

Orbits

Race Administration & Timing Software



Quick Reference
Version 5

Ihnen liegt die Kurzanleitung zu Orbits vor. Die Orbits Software enthält außerdem eine umfassende Hilfefunktion in Form der Windows Help File, die über 'Hilfe' oder 'F1' erreichbar ist.

Alle Rechte vorbehalten

Copyright © MYLAPS Sports Timing

Dieses Handbuch ist auf die Softwareversion wie am unteren Rand der Seite angegeben anwendbar. Somit haftet der Hersteller nicht für Schäden, die sich aus der Anwendung dieser Ausgabe auf die Ihnen gelieferte Version ergeben.

Entwicklung: MYLAPS Sports Timing
Handbuchnummer: Orbits5 GER 2014-09

1. EINFÜHRUNG

Die Orbits Kurzanleitung soll Sie mit der Software vertraut machen und Ihnen bei der richtigen Einstellung des Programms behilflich sein. Dieses Kapitel hilft Ihnen, Orbits zu installieren.

1.1 Mindestsystemanforderungen

Die Mindestanforderungen, denen die Hardware zu genügen hat, damit das Orbits Programm läuft:

- 1 GHz 32-bit (x86) oder 64-bit (x64) Prozessor
- 1024 MB interner Speicher
- In etwa 200 MB frei auf der Festplatte
- USB anschluss
- Netzwerk-Adapter
- Betriebssysteme: Windows VISTA, Windows 7, Windows 8

1.2 Installieren der Software

Das Programm wird auf einen USB-Schlüssel geliefert. Programm-installation:

- Stecken der USB-Schlüssel in Ihrem Computer
- Führen Sie das **Orbits_5_SETUP.EXE** aus dem USB-Schlüssel
- Befolgen Sie die Anweisungen des Installations-programms
- Schnellasten zum Orbits Programm finden Sie unter dem **Startmenü** und auf der Arbeitsoberfläche.
- Sie benötigen die Rechte des Administrators um dieses Programm benutzen zu können.

1.3 Energiesparoptionen und Bildschirm-schoner

Wird ein Bildschirmschoner oder Energieschema aktiviert, so läuft das Orbits Programm noch immer im Hintergrund. Somit gehen keine Daten verloren. Zwar brauchen Bildschirmschoner und Energieverwaltung nicht zwingend zu Problemen zu führen, man muss sich jedoch deutlich machen, dass sie das Risiko auf einen Absturz vergrößern. Zur Vermeidung potentieller Probleme bei laufender Zeitmessung und Punktezahl, raten wir Ihnen dringend, alle Bildschirmschoner bzw. Energiesparfunktionen Ihres Computers oder Laptops auszuschalten (vor allem bei Laptops wird häufig ein Energiesparmodus angewendet).

Gehen Sie wie folgt vor:

- Gehen Sie auf Start und wählen Sie **Einstellungen - Systemsteuerung**
- Doppelklicken auf das **Anzeige** Symbol. Es werden die Eigenschaften für Anzeige wiedergegeben.
- Den Reiter **Bildschirmschoner** anwählen
- In der Bildschonerübersicht, [Nie] selektieren
- Zur Beseitigung der Energiesparfunktion, auf die **Energie** Taster innerhalb der **Bildschirmschoner** Einstellungen gehen. Innerhalb der Energiesparfunktion sind die folgenden Einstellungen durchzuführen:
 - Bildschirm ausschalten: NIE
 - Festplatte ausschalten: NIE
 - System in Standby: NIE
- Auf OK klicken und alle Bildschirmschoner und Energie-sparfunktionen sollten ausgeschaltet sein.

2. ZUM ANFANG

Dieses Kapitel hilft Ihnen, die Anfangsschwierigkeiten bei der Anfang mit Orbits zu meistern.

