

# **Orbits**

## **Race Administration & Timing Software**



**Quick Reference**  
**Version 5**

# MYLAPS SPORTS TIMING

---

La présente est un guide de référence rapide pour Orbits. Orbits offre également un fichier Windows d'aide détaillée et incorporée, accessible en cliquant 'Help' ou 'F1' dans le logiciel.

## **Tous droits réservés**

Copyright © MYLAPS Sports Timing

La présente publication est à utiliser pour la version du software donnée en bas de page. De ce fait le producteur ne peut être tenu responsable pour tout dommage résultant de l'utilisation de cette publication pour la version qui vous est livrée présentement.

Développé par: MYLAPS Sports Timing  
Numéro du manuel: Orbits5 FRA 2014-09

# 1. INTRODUCTION

---

Ce manuel référence rapide Orbits a comme but de vous familiariser avec le logiciel Orbits et à vous aider afin de faire fonctionner le programme. Ce chapitre vous aidera à réaliser le processus d'installation de Orbits.

## 1.1 Spécifications requises du système

Les spécifications du matériel minimales pour le programme Orbits sont:

- Processeur 1 GHz 32-bit (x86) ou 64-bit (x64)
- 1024 MB Mémoire
- Environ 200 MB d'espace sur disque dur
- Porte USB
- Adaptateur au réseau
- **Systèmes de fonctionnement:**  
Windows VISTA, Windows 7, Windows 8

## 1.2 Installation du Logiciel

Le programme Orbits est fourni sur clé USB. Installation du programme Orbits:

- Insérez le clé USB dans une porte USB de votre PC
- Sélectionnez le programme **Orbits\_5\_SETUP.EXE**
- Suivez les instructions du programme d'installation
- Des raccourcis vers Orbits sont ajoutés dans le **menu Démarrer** et/ou sur votre bureau
- Des droits d'administrateur sont requis pour exécuter ce programme

## 1.3 Veille prolongée et Économiseur d'écran

Lorsque le mode "veille prolongée" ou le mode "économiseur d'écran" est activé, le programme Orbits ne cessera pas de fonctionner. Ainsi, aucune donnée n'est perdue. Même si les modes "veille prolongée" et "économiseur d'écran" ne devrait pas poser de problèmes, ils augmentent toutefois les risque d'incidents tel une erreur système. Afin d'éviter les éventuels problèmes pendant le chronométrage et l'enregistrement de scores, **nous vous conseillons fortement de désactiver le mode "veille prolongée" et/ou "économiseur d'écran" de votre ordinateur fixe ou portable** (le mode "veille prolongée" est souvent activé particulièrement sur les ordinateurs portables).

Pour ce faire:

- Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez **Réglages – Panneau de configuration**
- Double-cliquez sur l'icône **Affichage**. Ceci affichera les propriétés.
- Cliquez sur le bouton **Economiseur d'écran**
- Dans le menu déroulant, sélectionnez Aucun.
- Pour enlever l'option de veille, cliquez sur le bouton **Réglages** dans le menu Economiseur d'Écran puis sélectionnez Activé dans le menu déroulant.
- Cliquez sur OK. Ainsi, les modes « veille prolongée » et « économiseur d'écran » seront désactivés.

## 2. POUR COMMENCER

Ce chapitre vous assiste pour commencer Orbits pour la première fois.

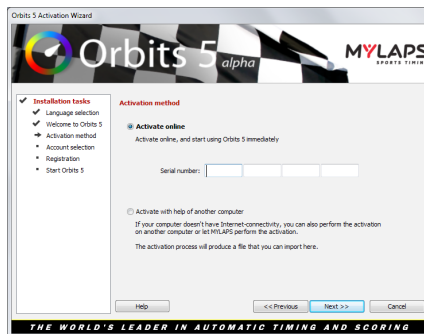
### 2.1 Activation du Logiciel

En démarrant Orbits pour la première fois, vous verrez le wizard d'activation qui vous aidera afin d'activer et personnaliser votre copie de Orbits. Afin de réaliser l'activation, un **connexion Internet** est nécessaire. Vous pourrez activer Orbits de deux façons:

- **Activer en ligne** - ceci réalisera l'activation sur l'ordinateur où Orbits est installé. Cette manière d'activer est recommandée.
- **Activer à l'aide d'un autre ordinateur** -cette option n'est qu'à utiliser lorsqu'il n'est pas possible de brancher l'ordinateur principal - celui sur lequel vous avez installé Orbits - au Internet.

