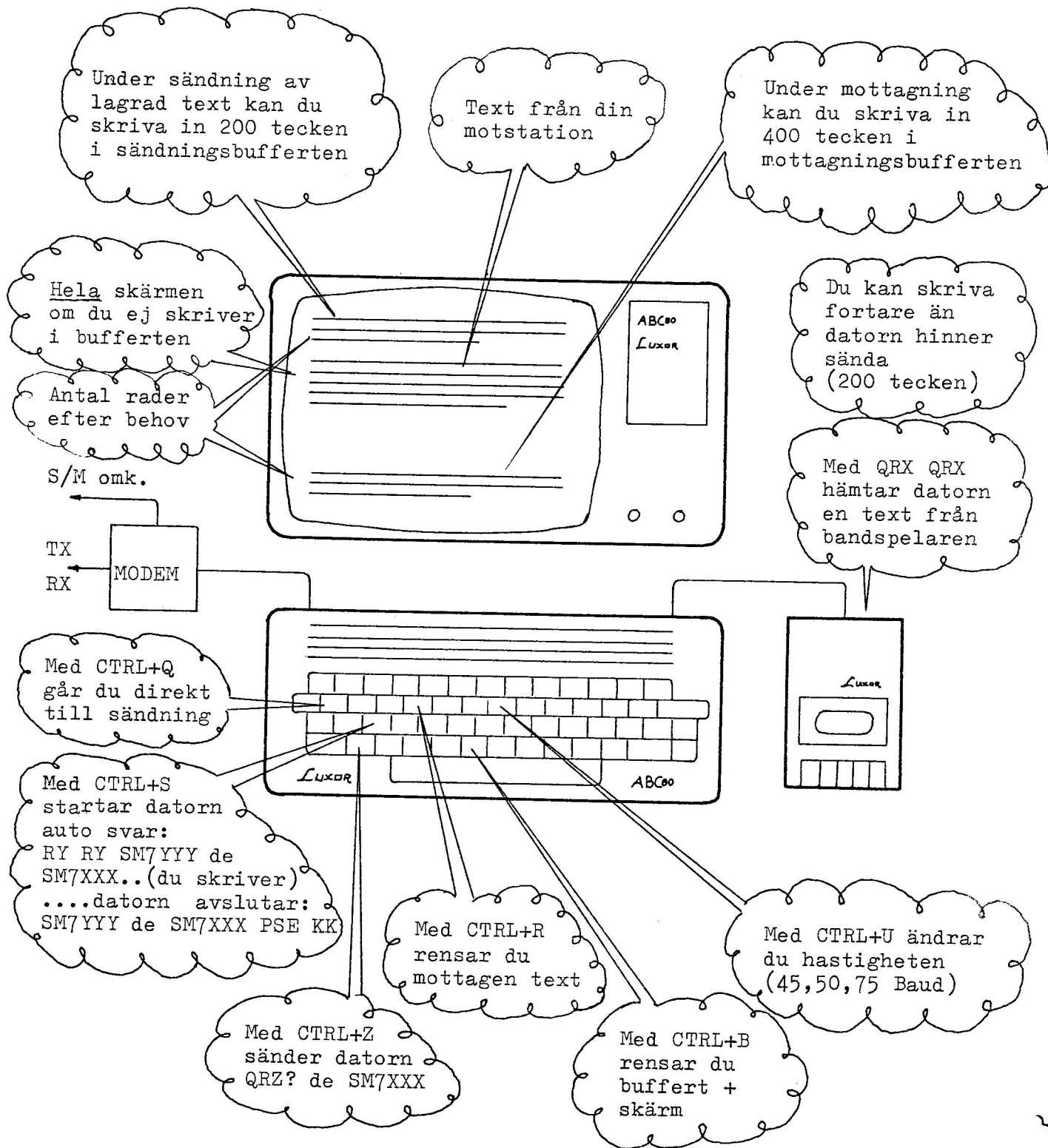


## ABC 80 I GRUNDUTFÖRANDE + MODEM FÖR RTTY

(Finns även i kraftfullare version för floppy + 8 KB)



Övriga funktioner: Sändning i QRM, Rig beskrivning, GMT IS, Test text, CQ, Valbar radlängd, Styrning till bokstavsskift mm.