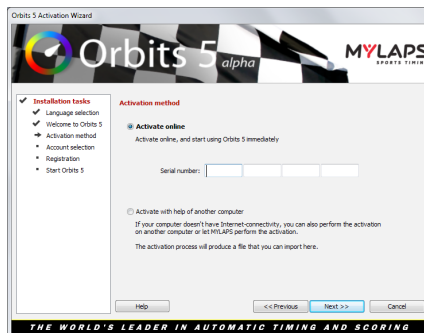
2.1 Software aktivieren

Wenn Sie Orbits zum ersten Mal starten, erscheint der Wizard Aktivierung, der Ihnen bei der Aktivierung und Individualisierung Ihrer Kopie von Orbits zur Seite steht. Für die Aktivierung ist eine **Internet-Verbindung** erforderlich. Es gibt zwei Möglichkeiten Orbits zu aktivieren:

- **Online Aktivierung** – es erfolgt eine Aktivierung auf dem Computer, bei dem Orbits installiert worden ist. Diese Aktivierungsmethode ist zu bevorzugen.
- **Aktivierung über einen anderen Computer.** Nutzen Sie diese Möglichkeit nur dann, wenn es nicht möglich ist den Hauptrechner – derjenige bei dem Sie Orbits installiert haben - mit dem Internet zu verbinden.

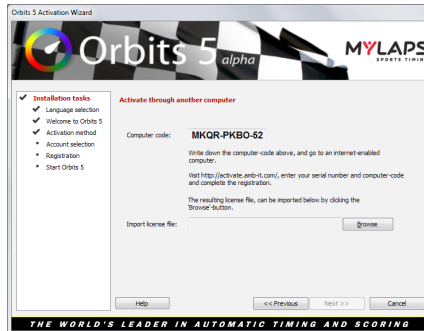
Online aktivieren

Zwecks Online-Aktivierung geben Sie Ihre einmalige Seriennummer ein und klicken auf Weiter >>. Die Seriennummer befindet sich auf der Rückseite dieser Anleitung.



Auf der nächsten Seite geben Sie die Login-Daten eines bestehenden MYLAPS Accounts an. Gültige Accounts sind:

- Ein MYLAPS Support Account
- Ein MyLaps Organisation Account



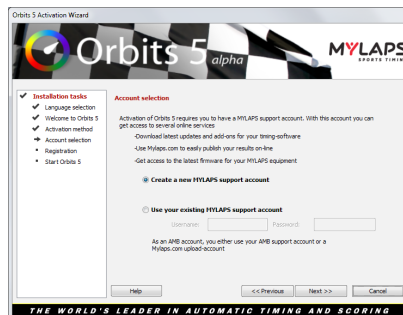
Sollten keine solchen Accounts vorhanden sein, können Sie hier auch einen neuen MYLAPS Account erstellen. Im darauffolgenden Schirm geben Sie Ihre Registrierungsdaten für Orbits ein.

Wichtige Anmerkung: Die Bezeichnung für den Betrieb oder die Organisation der Sie angehören, kann im Nachhinein nicht mehr geändert werden und wird auf Ihren Ausdrucken mit abgedruckt.

Nachdem Sie die Registrierungsdaten eingegeben haben, hat der Wizard alle Informationen die er braucht. Bei Betätigen des 'Beenden'-Tasters wird Orbits gestartet.

Aktivierung über einen anderen Computer

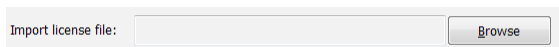
Zur Aktivierung mittels eines anderen Computers wählen Sie 'Mit Hilfe eines anderen Computers aktivieren' in dem 2. Schritt des Wizard und klicken auf 'weiter >>'.



Der Wizard gibt Ihnen einen Code, den Sie bei der Aktivierung benötigen. Schreiben Sie sich den Code auf, und besuchen Sie <http://activate.amb-it.com/> auf einem Computer mit Internet-Verbindung. Auf der Webseite geben Sie Ihre Seriennummer und den generierten Code ein.