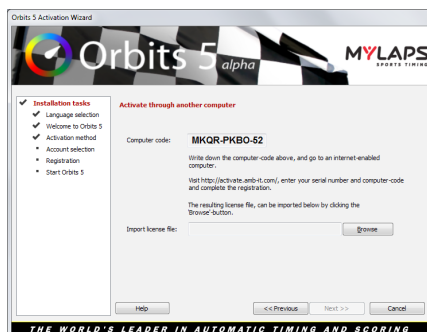
#### Activer en ligne

Pour activer en ligne, insérez votre numéro de série distinctif et cliquez 'Prochain>>'. Le numéro de série se trouve sur le dos de ce manuel.



Dans la page suivante, insérez l'information d'ouverture à partir d'un compte MYLAPS existant, qui pourra être un des suivants:

- Compte MYLAPS Support
- Compte organisation MYLAPS



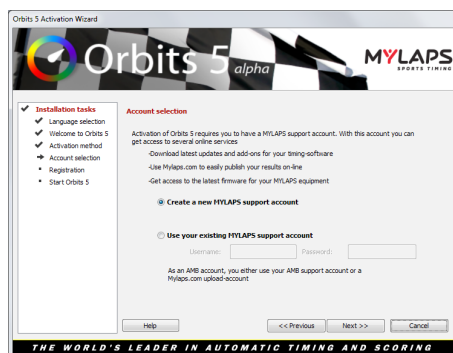
A défaut de ces comptes, vous pourrez créer aussi ici un nouveau compte MYLAPS. Sur le nouvel écran vous pourrez insérer vos données d'enregistrement pour Orbits.

**Note importante:** Le nom de l'organisation que vous notez ne pourra plus être modifié et figurera sur tous vos imprimés.

Lorsque vous aurez introduit l'information d'enregistrement, le wizard sera complet et vous pourrez faire démarrer Orbits en cliquant sur le bouton 'Arrivé'.

## Activer à partir d'un autre ordinateur

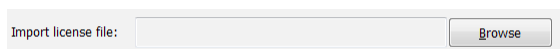
Afin d'activer au départ d'un autre ordinateur, sélectionnez 'Activer à partir d'un autre ordinateur' au cours du second pas du wizard et cliquer 'Prochain >>'.



Le wizard vous fournira un code dont vous aurez besoin au cours du processus d'activation. Notez ce code et visitez <http://activate.amb-it.com/> à l'aide d'un ordinateur branché sur Internet.

Sur le site Internet, insérez votre numéro de série et le code fourni par l'ordinateur. Vous devrez également avoir un compte MYLAPS. Pour plus d'information au sujet du compte MYLAPS, voir 'Activer en ligne'. A défaut d'avoir déjà un compte MYLAPS, vous pouvez en créer un.

Le fichier qui contient votre information de licence pourra être gardé dans le système de stockage USB ou sur disquette. Avec ce fichier vous retournerez à l'ordinateur où se trouve Orbits, et vous le notez dans le wizard en cliquant sur le bouton 'Naviguer'.

A screenshot of a software interface. It features a light gray background. On the left, the text 'Import license file:' is displayed in a small, dark font. To the right of this text 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 le fichier est OK, le bouton 'Prochain >>' sera en ordre d'utilisation. Cliquez dessus pour compléter la procédure d'activation.

## **2.2 Aperçu Général du Logiciel**

Orbits consiste en deux programmes, l'interface Orbits et le serveur Orbits.

### **Interface Orbits**

L'interface se compose de 5 sections, disponibles en poussant les boutons en haut de l'écran. Ce sont les sections suivantes:

#### **1. Evènement**

Dans cette section vous pouvez programmer les évènements de course et la mise en place du système, contrôler la configuration du système et connecter votre (vos) décodeur(s).

#### **2. Enregistrement**

Dans cette section vous pouvez gérer la planification et insérer les données des pilotes. Orbits utilise une base de données pour sauvegarder tous les pilotes.

#### **3. Chronométrage**

La section chronométrage donne accès aux fonctions utiles lors des différents stades d'une course chronométrée, par exemple les fonctions liées aux courses, aux pilotes dans la course et aux temps de passage.