FÖR INFO. kontakta SM7DVH Bertil Olsson 0457/212 88, 0457/15030

Instruktioner till RTTY sändning och mottagningsprogram  
av SM7LJS/SM7DVH.

Programmet är gjort för ABC-80 med standardminne och bandspelare. Yttre mod. och demod. krävs mellan transiver och dator. Schema på en sådan finns i QTC våren 78 eller kan beställas från oss.

Signalerna från demod. kopplas till stift 3 och stift 7 (jord) på "V 24" kontakten. Stift 2 på samma kontakt kontrollerar Modulatorn i sändning, medan stift 4 kan kontrollera sändarens M/S - omkoppling.

Två skrivbuffertrar finns för lagring av skrivna tecken, MS - bufferten i mottagningsläge och SS - bufferten i sändningsläge. Därtill finns även möjlighet att förinskriva texter som lagras på bandspelaren.

Rig- beskrivning och testtext kan också inprogrammeras liksom den egna signalen och namnet.

Aktuell Tid har man att tillgå, för att sända ut, genom att skriva "GM IS" i någon av buffertarna.

En färdig programmerad svarstext finns, där man skriver in motpartens signal en gång, varefter datorn minns denna igenom hela QSO et.

CQ finns inprogrammerad, här kan du välja olika längder på detta och även få det repeterat.

Hastigheten kan väljas mellan 45, 50 eller 75 Baud med en enkeltangenttryckning.

Möjlighet finns att återinsamla 200 inkommande tecken för att eventuellt sändas tillbaka eller lagras på bandspelaren.

Man har också möjlighet att vid särskilt besvärliga störningsförhållande sända bokstavsskift före varje bokstav och sifferskift före varje siffra.

Vagnretur, vagnretur, nyrad, bokstavsskift sänds automatiskt efter 65 tecken eller efter av operatören inställd teckenlängd. Vagnretur osv sändes även i början och slutet av varje sändningspass.

Innan du kan starta upp programmet måste din signal, namn och rigbeskrivning skrivas in.

Detta sker i programmet "DATAINCA", som finns på kassetten andra sida (2) från början.

Gör så här.

Lägg i kassetten (sida 1) i bandspelaren. Backa till början och nollställ räkneverket.

Spola fram eller kör i gång RTTY - programmet. Vid ca 90 på räkneverket är programmet slut, obs! att bandspelaren startar igen efter en paus, anteckna räkneverkets siffra.

Spela därefter in programmet "DATAINCA" varefter du svarar på frågorna i detta program.

Använd bara tecken som finns i Baudotkoden.

Tryck på return mellan varje rubrik.

Du behöver ej svara på alla frågorna om du inte vill.

På "övrigt" skriver du t ex adress: -----.

Har du skrivit fel på någon rad kan du gå tillbaka och ändra genom att trycka ner "É". Datorn frågar då efter vilken rad du vill ändra. Svara och Datorn presenterar denna rad på skärmen.

Rätta texter med "←" tangenten.

Har du nu fått raden riktig tryck på "Return" och du hamnar på den rad där du slutade skriva.

När alla frågorna är besvarade vänder du på banden, nollställer i början och spolrar fram till den siffra du har antecknat för RTTY - programmet.

Kontrollera med play nertryckt att du har kommit exakt till slutet av RTTY - programmet.

Tryck ner REC och PLAY på bandspelaren och tryck på mellanslag på datorn.

Datorn spelar nu in data (bokstäver och RTTY-tecken) samt data om dig själv och din rig.

OBS "Datainca"-programmet behöver bara köras en gång eller när du eventuellt vill ändra din rig-beskrivning.

Signal och Namn kan ändras i RTTY - programmet under körning med kommandot "0" men mer om detta senare.