Auch hier brauchen Sie einen AMB Account. Näheres zu dem MYLAPS Account erfahren Sie unter 'Online aktivieren'. Besitzen Sie noch keinen MYLAPS Account, dann sollten Sie jetzt einen erstellen.

Die Datei mit Ihren Lizenzdaten lässt sich auf einem USB-Speichermedium oder einer Diskette speichern. Mit dieser Datei gehen Sie wieder zu dem Computer auf dem sich Orbits befindet, und importieren die betreffende Datei in den Wizard, über die Blätter-Taste.

A screenshot of a software interface. It features a light gray background. On the left, there is a 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' in a small, dark font. The button has a slightly darker gray background than the surrounding area.

Ist das Laden der Datei erfolgreich, wird die Taste 'weiter >> ' aktiviert. Diese Anklicken um die Aktivierung abzuschließen.

2.2 Software Übersicht

Orbits besteht aus zwei Programmen: die Orbits Schnittstelle und der Orbits Server.

2.2.1 Orbits Schnittstelle

Die Schnittstelle besteht aus 5 Teilen, die über die Tasten im oberen Bildschirmrand erreicht werden.

Die Teile enthalten:

1. Event Setup

In diesem Abschnitt können Sie Rennveranstaltungen, den System Status überwachen, Ihren Decoder anschließen und das System Set up einstellen.

2. Registration

In diesem Abschnitt können Sie die Zeit verwalten und Daten weiterer Fahrer eingeben. Orbits verwendet eine Datenbank um die Daten anderer Fahrer zu speichern.

3. Zeitnahme

In diesem Teil bietet Funktionen bezüglich der Zeitnahme und Punkteverteilung bei Rennen, z.B. Funktionen die sich auf die Rennen selbst, auf deren Fahrer und die Durchgangsdaten beziehen.

4. Resultate

Dieser Teil ermöglicht es Ihnen, die Ergebnisse nach Abschluss eines Rennens sinnvoll zu ordnen. Der Verarbeitungsteil bietet verschiedene Funktionen, wie Ergebnisse ausdrucken, Startaufstellungen erstellen, Punkte für ein Rennen verleihen und Ergebnisse zusammenfügen.

5. Meisterschaftsstände

In dieser Maske erstellen Sie Meisterschaftspunkte für alle Veranstaltungen. Sie haben Zugang zu Funktionalität um Meisterschaftsstände zu erstellen und auf MyLaps.com zu publizieren.

2.2.2 Orbits Server

Der Orbits Server ist ein separates Programm, das im Hintergrund läuft. Es verwaltet die Kommunikation mit dem MYLAPS Dekoder, speichert die Durchgänge ab und berechnet die Ergebnisse. Wenn der Orbits Server läuft, erscheint das nachstehende Symbol in der Windows Taskleiste am rechten unteren Rand Ihres Bildschirms.

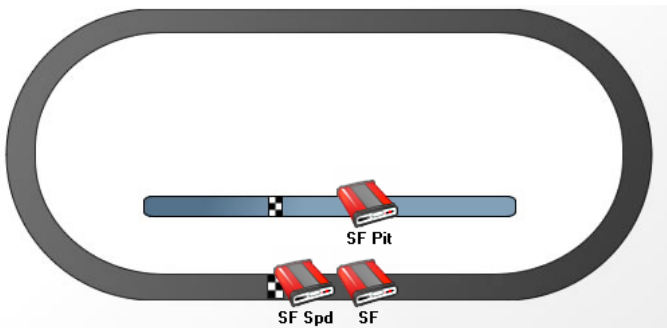


3. EVENT SETUP

Dieses Kapitel beschreibt, wie Sie das Event Setup spezifizieren können. Öffnen Sie die Event Set up Seite des Programms, indem Sie Event Setup drücken oder durch die Tasten CTRL+1.

