

Orbits

Race Administration & Timing Software



Quick Reference
Version 5

MYLAPS SPORTS TIMING

Guía rápida para Orbits. Orbits también tiene incorporado en el software un exhaustivo Archivo de Ayuda de Windows al que se accede haciendo clic en 'Ayuda' o 'F1'.

Todos los derechos reservados

Copyright © MYLAPS Sports Timing

Esta publicación está destinada a ser usada para la versión del software indicada al pie de la página. Por lo tanto, el fabricante no se hace responsable de cualquier daño resultante de la aplicación de esta publicación en cualquier otra versión.

Desarrollado por: MYLAPS Sports Timing
Número de guía: Orbits5 ES 2014-09

1. INTRODUCCION

Esta Guía Rápida para Orbits pretende familiarizarle con el software Orbits y ayudarle a ejecutar el programa. Este capítulo le guía en el proceso de instalación de Orbits.

1.1 Requisitos de Sistema

Las especificaciones mínimas de hardware para ejecutar el programa Orbits son:

- Procesador 1 Ghz 32-bit (x86) o 64-bit (x64)
- Memoria 1024 MB
- Espacio en el disco duro de 200 MB aproximadamente
- Porta USB
- Adaptador de Red
- **Sistemas operativos:** Windows VISTA, Windows 7, Windows 8
-

1.2 Instalar el Software

El programa Orbits se entrega en una llave USB. Para instalar el programa Orbits:

- Introduzca elaa llave USB en su ordenador
- Ejecute el programa **Orbits_5_SETUP.EXE** de la llave USB
- Siga las instrucciones del programa de instalación
- Los accesos directos a Orbits se encuentran en el **Menú Inicio** y en su escritorio
- Debes tener derechos administrativos para poder arrancar el programa

1.3 Modo de ahorro de energía y Salvapantalla

Si está activado un salvapantalla o modo de ahorro de energía, el programa Orbits seguirá operando de manera subordinada. Por lo tanto no se perderá ningún dato. Aunque el salvapantalla o modo de ahorro de energía no cause ningún problema, incrementa la posibilidad de que falle el ordenador. Para evitar posibles problemas durante el cronometraje y tanteo, **le aconsejamos desactivar cualquier salvapantalla y/o modo de ahorro de energía de su ordenador** (sobre todo en ordenadores portátiles se usa con frecuencia el modo de ahorro de energía).

Para hacer esto:

- Entre del menú Inicio – **Panel de Control**
- Haga doble clic sobre el icono **Pantalla**. Se abrirá la ventana de propiedades de pantalla.
- Elija el tabulador **Salvapantalla**.
- Del menú , elija Ninguno.
- Para cambiar las propiedades de energía, haga clic en el botón **Energía** en el tab Salvapantalla y elija los siguientes opciones:
 - Apague monitor: NUNCA
 - Apague Disco Duro: NUNCA
 - Sistema Stand-By: NUNCA
- Haga clic en OK y los dispositivos Salvapantalla y Modo de ahorro de energía deberían quedar inválidos.

2. EMPEZAR

Este capítulo le ayudará a empezar a usar Orbits.

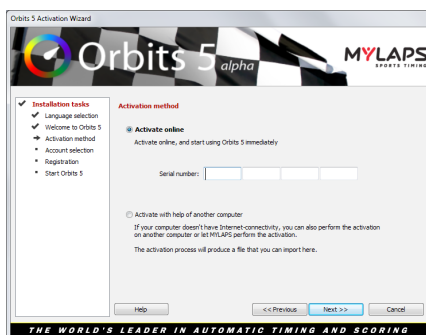
2.1 Activar el Software

Cuando ejecute Orbits por primera vez, verá el asistente de Activación que le ayudará a activar y personalizar su copia de Orbits. Para llevar a cabo la activación, se requiere **Conexión a Internet**. Orbits puede activarse de dos maneras:

- **Activar en línea** - que llevará a cabo la activación en el ordenador en el que Orbits esté instalado. Se recomienda usar este método.
- **Activar con la ayuda de otro ordenador**. Sólo use esta opción cuando no sea posible conectar el ordenador principal - el ordenador en que está instalado Orbits – a Internet.