Nu kan du spela in RTTY-programmet. OBS rör ej bandspelaren, för efter en liten paus (några sekund) startas den igen och spelar in de data som du nyss har skrivit och spelat in. Har du ej fått datainformationen på rätt plats, stannar programmet och skriver ut "REC?" på skärmen.

Då får du leta upp början på datainformationen igen och starta upp med "RUN".

OBS. Du kan ha datainformationen på en särskild kassett om du vill, men då får du först spela in RTTY-programmet och därefter byta kassett och återstarta med "RUN".

Datorn är nu "laddad" med RTTY-programmet och RTTY-data.

Datorn börjar först med att skriva ut den tid som är inställd. Är den OK tryck ner "Return", annars svarar du med ett "N". Följande text kommer då upp: år, må, da, hh, mm. Fyll i år, månad, dag, timme och minut med ett kommatecken mellan varje uppgift.

OBS två siffror mellan varje kommatecken och att det gäller "GMT". Efter "Return" är programmet i mottagningsläge och skriver ut de tecken som kommer in från demodulatorn.

Genom att trycka ner Ctrl och E tangenterna kommer du till en kommandosats där du sen kan välja vad du vill göra, t ex sändning, CQ eller hämta på bandspelaren m m.

Vi kommer nu att dela upp programmet i tre delar, kommandosatsen, mottagning och sändning och beskriver dessa var för sig. I slutet kommer en sammanställning av alla kontrollerna.

### Kommandosatsen (Meny)

Raden som visas på skärmen ser ut så här.

1. ( É/O/Q/C/S/T/M/I/L/H )

Du skall välja en bokstav och trycka ner denna tangent.

Bokstäverna har följande betydelse:

- É: (Error). Denna tangent ger en återgång till kommandosatsen. Den är användbar på de flesta ställen i programmet om man t e har kommit fel.
- O: (Operatör). Här kan du ändra operatörens signal och namn. Bra att ha om en annan radioamatör skall sköta datorn och vill köra med sin signal.  
OBS. Ordinarie signal och namn spelas in vid starten av programmet.
- Q: (Quick sändning). Programmet går till sändningsläge varvid sändaren slås på via "V-24" stift 4 och datorn börjar sända bokstavsskift. Varje tangentnedtryckning sänds ut direkt. Skriver du fortare än vad datorn hinner sända samlas dessa tecken in i en buffert (SS-bufferten) som sedan sänds ut när du slutat skriva.  
När inga tecken skrivs sänds bokstavskift kontinuerligt. Kontroller i sändning beskrivs senare.
- C: (CQ). Datorn börjar med att radera buffertarna och motpartens signal. Svara på frågan om vilket band du skall sända på och hur många CQ du vill ha. Trycker du bara "Return" på sista frågan blir antalet 3 CQ. På raden DX etc kan du skriva valfritt 25 tecken, t ex "DX CONTEST", annars trycker du bara "Return". Datorn börjar nu sända det antal CQ som önskats och avslutar med att sända ut aktuell tid (GMT), går därefter automatiskt till mottagningsläge.  
Om du tycker att du ser ett svar, kan du genom Ctrl och Z sända en text: QRZ? QRZ? DE signal", varefter programmet går till mottagningsläge.

Får du ej svar kan du repetera hela CQ-et genom att trycka på Ctrl och E (en gång till) varvid datorn upprepar inställt CQ. OBS du behöver alltså ej gå via kommandosatsen igen. Att repetera ett CQ går bara att göra om du har sänt ett CQ förut.

S: (Svar). Datorn sänder ett antal RY och stannar för inskrivning av motpartens signal. Skriv in signalen en gång (max 20 tecken). Du kan även skriva in motpartens signal under tiden datorn sänder RY, RY. Tecknen lagras då i SS-bufferten och när datorn har sänt färdigt RY-na hämtar den tecknen i bufferten och sänder dessa. Har du nu inte hunnit skriva hela signalen kan du fortsätta efter det att datorn har hunnit ifatt dig. När du nu har skrivit in signalen tryck då ner tangenten Ü. Motpartens signal lagras av datorn och sätts in i svaret automatiskt när du använder denna funktion senare. Datorn fortsätter nu med att sända motpartens signal igen för av "DE" och den egna signalen. Finns det något inskrivet i MS-bufferten (alltså bufferten för skrivning i mottagningsläge) kommer denna text att sändas ut nu.