#### **4. Traitement de Résultats**

Cette section contient les moyens de traiter les résultats des courses et est utilisé à l'issue d'une course. La section de traitement permet plusieurs fonctions, telles que l'impression des résultats, la création de grilles de départ, l'attribution de points à une course et la fusion des résultats.

#### **5. Championnat**

Dans cette partie vous pouvez créer les points de championnat pour tous vos événements. Ici vous pouvez accéder tous les tâches nécessaires pour faire le classement de championnat et pour les publier sur le site MYLAPS résultats.

#### **Serveur Orbits**

Le serveur Orbits est un programme distinct qui se déroule en arrière-plan. Il s'occupe de la communication avec le décodeur AMB, tient à jour les passages et calcule les résultats. Lorsque le serveur Orbits est en ordre de marche, l'icône suivante apparaîtra sur la tâche-barre Windows en bas à droite sur votre écran:



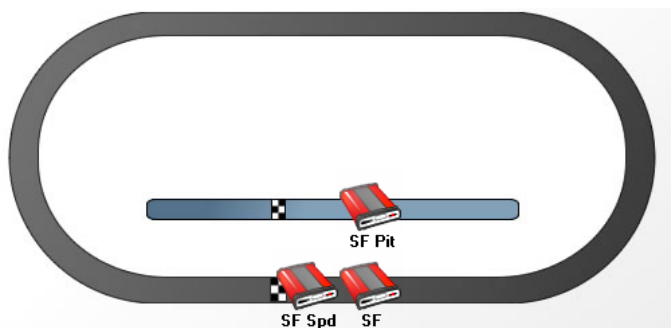


## 3. EVENEMENT

Ce chapitre décrit comment spécifier la mise en place de l'événement. L'ouverture de la page Evènement du programme s'effectue en cliquant sur Evènement en tête d'écran ou par le raccourci clavier CTRL+1.

### 3.1 Différence entre mono-boucle et multi-boucle

Toutes les organisations de course utilisent la ligne d'arrivée pour chronométrer une course. Le type de chronométrage et d'identification qui utilise une seule ligne de chronométrage s'appelle chronométrage et identification mono-boucle.



Le chronométrage et l'identification avec un système multi-boucle peut ajouter plus de valeur à une course. Comme plusieurs boucles sont installées, davantage d'information telle que le temps intermédiaire, la vitesses et le temps par section sera disponible. Cette configuration s'appelle un système multi-boucle.

Installer plusieurs boucles et utilisant plusieurs décodeurs rendent la partie matérielle et logicielle plus complexe. La complexité du système additionnelle sera en grande partie gérée pour par le programme Orbits. De ce fait, l'utilisation d'un système multi-boucle est en général aussi simple que celle d'un système mono-boucle. Les configurations ci-dessus se définissent dans la page Evènement.

## 3.2 Ligne de chronométrage

La ligne départ/arrivée joue un rôle très important dans le chronométrage d'une course. Dans un environnement multi-boucle il y a plusieurs lignes de chronométrage. Dans ce guide d'utilisation nous référons à ces lignes physiques par la terme Ligne de Chronométrage.

## 3.3 Créer un Nouvel Évènement

Le programme mémorise les résultats des courses par évènement. Cela veut dire que chaque course donnera lieu à la création d'un nouvelle fiche. Afin de créer un nouvel évènement, sélectionner le 'Créer un nouveau évènement' qui se trouve sur la gauche de l'écran d'enregistrement. Ensuite, le wizard vous conduira dans le processus. Le wizard vous demandera sur quelle piste l'évènement se déroulera. Il est important d'introduire la longueur de la piste, qui sera utilisée pour le calcul du temps moyen des pilotes.

Dialog box titled "Edit event details" with subtitle "Enter the event details".