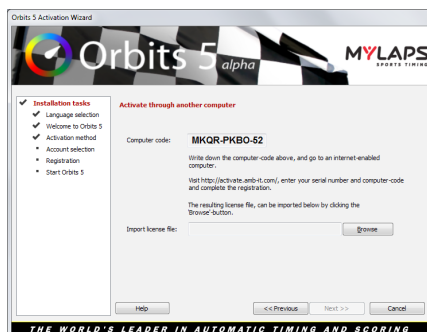
2.1.1 Activar en línea

Para activar en línea, introduzca su número de serie único y haga clic en 'Siguiente>>'. El número de serie puede encontrarse en la contraportada de este manual.



En la página que sigue, tendrá que introducir el login de su cuenta existente de MYLAPS. Esta cuenta puede ser una de las siguientes:

- Una cuenta MYLAPS Support
- Una cuenta organización Mylaps

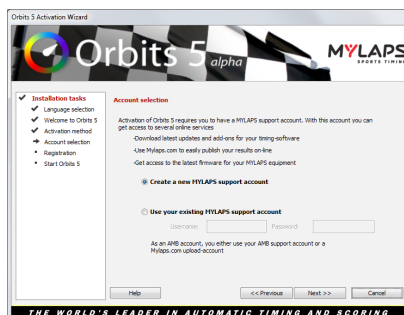


Si no dispone de ninguna de estas cuentas, puede crear una nueva cuenta MYLAPS. En la siguiente pantalla, puede introducir la información de registro para Orbits.

Advertencia importante: El nombre de la organización que intrduzca será visible en sus impresiones, y no se podrá modificar posteriormente. Después de introducir la información de registro, el asistente finalizará y podrá iniciar el programa Orbits pulsando el botón 'Terminar'.

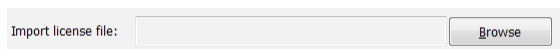
2.1.2 Activar con otro ordenador

Para activar con otro ordenador, elija 'Activar con la ayuda de otro ordenador' en el 2º paso del asistente y haga click en 'Siguiente >>'.



El asistente le dará un código que va a necesitar en el proceso de activación. Apunte este código, y visite <http://activate.amb-it.com> en un ordenador con conexión a Internet. En el sitio web, introduzca el número de serie y el código generado por el ordenador. También necesitará una cuenta MYLAPS.

Para más información sobre la cuenta MYLAPS, véase 'Activar En Línea'. Si no tiene una cuenta MYLAPS, también puede crear una. El archivo que contiene la información sobre la licencia puede guardarse en un dispositivo de almacenamiento USB o en un disquete. Con ese archivo vuelva al ordenador en el que opera Orbits, y importe el archivo generado al asistente haciendo clic en el botón 'Navegar'.

A screenshot of a software interface. It features a light gray background. On the left, there is a text label "Import license file:" in a small, dark font. To the right of this label is a rectangular text input field with a thin border. Further to the right is a button with the word "Browse" centered on it in a small, dark font.

Si el archivo está bien, el botón 'Siguiente >>' se activará. Púlselo para completar el proceso de activación.

2.2 Perspectiva general del Software

Orbits consiste de dos programas, el interfaz Orbits y el servidor Orbits.

2.2.1 Interfaz Orbits

El interfaz consiste de 5 secciones que se puedan alcanzar por los botones en la tapa de la pantalla. Estas secciones son:

1. Configuración del Evento

En esta sección puede planificar las carreras y la configuración del sistema, controlar el estado del sistema y conectar sus decoders

2. Registro

En esta sección puede manejar tu esquema de la carrera y entrar datos de competidores. Orbits utiliza una base de datos para guardar todos los competidores.

3. Cronometraje

La sección del cronometraje da acceso a funciones que son relevantes durante diferentes fases de una carrera, es decir, funciones relativas a carreras, participantes y datos sobre el paso de los participantes.

4. Procesamiento

Esta sección tiene la función de organizar los resultados de las carreras y se usa después de terminarse una carrera. La sección de procesamiento ofrece diferentes funciones como imprimir resultados, crear parrillas de salida, asignar puntos y fusionar resultados.