När du tryckt ner Ü efter inskrivningen av signalen och datorn börjar sända tecken, har du möjlighet att skriva in tecken i SS-bufferten (240 tecken).

När nu texten i MS-bufferten är slut hämtar datorn texten i SS-bufferten och börjar sända denna, men du kan fortsätta skriva i bufferten tills datorn hinner ifatt dig. Skriver du in något tecken i bufferten, hörs ett pling i högtalaren. Rättning kan göras med "←" tangenten så länge nedtryckning åtföljs av ett pling.

När datorn har hunnit ifatt dig tystnar plinget som en indikering att varje bokstav nu sänds direkt.

Den text som skrivs in i SS-bufferten skrivs ut på översta raden på skärmen men försvinner när datorn hämtar den för sändning.

När du sänder "svaret" för andra gången eller mer (tills signalen raderats från mottagningsläget) vet datorn motpartens signal och stannar därför inte förrän bufferten är slut. Du har här möjlighet att påbörja skrivning i SS-bufferten tidigare, alltså redan vid starten av svaret. Då buffertarna är slut är du i direktsändning.

En säkerhetsspärr finns, nämligen den att om du skriver text på signalens plats i svaret, kan du skriva 20 tecken varefter dessa tecken raderas från signalens plats och datorn börjar med svaret på nytt med RY, RY osv.

Skulle du glömt att radera motpartens signal mellan QSO-na, (detta göres normalt från mottagningsläget) och då du ser att fel signal börjar skrivas ut tryck då snabbt på Ctrl-B. Datorn stannar då sändningen, motpartens signal raderas och du kan nu skriva in den nya och förhoppningsvis rätta signalen. Återstarta sedan svaret med att trycka ner ü.

När du nu har skrivit färdigt det du vill ha sänt, återstarta du svaret igen genom att trycka på ü. Datorn avslutar nu svaret och går automatiskt över till mottagningsläget. (Se svaret i princip).

T: (Tecken per rad). Du kan ställa in det antal tecken per rad som du vill ha. OBS detta gäller bara den sända texten, alltså ej den egna på skärmen som alltid är 40 tecken per rad. Vid programmets start är antalet tecken per rad inställd på 65 (T=65). Vagnretur, vagnretur, ny rad, och bokstavsskrift sänds då automatiskt efter det antal tecken som bestäms av inställningen ovan. Finns ett mellanslag mellan T-9 tecken och T tecken så kommer vagnretur, vagnretur osv att sändas efter mellanslaget i stället.

M: (Mottagning). Programmet går över i mottagningsläge.

- I: (Inskrivning). Här kan du skriva en text på max 400 tecken. Rättning göres med vänsterpil. När du skrivit färdigt trycker du på "RETURN" och datorn går till lagringsrutinen.
- L: (Lagra). Skriv först namn på det du skall lagra (max 8 tecken) ställ därefter bandspelaren på inspelning och tryck "RETURN". Kommer du från inskrivningen kan du istället för att skriva namn, skriva É och trycka "RETURN" så har du texten med dig upp till kommandosatsen, där du sedan kan sända ut den via svaret (S) eller direkt (Q).  
(Ctrl-< används se kontroller sändning).
- H: (Hämta). Vill du se vad texterna på bandspelaren innehåller, ställ då in bandspelaren i läge avspelning och tryck på mellanslag. Hittar datorn ej någon text kommer den tillbaka till "PLAY å TANGENT". Tryck då åter ner mellanslag.  
Vill du avbryta letningen tryck É varvid du hamnar på kommandoraden.  
Hittar datorn en text presenteras denna på skärmen, varefter du sedan kan sända den via svaret (S) eller direkt (Q) om du vill. Efter sista texten raderar du med Ctrl-B i läge mottagning.