**General**

Event Name:

Sport:

Begin Date: maandag 22 september 2014

End Date: maandag 22 september 2014

**Additional Information**

The following text will be displayed in the footer of the printouts

Event Footer 1:

Event Footer 2:

Event Footer 3:

Event Footer 4:

Buttons: OK, Cancel

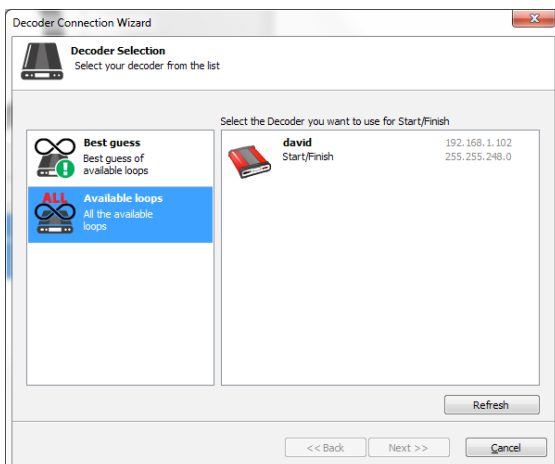
## 3.4 Installation du système

L'Aide à 'Créer un Nouvel Évènement' vous demandera quelle installation du système vous utilisez. Vous avez ici l'option de choisir une installation d'un évènement précédent ou de la créer. Plus d'information sur la création du circuit vous trouverez dans le fichier AIDE en Orbits.

### 3.5. Connecter votre décodeur

Pour connecter un décodeur MYLAPS sélectionner l'Aide à la Connexion vers Décodeur qui se trouve dans Configuration – Enregistrer un nouveau décodeur ou en cliquant deux fois sur la ligne de chronométrage. Avant que vous pouvez connecter au décodeur, il faut faire la connexion avec le serveur MYLAPS X2.

L'Aide explorera automatiquement le réseau pour trouver les décodeurs disponibles. Tous les décodeurs sont montrés que le wizard a trouvé. Sélectionnez le décodeur que vous voulez utiliser et cliquez sur 'Prochain>>'.



### 3.6 Problèmes de connexion

#### 3.6.1 Le numéro de version est souligné?

Si le numéro de version de votre décodeur est souligné, cela signifie que vous avez besoin de mettre à jour le micrologiciel du décodeur. Pour mettre à jour un décodeur, allez à la site Internet MYLAPS partie Support ou cliquez sur le bouton **Vérifier pour les mises à jour de décodeur (en ligne)**.

#### 3.6.2 Adresse IP est soulignée?

Si l'adresse IP n'est pas dans la même gamme de réseau que votre ordinateur la colonne de connexion sera soulignée. Ce signifie que vous devrez changer l'adresse IP du décodeur. Vous pouvez le faire par double-cliquer sur l'adresse IP. Vous pouvez connecter maintenant à votre décodeur par le sélectionner du liste et de cliquer sur 'Prochain>>'.

### 3.6.3 Mon décodeur n'est pas sur la liste?

Si votre décodeur n'est pas sur la liste, vérifiez en premier si le décodeur a de courant électrique et tous les connecteurs sont bien en place. S'il n'y a pas toujours une connexion, il sera possible que le décodeur a une ancienne version de firmware. Vous pouvez connecter manuellement au décodeur par sélectionner **Entrer manuellement adresse IP** et cliquez Prochain>>. Vous pouvez maintenant insérer l'adresse IP et cliquez sur **OK** pour connecter. MYLAPS vous recommande que vous mettez à jour le firmware de votre décodeur.

## 4. ENREGISTREMENT

Ce chapitre décrit comment un évènement peut être préparée et ce qu'il faut faire avant de pouvoir chronométrer une course. Ouvrez la page d'enregistrement du programme en poussant le bouton **Licence** en haut sur l'écran ou poussez CTRL+1.

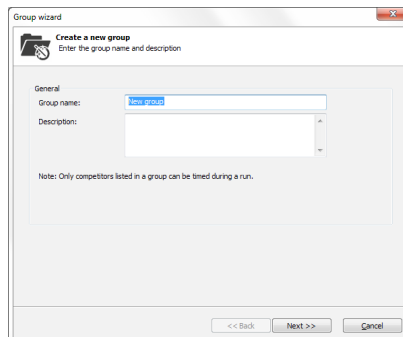
### 4.1 Base de Données des Pilotes

Tous les pilotes sont répertoriés dans une seule base de données. Afin d'y accéder, cliquez le 'Montrer la base de données des pilotes' sur la gauche de l'écran ou pousser le bouton F3. La base de données des pilotes, organisée par catégories, est utilisée pour chaque course. Afin de faciliter l'identification, les pilotes appartenant à la même catégorie sont indiqués par le même casque. L'introduction d'un nouveau pilote se fait en cliquant à droite sur l'écran de pilotes et en sélectionnant l'option 'Nouveau Pilote' Les pilotes peuvent également être importés d'un fichier .txt ou .csv en utilisant le 'Importer les Pilotes sous la liste 'Tâches de Pilote'.