3.1 Einzelschleife oder Multischleife

Rennveranstalter benutzen eine Ziellinie um ein Rennen zu entscheiden. Die Art Timing bei der nur eine Schleife benutzt wird im allgemeinen als Einzelschleife (Einfachschleife) bezeichnet.



Durch den Einsatz einer Multischleife (Mehrfachschleife) kann ein Rennen erheblich aufgewertet werden, denn es sind wesentlich mehr Daten und Informationen, wie zum Beispiel Zwischenzeiten, Geschwindigkeiten und Abschnittszeiten erhältlich.

Das Installieren von Mehrfachschleifen benötigt mehrere Decoder und Schleifen und daher wird das gesamte System seitens Hardware und Software wesentlich komplexer.

Die Komplexität des Systems wird zum größten Teil durch die Orbits Software reguliert. Daher ist selbst das Mehrfachschleifensystem einfach zu handhaben wie das Einzelschleifensystem.

3.2 Messpunkte - Timeline

Die Start/Ziel Linie spielt die Hauptrolle bei der Zeitnahme in einem Rennen. Bei einem Mehrfachschleifensystem sind mehrere Schleifen auf der Strecke die die Autos messen. Im Handbuch werden wir mitunter den Ausdruck Timeline für Messpunkt benutzen.

3.3 Neue Veranstaltung erstellen

Das Programm speichert die Ergebnisse der Rennen nach Veranstaltung geordnet. Somit muss man für jede Rennveranstaltung eine neue Veranstaltung anlegen. Sie erstellen eine neue Veranstaltung, indem Sie den Wizard 'Neue Veranstaltung erstellen' wählen, der sich an der linken Seite des Verwaltungsschirmes befindet. Der Wizard fragt nach, auf welcher Strecke die Veranstaltung abgehalten wird. Wichtig ist es, die Länge der Strecke einzugeben; ein wesentlicher Faktor bei der Ermittlung der durchschnittlichen Geschwindigkeit.

Dialog box titled "Edit event details" with the 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:

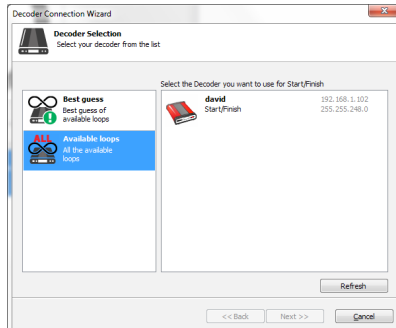
Buttons: OK, Cancel

3.4 System Set up

Um ein neues Rennen anzulegen, wird Sie der Assistent fragen, welches Zeitnahmesystem Set up Sie verwenden. Sie können entweder ein neue System Set up erstellen, oder ein Set up eines vorigen Rennens wählen. Falls Sie noch mehr Informationen benötigen sollten, dann können Sie auch in der Orbits Hilfe unter Streckenerstellung nachsehen.

3.5 Dekoder anschließen

Um einen MYLAPS Dekoder anschliessen zu können öffnen Sie bitte den Dekoder Verbindungs Assistenten. Den Assistenten finden Sie im System Setup. Melden Sie einen neuen Decoder an oder klicken Sie zweimal auf Messpunkt / Timeline. Um Verbindung zu machen mit Ihrem Dekoder müssen Sie erst Verbindung machen mit Ihrem MYLAPS X2 Server. Der Assistent wird das Netzwerk nach möglichen Decodern durchsuchen. Selektieren Sie den gewünschten Dekoder und klicken den **Nächster** Knopf.



3.6 Anschlussprobleme

3.6.1 Ist die Versionsnummer markiert?

Ist Versionsnummer des Dekoders markiert, steht ein neuer Firmwareupdate zu Ihrer Verfügung. Um die Firmware des Dekoders zu aktualisieren, gehen Sie bitte zur MYLAPS Webseite oder klicken den Knopf: **Nach Dekoder Updates suchen (Online)**.