SVARET I PRINCIP

FÖRSTA GÅNGEN

Start	Stopp	Tryck ü	Stopp	Tryck ü
1.	Datorn sänder RY RY .... Skriv in motparternas signal	Datorn sänder motparternas signal "DE" och den egna signalen	Datorn sänder text från MS-bufferten om där finns något	Datorn avslutar svaret och går automatiskt till mottagningsläge
	Skriv motparternas signal i SS-bufferten	Skriv vad du vill i SS-bufferten		Skriv vad du vill

ANDRA GÅNGEN (eller tills du raderat eventuella texter och signaler i mottagningsläge)

Start	Stopp	Tryck ü
2.	Datorn sänder RY RY, motparternas signal två gånger, därefter "DE" och den egna signalen Skriv vad du vill i SS-bufferten	Datorn sänder signal från MS-bufferten om där finns något Datorn sänder text från SS-bufferten om där finns något
		Skriv vad du vill Datorn avslutar svaret och går automatiskt till mottagningsläge

VID FEL INSKRIVEN SIGNAL

Start

	Tryck ü	Tryck ü	Stopp	Tryck ü
3.	Datorn sänder fel signal! Tryck Ctrl-B Skriv in rätt signal	Datorn sänder nu rätt signal "DE" och den egna signalen	Datorn sänder text från MS-bufferten om där finns något	Datorn sänder text från SS-bufferten om där finns något
	Skriv vad du vill i SS-bufferten	Tyvärr har även SS-bufferten blivit raderad. Börja om med att skriva vad du vill i SS-bufferten	Skriv vad du vill	Datorn avslutar svaret och går automatiskt till mottagningsläge

### Mottagning

De mottagna tecken skrivs ut på skärmen som har rullande radframatning dvs att när skärmen tar slut för tecknen, flyttar sig alla rader ett steg uppåt, och de nya tecknen skrivs ut på sista raden.

Du kan nu skriva en text, som du vill skall sändas, i MS-bufferten (max 400 tecken), samtidigt som dator bevakar signalgången och skriver ut de tecken som kommer in där. Alla tecken som tillhör Baudot-koden kan skrivas och du kan även rätta texten med "←"-tangenter.

Bokstäverna som skrivs in i MS-bufferten skrivs ut på sista raden på skärmen och indikeras med ett "pling" för varje bokstav som går in i bufferten.

Finns det något i bufferten blir det en annan radframatning för de inkommande tecknen. Denna text skrivs nu ner till 2 rader ovanför texten i bufferten och börjar därefter om på rad. Dator håller rent 2 rader framför sig så att texten ej skall blandas ihop.

Det finns några Ctrl-tecken för att styra programmet. Dessa beskrivs nedan i bokstavsföljd:

- Ctrl - A: "Alfabetsskift". Tvingar in mottagaren i bokstavskod. OBS! Håll knappen nertryckt tills datorn skriver rent.
- Ctrl - B: "Bortradering". Raderar MS-bufferten och motpartens signal och ev "Test-text".
- Ctrl - E: "En gång till". Har du sänt ett CQ, men ej fått något svar, kan du repetera hela CQ-et genom att trycka Ctrl - E.

- Ctrl - Q: "Quick-sändning". Programmet går till sändningsläge. (Se "Q" i kommandosatsen.)
- Ctrl - R: "Radering av skärm". Hela skärmen töms på tecken utom de tecken som finns i MS-bufferten.
- Ctrl - S: "Svar". Programmet går till "Svaret". (Se "S" i kommandosatsen.)
- Ctrl - T: En "Test-text" kan du skriva in i MS-bufferten och spara med att trycka på Ctrl - T. (Testtexten lagras i MS-bufferten och i "Rigg"-minnet.) Nu kan inte "RIG IS" användas, om du inte hämtar data från "bandet" igen.  
Texten startas automatiskt i "Svaret" eller med Ctrl - > i "Quick"-sändning.  
Motpartens signal raderas mellan sändningarna.  
Denna funktion brytes med Ctrl - B.
- Ctrl - U: "Hastighet". Här kan du ändra hastigheten mellan 45, 50 eller 75 baud. Hastigheten indikeras på skärmen t ex (50) som betyder att hastigheten nu är 50 baud.  
Sändningshastigheten följer mottagningshastigheten och kan endast ändras från mottagningsläget.  
  