5. Campeonato

En esta sección puede crear los puntos del campeonato de todos sus eventos. Aquí tendrá acceso a todas las tareas relevantes de la clasificación del campeonato y podrá publicar los resultados en Mylaps.com.

2.2.2 El Servidor Orbits

El servidor Orbits es un programa a parte que opera de manera subordinada. Maneja la comunicación con el decodificador AMB, almacena los datos sobre el paso de los participantes y calcula los resultados. Cuando el servidor Orbits está en ejecución, el siguiente icono aparecerá en la barra de tareas Windows en la parte inferior derecha de la pantalla.

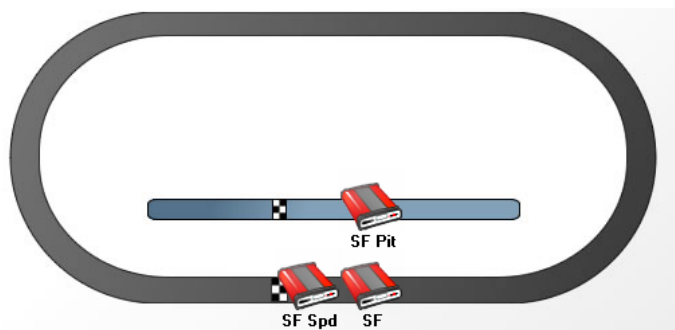


3.CONFIGURACIÓN DEL EVENTO

Este capítulo explica como puede especificar su configuración del evento. Abra la página Configuración del Evento en el programa por medio de la tecla Configuración del Evento arriba o utiliza CTRL + 1.

3.1 Single Loop versus Multi Loop

Todas las organizaciones utilizan la línea de llegada para hacer el cronometraje en sus eventos. El tipo de cronometraje en que se utiliza solamente 1 punto de cronometraje se llama: cronometraje Single Loop.



El cronometraje con varios puntos de cronometraje puede añadir un valor significativo a su evento. Mucha más información será disponible, como tiempos intermedios, velocidad máxima y diferencias en partes diferentes en el circuito. Este sistema se llama Multi Loop.

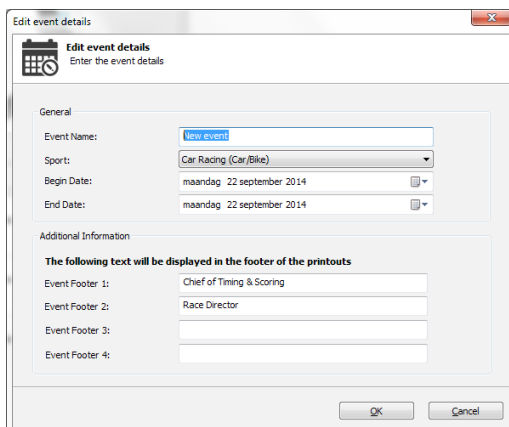
Instalar varios puntos de cronometraje y varios decoders hace la configuración del material y del software un poco más complicado. Esta complejidad está manejado por el programa Orbits. Por lo tanto, cronometrar con el sistema Multi Loop es tan simple como manejar un sistema Single Loop. Los ajustes mencionados arriba se pueden manejar en la página Configuración del Evento.

3.2 Punto de cronometraje

La línea de Salida/Llegada es lo más importante durante una carrera. Con una configuración Multi Loop hay varios puntos en que se detecta el transponder. En este manual se refiere a estas líneas físicas: Punto de Cronometraje.

3.3 Crear un Nuevo Evento

El programa almacena los resultados por eventos, lo que significa que para cada evento hay que crear un nuevo evento. Para crear un nuevo evento, elija la tarea 'Crear Nuevo Evento' que se encuentra en la parte izquierda de la pantalla de Registro. A continuación el asistente le guiará por este proceso. El asistente preguntará en qué pista tendrá lugar el evento. Es importante rellenar correctamente la longitud de la pista, ya que este dato será usado para calcular la velocidad media.