3.6.2 Ist die IP Adresse markiert?

Befindet sich die IP Adresse des Dekoders nicht im gleichen Netzwerkbereich als der Computer wird die Verbindungsspalte markiert. Die IP Adresse des Dekoders muss geändert werden . Bitte klicken Sie dazu zweimal auf die IP Adresse. Um Ihren Dekoder anzuschließen wählen Sie aus der Liste und klicken den **Nächsten** Knopf.

3.6.3 Dekoder nicht aufgeführt?

Sollte Ihr Dekoder nicht aufgeführt sein, kontrollieren Sie bitte die Stromversorgung und alle Verbindungsstücke. Wird der Dekoder noch stets nicht verbunden ist es möglich, dass der Dekoder mit einer früheren Firmwareversion arbeitet. Der Dekoder kann manuell durch: **IP Adresse manuell eingeben** und **Nächster** angeschlossen werden. Sie können jetzt die IP Adresse eingeben und auf OK klicken. MYLAPS empfiehlt Ihnen die neuste Firmware für Ihren Dekoder zu installieren.

4. VERWALTUNG

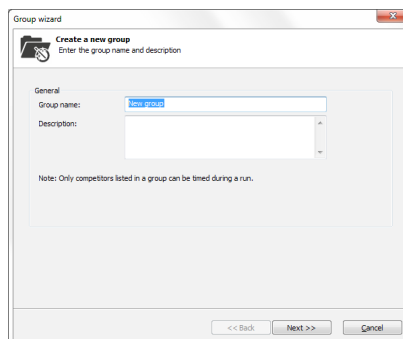
Dieses Kapitel erklärt, wie ein Wettkampf vorbereitet wird und welche Handlungen erfolgt sein müssen, bevor Sie mit der Zeitmessung der Rennen anfangen können. Öffnen Sie die Verwaltungsseite des Programms durch betätigen des **Verwaltung** Knopf am oberen Bildrand oder drücken Sie CTRL+1.

4.1 Fahrerdatenbank

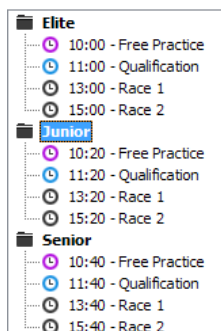
Alle Fahrer sind in einer Fahrerdatenbank gespeichert. Öffnen Sie die Fahrerdatenbank durch betätigen von 'Fahrerdatenbank anzeigen' an der linken Bildschirmseite oder von F3. Die Fahrerdatenbank, die nach Klasse geordnet ist, wird bei jeder Veranstaltung wieder benutzt. Zur schnelleren Erkennung sind Fahrer in der gleichen Klasse mit einem gleichen Helm gekennzeichnet. Um neue Fahrer zu erstellen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Fahrerscreen und selektieren die Option **Neuer Fahrer**. Fahrer können auch von einer .TXT oder .CSV Datei aus importiert werden, mittels dem 'Fahrerwizard importieren' unter der Rubrik 'Fahrer'.

4.2 Gruppen und Läufe erstellen

Für jedes Rennen haben Sie die Möglichkeit, Fahrer- gruppen zu definieren. Dies erleichtert die Verwaltung der Fahrer bei der gewählten Veranstaltung. Nur in einer Gruppe aufgenommene Fahrer können während der betreffenden Veranstaltung erfasst werden. Auch wenn Sie die Fahrer nicht in verschiedene Gruppen verteilen wollen, müssen Sie die für die betreffende Veranstaltung angemeldeten Fahrer erst selektieren. Zur Erstellung einer neuen Gruppe, aktivieren Sie den 'Wizard Neue Gruppe erstellen'.



Eine Gruppe besteht aus einer Anzahl Übungsrunden, Qualifikationsrunden oder Rennen. Für Jedes muss ein Wertungslauf vorbereitet werden. In der dritten Seite des Wizard werden die Läufe erstellt. Jeder neue Wertungslauf hat anfangs die Standard für Wertungslauf geltenden Eigenschaften. Läufe können auch später hinzugefügt werden, indem man auf die Gruppe geht und 'Neuen Wertungslauf' anwählt.