Framför kommandosatsen indikeras hastigheten:  
1 = 45, 2 = 50, 3 = 75 baud.
- Ctrl - Z: "ZQRZ-sändning". Datorn sänder "QRZ? QRZ? DE" och den egna signalen går därefter till mottagningsläget.
- Ctrl - Å: "Återsändning av text". Text som mottages kan samlas in för att eventuellt sändas tillbaka eller lagras på bandspelare. 200 tecken kan sparas under förutsättning att dessa får plats i MS-bufferten som har 400 tecken.  
Indikering göres med (Å), då samlas texten in. Datorn bryter insamlingen automatiskt efter 200 tecken eller om MS-bufferten är full. Indikering göres med (Å-).

Vill du samla in mer än 200 tecken kan du aktivera insamlingen igen när datorn har brutit denna.

Ctrl - É: "Error". Datorn går till kommandosatsen.

Shift- X: "QRM-sändning". Du kan från mottagningsläget aktivera QRM-sändningen.

Detta innebär att texten kan sändas med sifferskift före varje siffra och bokstavsskift före varje bokstav (vid QRM hos motparten), mot normalt siffer eller bokstavsskift före varje övergång mellan siffror och bokstäver.

Indikering göres med (X) = QRM-sändning och (X-) = normal sändning.

Denna funktion kan även nås från sändningsprogrammet som vi skall se senare.

Ctrl - K: Går till klockan för ev ändring av datum och tid.

### Sändning

Sändningsprogrammet innehåller en SS-buffert på 240 tecken, som du har möjlighet att skriva i när datorn sänder färdiga texter.

Utskrivning av tecknen i bufferten sker på översta raden och neråt.

Alla tecken som hamnar i bufferten indikeras med ett "pling". Du har även möjlighet att rätta med "←" tangenten.

När datorn har sänt färdigt föregående texter, hämtar den innehållet i SS-bufferten och börjar sända denna text. Samtidigt raderas buffertens innehåll på skärmen och du har möjlighet att fortsätta skriva i SS-bufferten tills datorn har funnit ifatt dig.

Då tystnar "plinget" och du skriver nu direkt ut i sändning.

Skriver du fort kan en del tecken samlas i bufferten, varför en del tecken kan komma att skrivas ut lite senare på skärmen än du har skrivit in dem.

Vid direkt sändning fungerar ej "←" tangenten. (Du kan ej rätta en text som redan är utsänd.)

### Kontrolltecken in sändning

- < : Ger en radframmatning både på skärmen och i den sända texten. Detta tecken kan även läggas in i texter i, MS-bufferten, SS-bufferten och i texter till bandspelaren. Datorn gör vagnretur och radframmatning när den träffar på detta tecken.
- # : Vid detta tecken går programmet till mottagningsläge.
- É : (Error) Vid detta tecken går programmet till kommandosatsen.

Ctrl - É: (Error) Används när datorn håller på att sända en text. Ger samma funktion som E, programmet går till kommandosatsen.

⌘: Vid detta tecken övergår sändningen i QRM-sändningen, dvs bokstavsskift före varje bokstav och sifferskift före varje siffra. Se motsvarande tecken i mottagningsprogrammet.

■ : ■ = Ctrl - Vid detta tecken i direktsändning (kan ej läggas in i texter) hämtar datorn inskriven text från MS-buffert eller hämtad text (från bandspelaren) och sänder denna.

' : Ger "Bell" eller "Pling" hos mottagaren.

ü: Vid detta tecken sker en återstart av svaret (om du sänder ett sådant). Se "S" i kommandosatsen.