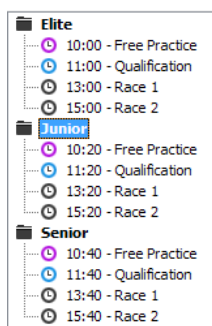
### 4.2 Création de Groupes et de Courses

Pour chaque évènement il est possible de définir des groupes de pilotes. Cela rend l'organisation des pilotes pour l'évènement sélectionné plus facile. Uniquement des pilotes inscrits dans un groupe pourront être chronométrés durant l'évènement actuel. Si vous ne désirez pas diviser les pilotes en différents groupes, vous devrez néanmoins sélectionner les pilotes retenus pour l'évènement sélectionné.

Pour la création d'une nouvelle groupe, activez le wizard 'Créer un nouveau groupe'.



Un groupe consiste en une série de sessions d'entraînement, de sessions de qualifications et de courses. A chaque fois un manche doit être préparé. Les manches sont créés dans la page trois du Wizard. Chaque nouveau manche aura initialement les propriétés d'un manche qui sont spécifiées par les défauts de manche.



Les manches pourront être ajoutés plus tard en cliquant à droite sur le groupe et en choisissant ensuite 'Nouvelle Course'.

### 4.3 Ajouter des Pilotes aux Groupes

Après avoir créé les groupes et les courses il vous faudra spécifier les pilotes qui participeront dans une groupe. Il y a plusieurs possibilités de le faire.

#### 4.3.1 Base de données de pilotes

Afin d'ajouter des pilotes de la base de données de pilotes au groupe en question, marquez les pilotes dans la base de données, cliquez à droite et choisissez 'Ajouter les pilotes au groupe'.

#### 4.3.2 Transférer et copier des pilotes

Les pilotes peuvent être transférés ou copiés d'un groupe vers un autre, en les sélectionnant dans le bas de l'écran et en les traînant vers un groupe en haut de l'écran.


Il n'y a pas de vraie nécessité d'ajouter des pilotes à un manche. Pour chaque manche, Orbits copiera automatiquement un pilote du groupe vers le manche, du moment que son transpondeur est détecté.

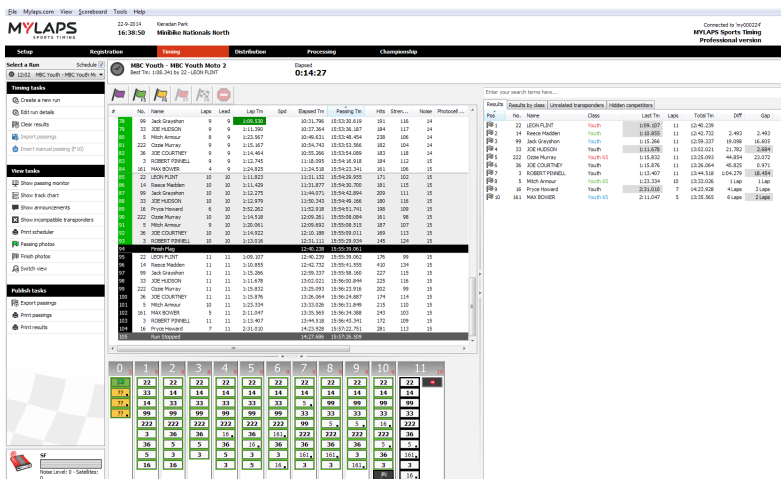
La seule véritable raison de copier des pilotes vers un manche réside dans le fait que tous les pilotes notés pour ce manche, seront repris dans les résultats, même s'ils n'étaient pas sur la piste. Afin d'ajouter des pilotes dans un manche, vous devez sélectionner le groupe, sélectionner ou multi-sélectionner les pilotes que vous voulez dans le manche et les y traîner (sur la gauche).