4.3 Fahrer zu Gruppen zuordnen

Wenn die Gruppen und die Läufe erstellt worden sind, sind die Fahrer, die in einer Gruppe teilnehmen, zu spezifizieren. Hierzu gibt es unterschiedliche Möglichkeiten.

4.3.1 Fahrerdatenbank

Man kann Fahrer aus der Fahrerdatenbank der aktuellen Gruppe zufügen, indem man die betreffenden Fahrer in der Datenbank markiert, darauf einen Rechtsklick ausführt und 'Fahrer der selektierten Gruppe hinzufügen' anwählt.


4.3.2 Fahrer verschieben und kopieren

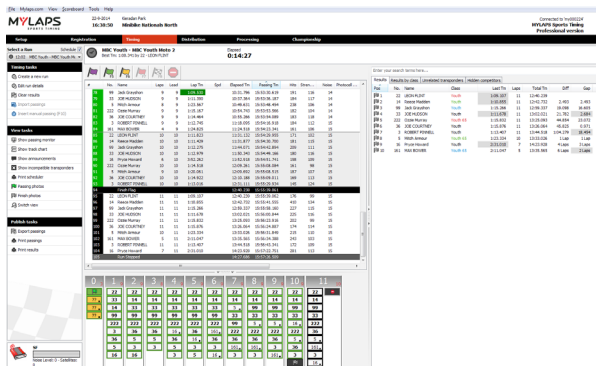
Fahrer können auch von der einen Gruppe zur Nächsten verschoben oder kopiert werden, bzw. im unteren Schirm selektiert und zu einer Gruppe im oberen Schirm gezogen und platziert werden. Es ist nicht wirklich nötig, die Fahrer in einen Wertungslauf einzufügen. Bei jedem Wertungslauf kopiert Orbits den betreffenden Fahrer der Gruppe automatisch in einen Wertungslauf, sobald der Transponder des Fahrers erfasst wird. Der einzige gute Grund, Fahrer in einen Wertungslauf zu kopieren, kann sein, dass damit alle Fahrer auf der Ergebnisliste stehen, selbst wenn Sie die Bahn nicht betreten haben. Um Fahrer einem Wertungslauf zuzuordnen, selektieren Sie die Gruppe, selektieren den oder die Fahrer für einen Wertungslauf und ziehen Sie sie zu dem Wertungslauf (links zu sehen).

5. ZEITNAHME

Nach erfolgter Vorbereitung der Rennveranstaltung, kann mit den Rennen begonnen werden. Dieses Kapitel beschreibt den Start eines Rennens und die damit zusammenhängenden Zeitnehmer-Handlungen. Öffnen Sie die Zeitnahme Seite und betätigen Sie den Taster **Zeitnahme** an der oberen Bildleiste oder CTRL+2.

5.1 Bildschirmlayout

Der Zeitnahmeschirm ist in vier Hauptrubriken verteilt: die Durchgänge, die Ergebnisübersicht, der Zeitplan und die Lap Chart. Die Bildflächen können mit dem Tool  geändert werden; selektiert werden und an der gewünschten Stelle platziert werden. Das Tool wird angezeigt durch ein Anklicken mit der linken Maustaste.



5.2. Ein Lauf anfangen

Zuerst selektieren Sie den Lauf dessen Zeit Sie erfassen wollen. Hierzu dient das Menü oben im Bild. Haben Sie das Rennen selektiert, so starten Sie das Rennen indem Sie die grüne Fahne anklicken. Oder Sie nutzen die Schnellstaste F5. Bevor das wirkliche Timing beginnt, kann auch eine Runde im Warming-Up-Modus gefahren werden mit der lila Warming-Up Fahne. Während der Aufwärmrunden lassen sich gleich die Transponder überprüfen.