Ctrl - B: Raderar motpartens signal om du sänder första delen av "svaret". Se "S" i kommandosatsen.

Utöver dessa kontrolltecken finns vissa kombinationer av bokstäver som ger specialfunktioner.

"GMT IS": Skrivs dessa ord var som helst i en text eller direkt (OBS du kan fortsätta att skriva omedelbart efter "GMT IS"), sänder datorn då den påträffar dessa ord ut aktuell tid (GMT).

"RIS IS": Vid dessa ord var som helst i en text eller direkt, (OBS du kan fortsätta att skriva omedelbart efter "RIS IS") hämtar datorn information om din rig (om du har skrivit in den i programmet "DATAINCA") och sänder dessa informationer.

OBS! Bandspelaren startas inte nu. Denna information är redan inspelad vid starten av programmet.

QRX QRX: Skrivs dessa ord sist i en buffert eller sist i en text från bandspelaren och givetvis om du skriver dessa ord direkt, går programmet till "hämta"-rutinen, där det först kommer till "Play & Tangent".

Har du nu bandet i bandspelaren på rätt ställe och "Play" nertryckt, tryck då ner mellanslag varefter datorn hämtar text från bandspelaren. Avspelning av texten tar några sek.

Hittar datorn ej någon text kommer den tillbaka till "Play & Tangent" och du får rätta till bandet och på nytt trycka mellanslag.

Ger du upp får du trycka på É och hamna då på kommandosatsen.

Hittar datorn rätt i textavsnittet skriver den "FOUND XXX" på skärmen varefter den, när texten är inspelad, går till sändning och börjar sända hämtad text.

Om du lägger texterna i rad på bandet och avslutar varje text med "QRX QRX" kan du sända i princip så mycket som får plats på bandet, bara genom att trycka mellanslag mellan varje avsnitt.

OBS att sändaren inte slås av vid inspelningen av texterna.

PSE KK: Skrivs någon av dessa ord sist i någon buffert eller sist i  
SK SK: text från bandspelaren och om du skriver dessa ord i direkt-  
KKKKKK: sändning går programmet över i mottagningsläget.



Kommandon

/  
 É: (Error) Återgång till kommandosatsen  
 O: Ändra Opratör  
 Q: (Quick) Direktsändning  
 C: CQ  
 S: Svar  
 T: Ändra antal Tecken  
 M: Till Mottagning  
 I: Inskrivning av texter  
 L: Lagra på bandspelaren  
 H: Hämta från bandspelaren

Mottagning

Ctrl - A: Bokstavsskift (Alfabetskift)  
 Ctrl - B: Radering MS-buffert och signal (Borttagning)  
 Ctrl - E: Repeterar CQ (En gång till)  
 Ctrl - Q: Direktsändning (Quicksändning)  
 Ctrl - R: Radering av skärm  
 Ctrl - S: Svar  
 Ctrl - T: Test-text  
 Ctrl - U: Hastighetsändring  
 Ctrl - Z: Z.QRZ-sändning  
 Ctrl - Å: Hopsamling av text (Återsändning)  
 Ctrl - É: Till kommandosatsen (Error)  
 Shift-  $\times$ : QRM-sändning  
     ←: Editering vid felskrivning  
 Ctrl - K: Går till klockan

Sändning

< : Radframmatning  
 # : Till mottagning  
 Ctrl-É;É : Till kommandosatsen  
 ⌘ : QRM-sändning  
 Ctrl - < : I direktsändning, sänder text från MS-bufferten eller hämtad  
 text från bandspelaren  
 Ü : Återstart av svar  
 Ctrl - B : Raderar motpartens signal. Kan endast användas när du sänder  
 första delen av svaret  
 ' : Ger "Bell" eller "Pling" hos mottagaren

Skrivs :

GMT - IS : Ger aktuell GMT  
 RIG - IS : Sänder rig-beskrivning  
 QRX-QRX : Hämtar text från bandspelaren och sänder den  
 PSE KK : Datorn går till mottagningsläge  
 SK SK :           -// -  
 KKKKKK :           -// -