# 5. CHRONOMÉTRAGE

Après avoir préparé l'évènement de course, vous êtes prêt de le commencer. Ce chapitre décrit le processus de mise en marche d'un évènement et des chronométrages qu'il suppose. Ouvrez la page Chronométrage en poussant le bouton **Chronométrage** en haut de l'écran ou poussez sur CTRL+2.

## 5.1 Disposition graphique de l'écran

L'écran de chronométrage est divisé en quatre sections principales: l'écran des passages, l'écran des résultats, le programme et le tableau de tours. Les écrans pourront être adaptés en sélectionnant l'instrument  et en le traînant dans la position désirée. Vous pouvez le montrer en cliquant avec le bouton gauche de la souris.



The screenshot displays the MYLAPS Sports Timing software interface. At the top, it shows the event name 'MBC Youth - MBC Youth Moto 2' and the date '22-03-2018'. The main area is divided into several sections: a left sidebar with navigation options like 'Select a Run', 'Schedule', and 'Results'; a central area showing a list of riders with their names, numbers, and times; and a bottom section displaying a grid of lap times for each rider. The interface is designed for real-time monitoring and data collection during a race event.

## 5.2 Démarrer un Manche

Sélectionnez en premier le manche que vous voulez chronométrer. Vous pouvez le faire en haut de votre écran. Après avoir sélectionné le manche, commencez-le en cliquant sur le drapeau vert. Vous pourrez également utiliser la touche F5. Avant de commencer le chronométrage, vous pourrez commencer un manche en module d'échauffement, en cliquant sur le drapeau violet. En faisant cela pendant les tours d'échauffement, vous pourrez utiliser ces passages afin de contrôler les relations des transpondeurs.

## 5.3 Écran des Passages

L'écran des passages donne toutes les informations du décodeur ainsi que les additions manuelles de chronométrage et d'identification (par exemple ajouter de passages manuels, insertions de drapeaux, etc.). En cliquant à droite sur la souris lors d'un passage, un menu se présente avec des fonctions permettant de choisir afin de traiter les passages, soit les effacer ou les insérer.

## 5.4 Tableau de Tours

Un tableau de tours montre les passages de manière similaire que lorsque les résultats d'une course sont créés manuellement. En haut du tableau le compte de tour est montré et en dessous dans des encadrements, les numéros des pilotes qui passent. Les couleurs des encadrements représentent les couleurs des drapeaux actifs au moment du passage. A chaque fois que le pilote qui occupe la première place passe, une nouvelle colonne se crée. Les encadrements marqués d'un point noir en bas à droite indiquent les passages qui sont en retard d'un ou plusieurs tours.

## 5.5 Écran des Résultats

L'écran des résultats est utilisé pour montrer la pratique, la qualification et les résultats de la course. Cet écran indique la position actuelle des pilotes et donne des informations, telles que: compte de tours, temps total, différence avec le temps du gagnant lorsqu'il se trouvent dans le même tour. En cliquant à droite dans l'écran des résultats vous pourrez modifier le réglage des colonnes dans le but d'afficher l'information que vous désirez.

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	RILJARD 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
10	34	MATTHEW POPE	22	22:17.361	48.5
11	48	MICHEL SPENS	22	22:19.827	50.8
12	25	MARIO AMERICA	21	21:37.255	1L
13	9	RON van der HORST	21	21:37.703	1L
14	86	GEOFFREY POWIN	21	21:39.049	1L
15	58	VINCENT DELHEZ	21	21:58.180	1L
16	37	MAK VOORWINDEN	21	22:01.645	1L
17	5	WALTER de JONG	21	22:01.984	1L
18	14	GEOFFREY HORWARD	21	22:07.173	1L
19	10	PAUL DIKSTRA	21	22:41.219	1L
20	77	TOM van TEEFFELN	20	21:39.980	2L
21	12	MAKEL HUISMAN	20	21:51.743	2L
22	28	ARJAN FLOK	20	21:57.519	2L
23	8	ROBERT SHIPSON	20	22:42.474	2L
24	26	MIKE BATAILLE	19	22:00.855	3L
25	45	MARC FRANKIN	5	4:58.840	DNF



## 5.6 Drapeaux et Arrêt de la Course

Les drapeaux vert, jaune, rouge et à damier peuvent être sélectionnés en cliquant sur le drapeau avec la souris ou en utilisant la touche de raccourci correspondante. Toutefois, arrêter le chronométrage d'une course ne peut que se faire en cliquant sur le bouton stop comme il n'y a pas une touche de raccourci disponible. Un changement de drapeau est indiqué dans l'écran des passages par une ligne séparée. Pour chaque passage de transpondeur la situation actuelle des drapeaux est montrée dans la première colonne de l'écran des passages. Les drapeaux pourront être traînés dans la position correcte lorsqu'ils sont tombés trop tôt ou trop tard.