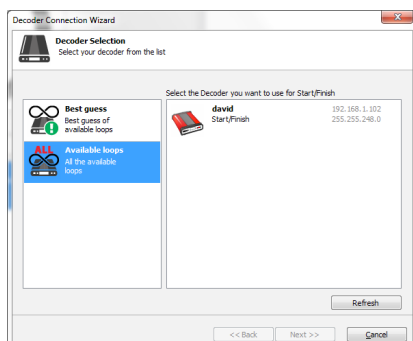


3.4 Configuración del sistema

El Wizard 'Crear un Evento nuevo' le preguntará qué configuración del sistema de cronometraje está utilizando. Tiene la posibilidad de crear una nueva configuración o puede elegir una configuración utilizada en un evento anterior. Más información al respecto lo encontrará en el fichero "Ayuda".

3.5 Conectar el Decoder

Para conectar a su decoder MYLAPS abra el 'Decoder Connection Wizard' (Asistente). Puede encontrarlo en Configuración del Sistema (Registre un nuevo decoder) o clicando al punto de cronometraje. Antes de conectar a sus decoders debe hacer la connexion con el servidor MYLAPS X2. El Wizard automáticamente explorará la red para encontrar decoders disponibles. Seleccione el decoder que quiere utilizar y clique "siguiente". Vea la figura en la siguiente página.



3.6 Problemas de conexion

3.6.1 Está iluminado el número de versión?

Si el número de versión del decoder esté iluminado quiere decir que se tiene que actualizar el firmware del decoder. Para actualizarlo puede ir a la sección de soporte de la página Web MYLAPS o clicar "**Comprobar si hay actualizaciones para el decoder**".

3.6.2 Está iluminada la dirección IP?

Si la dirección IP del decoder no está en el mismo rango de valores que su ordenador la columna de conexiones estará iluminada. Esto significa que tiene que cambiar la dirección IP de su decoder. Para cambiarla puede hacer doble clic en la dirección IP. Ahora ya se puede conectar a su decoder seleccionándolo en la lista y clicando **Siguiente**.

3.6.3 Mi decoder no está en la lista?

Si su decoder no está en la lista asegúrese primero que está encendido y que todos los conectores están bien colocados. Si el problema persiste es posible que el decoder tenga una versión de firmware antigua. En este caso se puede conectar manualmente al decoder seleccionando **Introduzca manualmente la dirección IP** y clicando **Siguiente**. Ahora puede introducir su dirección IP y clicar **OK** para conectarse. MYLAPS le recomienda que actualice el firmware de este decoder.

4. REGISTRAR

Este capítulo describe cómo se puede preparar un evento de carreras y qué tareas hay que llevar a cabo para poder empezar a cronometrar su evento. Abra la página de registro del programa pulsando el botón **Registro** en la parte superior de la pantalla o pulse CTRL+1.

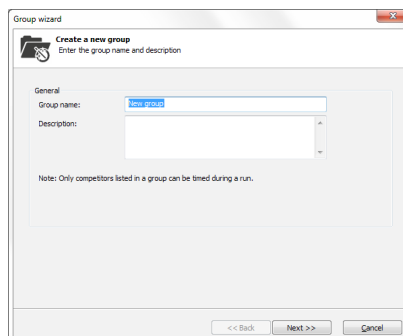
4.1 Base de Datos de Participantes

Todos los participantes se almacenan en una sola base de datos. Para abrirla, haga clic sobre 'Muestra Base de Datos de Participantes' en la parte izquierda de la pantalla o pulse el botón F3. La base de datos de participantes, que está ordenada por clase, se usa en cada evento. Para facilitar la identificación, los participantes que se encuentran en la misma clase se marcan con el mismo casco. Para crear un nuevo participante, haga clic en la parte derecha de la pantalla donde se muestran los participantes y elija la opción 'Nuevo Participante'.

Los participantes también se pueden importar desde un archivo .txt o .csv usando el 'Asistente de Importación de Participantes' bajo la lista 'Tareas Participantes'.