5.3 Der Durchgängeschirm

Im Durchgängeschirm werden alle Daten des Dekoders sowie jegliche manuelle Einträge bezüglich Zeitnahme und Identifikation angezeigt (z.B. wenn ein Durchgang von Hand eingefügt worden ist, das Einsetzen von Fahnen usw.). Rechtsklicken mit der Maus auf einen Durchgang lässt ein Menü mit Funktionen wie editieren, entfernen oder einfügen von Durchgängen, erscheinen.

5.4 Lap Chart

Die Lap Chart gibt eine Übersicht der Durchgänge, wie man es von einer manuellen Zählung her kennt. Am oberen Rand der Chart wird die Rundenanzahl gezeigt und darunter, in Kästchen, die Nummern der vorbeikommenden Fahrer. Die Farbe der Kästchen korrespondiert mit der Fahne die zur Zeit des Durchgangs aktiv war. Jedesmal wenn der führende Fahrer vorbeikommt, wird eine neue Reihe erstellt. Die Kästchen die mit einem schwarzen Punkt rechts unten markiert sind, sind Durchgänge die eine oder mehrere Runden zurückliegen.

5.5 Ergebnisübersicht

Die Ergebnisübersicht zeigt Übungs-, Qualifizierungs- und Rennergebnisse an. Dieses Fenster gibt die momentane Position des Fahrers wieder und zeigt Auskünfte, wie: Anzahl Runden, Gesamtzeit, zeitliche Differenz mit dem führenden Fahrer für diejenigen, die sich in der gleichen Runde befinden. Mit einem Rechtsklick in die Ergebnisübersicht passen Sie die Art, in der die Reihen wiedergegeben werden, Ihren Wünschen an.

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 VIELLECOOYE	22	21:31.961	3.1
4	72	MIKEL CAPRANI	22	21:32.959	4.1
5	6	THEO BOUTCHEE	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 POWIN	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	MAKIEL HUISMAN	20	21:51.743	2L
2..	28	ARJAN FLOK	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 Fahnen und Stoppen des Rennens

Die grüne, gelbe, rote und schwarz-weiß karierte Fahne werden mit der Maus oder den korrespondierenden Schnelltasten angewählt. Das Stoppen der Zeitmessung ist jedoch ausschließlich möglich durch Anklicken der Stopp-Taste, da hierfür keine Schnelltaste angelegt wurde. Auch ist es möglich eine Fahne einzufügen mit der Option **Einfügen** in der Menüleiste und dem Anwählen der gewünschten Fahne im darauf erscheinenden Menü. Ein Fahnenwechsel wird im iDurchgängeschirm mit einer besonderen Linie gekennzeichnet. Für jeden vorbeikommenden Transponder wird die aktuell geltende Fahne in der ersten Reihe des Durchgängeschirm angezeigt. Die Fahnen können auf die richtige Position geschleppt werden, wenn Sie sie zu früh oder zu spät losgelassen haben.



Aufwärm Fahne

Zum Start der Warmlaufrunden wählen Sie die violette Fahne an. Ist die violette Fahne aktiviert, so erscheinen die Runden zwar im Durchgängeschirm, werden für die Ergebnisse jedoch nicht mitgezählt.



Grüne Fahne (F5)

Wählen Sie die grüne Fahne um das Rennen zu starten oder um von einer Situation mit gelber oder roter Fahne zurück zu einer mit grüner Fahne zu wechseln. Ein angehaltenes Rennen kann mittels der grünen Fahne wieder neu gestartet werden.



Gelbe Fahne (F6)

Selektieren Sie die gelbe Fahne wenn gelb für volle Bahn gegeben wird. Diese Fahne hat keinen Einfluss auf das Ergebnis.