### Drapeau violet

Le drapeau violet sert à l'échauffement. Lorsque le drapeau violet est activé, les tours apparaîtront sur l'écran des passages mais ne compteront pas dans les résultats.



### Drapeau vert (F5)

Le drapeau vert sert à commencer la course ou tout simplement à retourner au drapeau vert lorsque vous avez utilisé un drapeau jaune ou rouge. Si vous arrêtez une course, le drapeau vert peut être utilisé pour reprendre la course.



### Drapeau jaune (F6)

Sélectionnez le drapeau jaune pour signaler un problème sur la piste. La levée de ce drapeau n'affecte pas les résultats.



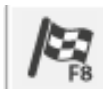
### Drapeau jaune ne pas compter (Caractéristiques Ovals)

Si vous permettez les caractéristiques ovales, il y a une option de donner un drapeau jaune de ne pas compter. Durant cette situation le compte de tours n'augmente jamais mais les passages seront toujours enregistré.



### **Drapeau rouge (F7)**

Utilisez le drapeau rouge pour signaler une situation de drapeau rouge. Durant cette situation le compte de tours n'augmente jamais mais les passages sont toujours enregistrés.



### **Drapeau à damier (F8)**

Lorsque le drapeau à damier est agité, le passage suivant de chaque pilote sera marqué comme fin de sa course et tous les passages suivants seront marqués comme supplémentaires et n'auront aucune influence sur la course et ses résultats.



### **Stop**

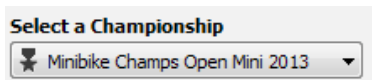
Ce drapeau est utilisé pour arrêter le chronométrage et des identification d'une course. Une fois la course est arrêtée, les passages successifs des transpondeurs ne seront pas enregistrés. La course peut être reprise en sélectionnant le drapeau vert (ou en pressant la touche F5).

## 6. POINTS CHAMPIONNAT

Ouvrez la page Championnat dans le programme Orbits par cliquer sur le bouton Championnat à la tête du programme.

### 6.1 Gestion de Championnat

Orbits organise le championnat par saison. Le championnat sélectionné est montré sur la tête du écran.

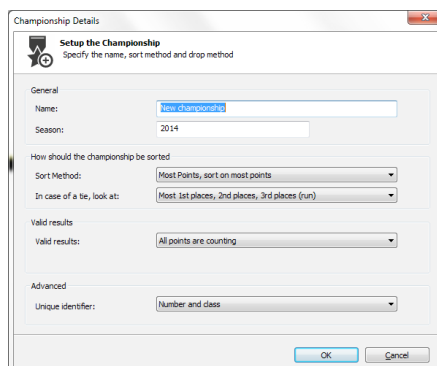


Un championnat consiste d'un numéro des évènements. Combinés ces évènements formeront un championnat. Il n'y a pas une limite sur le numéro d'évènements par championnat.

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 Créer un Championnat

Vous pouvez créer un nouveau championnat de la page Championnat. Cliquez sur **Créer un nouveau championnat** pour ouvrir l'écran 'Détails Championnat'.



### 6.3 Éditer ou supprimer un Championnat

Pour éditer un championnat vous cliquez sur 'Éditer Championnat' ce que vous trouverez sous 'Tâches Championnat'. Maintenant vous pouvez modifier le championnat dans l'écran Détails Championnat.

Pour supprimer un championnat du programme vous cliquez sur 'Supprimer Championnat' ce que vous trouverez sous 'Tâches Championnat'.