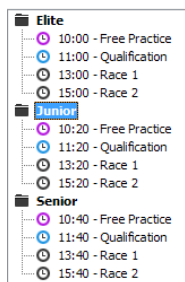
4.2 Crear Grupos y Carreras

En cada evento, tiene la posibilidad de definir grupos de participantes, lo que facilita su organización en el evento seleccionado. Sólo se puede cronometrar a participantes incluidos en un grupo durante el evento en curso. Si no quiere dividir a los participantes en diferentes grupos, por lo menos tiene que seleccionar a los participantes inscritos en el evento en cuestión. Para crear un nuevo grupo, inicie el Asistente para 'Crear Nuevo Grupo'.



The screenshot shows a 'Group wizard' dialog box titled 'Create a new group'. The subtitle is 'Enter the group name and description'. The 'General' tab is selected. It contains a 'Group name:' label with a text input field containing 'New group'. Below it is a 'Description:' label with a larger text area. A note at the bottom states: 'Note: Only competitors listed in a group can be timed during a run.' At the bottom of the dialog are three buttons: '<< Back', 'Next >>', and 'Cancel'.

Un grupo consiste de una serie de sesiones de práctica, clasificación o carreras. Para cada uno hay que preparar una carrera. En la tercera página del Asistente se pueden crear las carreras. Cada nueva carrera tendrá inicialmente las propiedades especificadas por defecto. También pueden añadirse carreras haciendo clic con el botón derecho en el grupo y eligiendo luego 'Nueva Carrera'.



4.3 Añadir Participantes a grupos.

Después de haber creado los grupos y carreras, tiene que especificar los participantes que van a competir. Hay varias maneras de hacerlo.

4.3.1 Base de Datos de Participantes

Para añadir participantes al grupo actual desde la base de datos, seleccione a los participantes de la misma, haga clic en el botón derecho y elija 'Añadir Participantes a Grupo Seleccionado'.

Desplazar y Copiar a Participantes

También se puede desplazar o copiar a participantes de un grupo a otro, seleccionándolos en la parte inferior de la pantalla y arrastrándolos hacia un grupo de la parte superior de la misma.

En realidad no hace falta añadir participantes a una carrera. Para cada carrera, Orbits copiará automáticamente a un participante de un grupo a dicha carrera en el momento en que se detecte su transpondedor.


La única utilidad de introducir manualmente a participantes en una carrera es la de que todos ellos aparecerán en el resultado, aunque no hayan corrido.

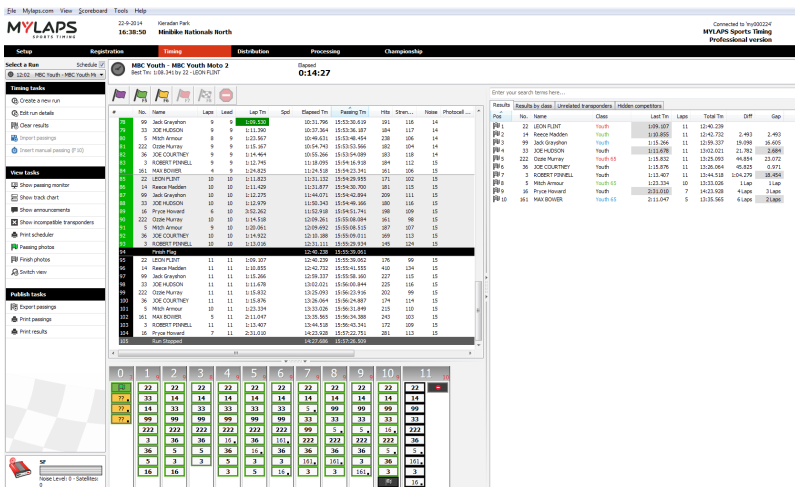
Para añadir participantes a una carrera, tiene que seleccionar al grupo, seleccionar o multiseleccionar a los participantes que quiera y arrastrarlos hacia esa carrera (en la parte izquierda).

5. CRONOMETRAR

Después de preparar el evento, está listo para empezar. Este capítulo describe el proceso de arrancar una carrera y empezar las actividades de cronometraje correspondientes.. Abra la página de Cronometraje pulsando el botón **Cronometraje** en la parte superior de la pantalla o pulse CTRL+2.