## FÖRSÄLJNINGSVILLKOR

- A. Köparen förbinder sig i och med köpet att inte i något avseende mångfaldiga eller distribuera "RYC01LJS.DVH".
- B. Utan säljarens samtycke äger köparen inte rätt att, i ursprungligt eller ändrat skick, tillhandahålla "RYC01LJS.DVH" för tredje man. Säljaren är dock skyldig att lämna medgivande till överlåtelse av "RYC01LJS.DVH" om den nye köparen skriftligen bekräftar säljarens försäljningsvillkor.
- C. Köparen förbinder sig att tillse att andra personer som använder dennes "RYC01LJS.DVH" följer försäljningsvillkoren.
- D. Vid brott mot ovan angivna bestämmelser äger säljaren av köparen erhålla ett vite om kr 3 000. Om möjligt skall dock köparen beredas tillfälle att vidta rättelse. Sker inte sådan rättelse inom 14 dagar efter påpekande från säljaren, är skyldigheten att utge sagda vite ovillkorlig. Innebär brottet mångfaldigande direkt eller indirekt, skall vite utan rättelsemöjlighet utgå med kr 20 000.

## GARANTIVILLKOR

"RYC01LJS.DVH" funktioner skall kunna användas enligt manualen. I händelse att så ej är fallet samt föreliggande villkor är uppfyllda, utbytes "RYC01LJS.DVH" kostnadsfritt under garantitiden.

1. Felaktig "RYC01LJS.DVH" kasset skall returneras inom 8 dagar från felets upptäckt, och att felets art uppges.
2. Skadan får ej ha åsamkats av användaren.

Twist i anledning av förestående försäljning skall efter säljarens val avgöras av allmän domstol eller skiljenämnd.

Undertecknad köpare bekräfta härmed ovanstående försäljnings- och garantivillkor gällande "RYC01LJS.DVH".

Underskrift .....

Datum.....

Namnförtydligande.....

Adress.....

.....

## FÖRSÄLJNINGSVILLKOR

- A. Köparen förbinder sig i och med köpet att inte i något avseende mångfaldiga eller distribuera "RYC01LJS.DVH".
- B. Utan säljarens samtycke äger köparen inte rätt att, i ursprungligt eller ändrat skick, tillhandahålla "RYC01LJS.DVH" för tredje man. Säljaren är dock skyldig att lämna medgivande till överlåtelse av "RYC01LJS.DVH" om den nye köparen skriftligen bekräftar säljarens försäljningsvillkor.
- C. Köparen förbinder sig att tillse att andra personer som använder dennes "RYC01LJS.DVH" följer försäljningsvillkoren.
- D. Vid brott mot ovan angivna bestämmelser äger säljaren av köparen erhålla ett vite om kr 3 000. Om möjligt skall dock köparen beredas tillfälle att vidta rättelse. Sker inte sådan rättelse inom 14 dagar efter påpekande från säljaren, är skyldigheten att utge sagda vite ovillkorlig. Innebär brottet mångfaldigande direkt eller indirekt, skall vite utan rättelsemöjlighet utgå med kr 20 000.

## GARANTIVILLKOR

"RYC01LJS.DVH" funktioner skall kunna användas enligt manualen. I händelse att så ej är fallet samt föreliggande villkor är uppfyllda, utbytes "RYC01LJS.DVH" kostnadsfritt under garantitiden.

1. Felaktig "RYC01LJS.DVH" kasset skall returneras inom 8 dagar från felets upptäckt, och att felets art uppges.
2. Skadan får ej ha åsamkats av användaren.

Twist i anledning av förestående försäljning skall efter säljarens val avgöras av allmän domstol eller skiljenämnd.

Undertecknad köpare bekräftar härmed ovanstående försäljnings- och garanti-villkor gällande "RYC01LJS.DVH".

Underskrift .....

Datum .....

Namnförtydligande .....

Adress .....

.....