### 6.4 Méthode de trier

Ici vous pouvez choisir comment le championnat devra être trié. Il y a deux options :

- **Plus de points** : Le championnat sera trié sur le plus de points
- **Moins de points** : Le championnat sera trié sur le moins de points

### 6.5 Résolution Égalité

Dans le cas d'un égalité sur points, Orbits vous offre les résolutions d'égalité suivantes :

- **Le plus de 1<sup>er</sup>, 2<sup>ième</sup>, 3<sup>ième</sup> places (manche)** : Le pilote avec le plus en 1<sup>er</sup> places gagnera. Dans le cas d'un égalité, il comptera le plus en 2<sup>ième</sup> places, etc. Il comptera les résultats de manches.
- **Le plus de 1<sup>er</sup>, 2<sup>ième</sup>, 3<sup>ième</sup> places (événement)** : Le pilote avec le plus en 1<sup>er</sup> places gagnera. Dans le cas d'un égalité, il comptera le plus en 2<sup>ième</sup> places, etc. Il comptera les résultats d'évènements.
- **Résultat de dernier manche** : Le pilote avec le meilleur résultat de dernier manche gagnera.
- **Résultat de dernier événement** : Le pilote avec le meilleur résultat de dernier événement gagnera.

Pour plus d'information détaillé vous pouvez aussi consulter le fichier Aide dans le programme Orbits par cliquer sur le bouton F1 ou d'aller au 'Aide' dans la barre de menu.

## **7. CONTRAT DE LICENCE**

---

Ce document est un contrat légal entre vous et MYLAPS Sports Timing. En utilisant Orbits, vous acceptez être lié par les clauses de ce contrat.

### **Licence logiciel**

Vous pouvez installer et utiliser deux copies de Orbits ou toute version précédente pour le même système, et cela sur deux ordinateurs, utilisés en combinaison avec un décodeur MYLAPS et des transpondeurs MYLAPS. L'utilisateur principal des ordinateurs sur lesquels Orbits sera installé, pourra faire une troisième copie à son usage exclusif, installé soit sur son ordinateur personnel, soit sur son portable. Vous ne pouvez pas utiliser, copier, modifier, vendre ou transférer le logiciel, ou une copie, modification ou partie fusionnée, en tout ou en partie, sauf permission expresse dans le présent contrat. Toute partie du logiciel ajouté à un autre programme demeure régi par les termes et conditions du présent contrat. Vous acceptez que tous les droits concernant le logiciel, inclus le droit de le modifier ou de l'incorporer dans d'autres programmes, demeurent la propriété de MYLAPS Sports Timing.

### **Refus de garantie**

Le logiciel (inclus la documentation) est fourni «tel quel» sans garantie aucune. MYLAPS Sports Timing refuse en outre toute garantie implicite, y compris, et sans limitation, toute garantie implicite de la valeur marchande ou de l'utilisation dans un but particulier. La totalité du risque provenant de l'utilisation du logiciel et de la documentation, repose sur vous. En aucun cas MYLAPS Sports Timing ni quiconque impliqué dans la création du logiciel ou de la documentation le concernant, sera responsable de dommages, quels qu'ils soient, inclus, sans limitation, les dommages résultant de manques à gagner, d'interruption d'activités commerciales, de pertes d'informations commerciales ou de toute autre perte d'argent, qui résulterait de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser le logiciel ou la documentation. Vous marquez également votre accord de ne pas vous procurer ou utiliser le logiciel dans un pays qui n'accepterait pas l'exclusion ou la limitation de responsabilité pour des dommages, qu'ils soient importants ou accidentels.

### **Lois applicables**

Le présent contrat sera exécuté suivant les lois applicables aux Pays-Bas. Tout litige sera porté devant les tribunaux compétents à Amsterdam.

**MYLAPS EMEA**

Haarlem, The Netherlands

E: [info@mylaps.com](mailto:info@mylaps.com)

**MYLAPS AMERICAS**

Atlanta, USA

E: [info.americas@mylaps.com](mailto:info.americas@mylaps.com)

**MYLAPS JAPAN**

Tokyo, Japan

E: [info.japan@mylaps.com](mailto:info.japan@mylaps.com)

**MYLAPS AUSTRALIA ASIA PACIFIC**

Sydney, Australia

E: [info.asia.pacific@mylaps.com](mailto:info.asia.pacific@mylaps.com)

**MYLAPS ASIA**

Kuala Lumpur, Malaysia

E: [info.asia@mylaps.com](mailto:info.asia@mylaps.com)

**[www.mylaps.com](http://www.mylaps.com)**