5.1 Diseño de la Pantalla

La pantalla del Cronometraje está dividida en cuatro secciones principales: Pasos, Resultados, Programa y Tabla de Vueltas. Puede ajustar las ventanas seleccionando la herramienta  y arrastrándola hacia la posición deseada. La herramienta se muestra haciendo clic en la ventana con el botón izquierdo del ratón.



5.2 Iniciar una carrera

Primero seleccione la carrera que quiere cronometrar, en la parte superior de la pantalla. Una vez seleccionada, puede iniciarla haciendo clic en la bandera verde o apretando la tecla F5. Antes de empezar a cronometrar, puede iniciar la carrera en modo calentamiento haciendo clic en la bandera violeta. Haciendo esto durante las vueltas de calentamiento, puede usar estos pasos para chequear las conexiones con los transpondedores.

5.3 Pasos

La ventana Pasos visualiza toda la información procedente del descodificador junto con cualquier adición manual al cronometraje y tanteo (es decir, añadir pasos manuales, insertar banderas, etc.) Haciendo clic con el botón derecho del ratón en un paso, aparecerá un menú con las funciones de editar, eliminar o insertar pasos.

5.4 Tabla de Vueltas

La Tabla de Vueltas muestra los pasos de una manera similar a los que se crean al tantear manualmente una carrera. En la parte superior de la tabla se indica el número de vuelta, y debajo, en recuadros, los números de los participantes que pasan. Los colores de los recuadros representan el color de la bandera activa en el momento de pasar el participante. Cada vez que pasa el líder, se crea una nueva columna. Los recuadros marcados con un punto negro en la parte inferior derecha representan los participantes que se retrasan una o más vueltas.

5.5 Resultados

La Pantalla de Resultados se usa para visualizar los resultados de las prácticas, clasificaciones y carreras. Esta pantalla muestra la posición actual de los participantes e información como: cuenta de vueltas, tiempo total, diferencia de tiempo con el líder cuando se encuentren en la misma vuelta. La Figura 4.3 muestra un ejemplo de la Pantalla de Resultados. Si hace clic con el botón derecho en la pantalla, puede modificar las características de la columna para ver la información que quiera.

Official results					
	No.	Name	Laps	Total Tm	Diff
1	71	EDDY SEEL	22	21:28.809	LAP
2	1	MARCEL van DRUNEN	22	21:29.903	1.0
3	51	KEVIN VIELLECOYE	22	21:31.961	3.1
4	72	MIKEL CAPRANI	22	21:32.959	4.1
5	6	THEO BOUTCHÉ	22	21:50.174	21.3
6	7	REMY van REES	22	22:01.403	32.5
7	99	RIJLD van ROOZEN...	22	22:07.823	39.0
8	81	LUC SMEESTERS	22	22:11.088	42.2
9	36	ANDREAS MIKELSEN	22	22:15.361	46.5
1..	34	MATTHEW POPE	22	22:17.361	48.5
1..	48	MICHEL SPENS	22	22:19.827	50.8
1..	25	MARIO AMERICA	21	21:37.255	1L
1..	9	RON van der HORST	21	21:37.703	1L
1..	86	GEOFFREY PONCIN	21	21:39.049	1L
1..	58	VINCENT DELHEZ	21	21:58.180	1L
1..	37	MAK VOORWINDEN	21	22:01.645	1L
1..	5	WALTER de JONG	21	22:01.984	1L
1..	14	GEOFFREY HORWARD	21	22:07.173	1L
1..	10	PAUL DIKSTRA	21	22:41.219	1L
2..	77	TOM van TEEFFELN	20	21:39.980	2L
2..	12	MAKEL HUISMAN	20	21:51.743	2L
2..	28	ARJAN KLOK	20	21:57.519	2L
2..	8	ROBERT SHIPSON	20	22:42.474	2L
2..	26	MIKE BATAILLE	19	22:00.855	3L
2..	45	MARC FRANKIN	5	4:58.840	DNF

5.6 Banderas y Parar la Carrera.

Las banderas verde, amarilla, roja y de meta pueden seleccionarse con el ratón o usando las teclas directas. Sin embargo, parar el cronometraje de la carrera sólo se puede hacer mediante el botón STOP, ya que no hay una tecla directa. También se puede insertar una bandera usando la opción Insertar del menú y eligiendo la bandera correcta. Un cambio de bandera se indica mediante una línea de separación en la pantalla de pasos. Para cada transpondedor que pasa, la situación actual se muestra en la primera columna de la pantalla de pasos. Las banderas se tienen que colocar en su estado correcto una vez se restaure la situación de la carrera.



Bandera violeta

Seleccione la bandera violeta para empezar el calentamiento. Cuando la bandera violeta esté activa las vueltas aparecerán en la Pantalla de Pasos, pero no contarán para el resultado.



Bandera verde (F5)

Seleccione la bandera verde para comenzar la carrera o cambiar de una situación de bandera amarilla o roja a una de bandera verde. Una carrera parada puede ser reanudada seleccionando la bandera verde.



Bandera amarilla (F6)

Seleccione la bandera amarilla cuando se de una situación amarilla de vuelta completa. Esta bandera no afectará al resultado.



Bandera amarilla sin conteo (sólo para carreras ovals)

En las carreras ovals hay la opción de activar una bandera amarilla sin conteo. Durante esta situación la cuenta de vueltas no se incrementará pero se seguirán registrando los pasos.



Bandera roja (F7)

Seleccione la bandera roja cuando ocurra una situación de bandera roja. Durante esta situación, la cuenta de vueltas no se incrementará nunca pero se seguirán registrando los pasos.



Bandera de meta (F8)

Al seleccionar la bandera de meta, el siguiente paso de cada participante se marcará como llegada, y todos los pasos posteriores como extras, no afectarán al resultado de la carrera o clasificación.



STOP

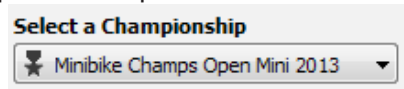
Seleccione el botón STOP para parar el cronometraje y tanteo de esta carrera. Una vez parada una carrera, los pasos sucesivos de transpondedores no se registrarán. La carrera puede ser reanudada seleccionando la bandera verde (o pulsando la tecla F5).

6. PUNTOS DEL CAMPEONATO

Abra la página de “campeonato” del programa clicando en dicho botón, en la parte superior de la pantalla.

6.1 Gestión del campeonato

Orbits ordena los campeonatos por temporadas. El campeonato seleccionado se ve en la parte superior de la pantalla.

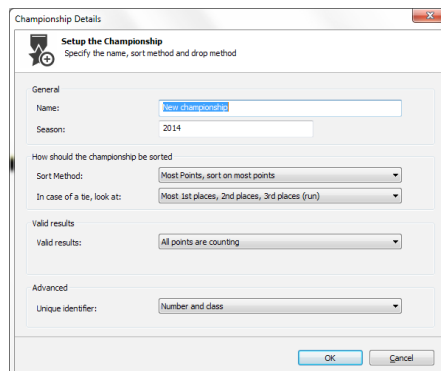


Un campeonato esta compuesto por un determinado número de eventos (sin límite).

Event Results		
#	Event	Date
1	Minibike Champs Round 2	30/03/2013
2	Minibike Champs Round 2	31/03/2013
3	Minibike Champs Round 3	6/8/2013
4	Minibike champs Round 4	6/9/2013
5	Minibike Champs Round 5	8/17/2013
6	Minibike Champs Round 6	8/18/2013

6.2 Crear un campeonato

Puede crear un nuevo campeonato en la página de “campeonato”. Clique “crear un nuevo campeonato” y elija las “características del campeonato”.

A screenshot of a "Setup the Championship" dialog box. The title bar says "Championship Details". The main title is "Setup the Championship" with a subtitle "Specify the name, sort method and drop method". The dialog is divided into "General" and "Advanced" sections. In the "General" section, there are fields for "Name:" (containing "New championship") and "Season:" (containing "2014"). Below these are three dropdown menus: "How should the championship be sorted:" (set to "Most Points, sort on most points"), "In case of a tie, look at:" (set to "Most 1st places, 2nd places, 3rd places (run)"), and "Valid results:" (set to "All points are counting"). The "Advanced" section has a "Unique identifier:" dropdown set to "Number and class". At the bottom are "OK" and "Cancel" buttons.

6.3 Modificar o borrar un campeonato

Para modificar un campeonato clique "modificar el campeonato" que se puede encontrar bajo "tareas del campeonato". Ahora puede modificar el campeonato en la pantalla de "detalles del campeonato".

Para borrar un campeonato del programa clique "borrar campeonato" (debajo de "tareas de resultado de evento")

6.4 Método de clasificación

Aquí puede elegir cómo se va a ordenar el campeonato. Hay dos opciones:

- **Por mayoría de puntos:** La clasificación del campeonato se mostrará por mayoría de puntos.
- **Por minoría de puntos:** La clasificación del campeonato se mostrará por minoría de puntos.

6.5 Resolver un empate

En caso de empate de puntos Orbits le ofrece 4 soluciones:

- **Mayoría de 1,2,3 puestos por manga:** El competidor con mayoría de 1ros puestos ganará. En caso de que éste sea igual, se mirará la mayoría de 2dos puestos. Etc. según los resultados de las mangas.
- **Mayoría de 1,2,3 puestos por evento** El competidor con mayoría de 1ros puestos ganará. En caso de que éste sea igual, mirará la mayoría de 2dos puestos. Etc. Según los resultados del evento.
- **Resultado de la última manga:** El competidor con el mejor resultado en la ultima manga ganará.
- **Resultado del último evento:** El competidor con el mejor resultado en el último evento ganará.

Para información más detallada puede consultar en "ayuda" o clicar F1.

7. CONTRATO DE LICENCIA

Este documento es un Contrato legal entre usted y MYLAPS Sports Timing al usar Orbits, usted acepta comprometerse a los términos de este Contrato.

Licencia de Software:

Usted puede instalar y usar dos copias de Orbits, o en su lugar, cualquier versión anterior para el mismo sistema operativo, en dos ordenadores, si se usa en combinación con un decodificador MYLAPS y transpondedores MYLAPS. El usuario principal de los ordenadores en los que se ha instalado Orbits puede hacer una tercera copia para el uso exclusivo de él mismo, bien en un ordenador doméstico o bien en un ordenador portátil. No está permitido usar, copiar, modificar, vender o transferir el software, o cualquier copia, modificación o porción fusionada, en su totalidad o en parte, salvo que quede permitido expresamente en este Contrato. Cualquier porción del software fusionado en otro programa continúa estando sujeto a los términos y condiciones de este Contrato. Usted reconoce que todos los derechos comprendidos en el software, inclusive los derechos de modificar el software e incorporarlo a otros programas, pertenecerán a MYLAPS Sports Timing.

Renuncia de Garantías

El software (inclusive la documentación) se provee «tal qual», es decir, sin garantía de ningún tipo. MYLAPS Sports Timing además niega toda responsabilidad en garantías implícitas, inclusive, sin límite, cualquier garantía comercial o de propósito particular. El riesgo del uso del software y la documentación le pertenece a usted. En ningún caso MYLAPS Sports Timing o cualquier persona implicada en la creación o documentación del software será responsable de ningún daño, inclusive, sin límite, daños de pérdida de beneficios, la interrupción de actividades comerciales, la pérdida de información comercial, u otras pérdidas monetarias, provenientes del uso o la incapacidad para usar el software o la documentación. Usted reconoce que no puede obtener o usar el software en cualquier estado o país que no permita la exclusión o limitación de responsabilidad para daños accidentales.

Ley Aplicable

A este Contrato se aplicarán las leyes de los Países Bajos. Disputas surgiendo en relación con este Contrato serán resueltas por los jueces o tribunales competentes de Amsterdam, los Países Bajos.

MYLAPS EMEA

Haarlem, The Netherlands

E: info@mylaps.com

MYLAPS AMERICAS

Atlanta, USA

E: info.americas@mylaps.com

MYLAPS JAPAN

Tokyo, Japan

E: info.japan@mylaps.com

MYLAPS AUSTRALIA ASIA PACIFIC

Sydney, Australia

E: info.asia.pacific@mylaps.com

MYLAPS ASIA

Kuala Lumpur, Malaysia

E: info.asia@mylaps.com

www.mylaps.com