Gelbe Fahne Nicht Zählen (Oval Modus)

Wenn der Oval Modus angesetzt ist, gibt es die Möglichkeit eine gelbe Fahne nicht zählen einzugeben. Während dieser Fahnensituation bleibt die Rundenzählung stehen, die Durchgänge werden jedoch weiterhin registriert.



Rote Fahne (F7)

Selektieren Sie die rote Fahne, wenn eine rote Fahnen-situation auftritt. Bei einer roten Fahnensituation bleibt die Rundenzählung stehen, die Durchgänge werden jedoch weiterhin registriert.



Zielfahne (F8)

Wird die karierte Fahne aktiviert, so werden die darauf-folgenden Durchgänge der einzelnen Fahrer als im Ziel angekommen gewertet und alle darauffolgenden Durchgänge als extra markiert, sie haben keinen weiteren Einfluss auf das Ergebnis des Rennens bzw. der Qualifikation.



Stoppen

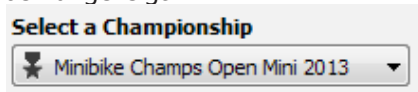
Stopp-Taste betätigen um die Zeitmessung und Punkte-wertung für diesen Wertungslauf zu stoppen. Wird ein Wertungslauf so gestoppt, dann werden weitere Transponder-Durchgänge nicht weiter registriert. Der Lauf kann mit der grünen Fahne neu gestartet werden (oder mit der Schnelltaste F5).

6. MEISTERSCHAFTPUNKTE

Drücken Sie den Knopf „Meisterschaftsstände“ um die gewünschte Maske zu öffnen.

6.1 Verwaltung Meisterschaftsstände

Orbits verwaltet Meisterschaftsstände per Saison. Die gewählte Meisterschaft wird in der Maske oben angezeigt.

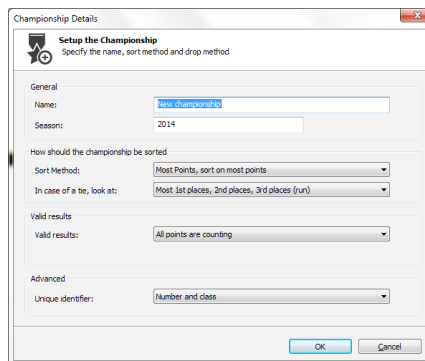


Eine Meisterschaft besteht aus einer Anzahl Veranstaltungen. Werden Veranstaltungen miteinander kombiniert entsteht eine Meisterschaft. Die Anzahl Veranstaltungen per Meisterschaft ist unbegrenzt.

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 Meisterschaftsstände erstellen

In der Maske „Meisterschaftsstände“ erstellen Sie eine neue Meisterschaft. Wählen Sie hierzu die Option **Neue Meisterschaft anlegen**.

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

6.3 Meisterschaftsstände bearbeiten oder löschen

Um Meisterschaftsstände zu ändern, wählen Sie **Meisterschaftsstände bearbeiten** unter Meisterschaftsstand Optionen. Die Meisterschaft kann jetzt bearbeitet werden. Um einen Meisterschaftsstand zu löschen, wählen Sie **Meisterschaftsstände löschen** unter Meisterschaftsstand Optionen. Die Meisterschaft kann jetzt gelöscht werden.

6.4 Sortierungsmethode

Hier geben Sie an wie die Meisterschaft sortiert werden soll. Es bestehen zwei Optionen:

- **Höchste Punktzahl:** Sortiert anhand der höchsten Punktzahl
- **Niedrigste Punktzahl:** Sortiert anhand der niedrigsten Punktzahl

6.5 Punktegleichstand

Im Falle eines Punktegleichstandes bietet Orbits folgende Möglichkeiten:

- **Meisten 1,2,3 Plätze per Lauf:** Der Fahrer mit den meisten 1. Plätzen gewinnt. Ist dieses gleich, zählen die 2. Plätze usw.
- **Meisten 1,2,3 Plätze per Veranstaltung:** Der Fahrer mit den meisten 1. Plätzen gewinnt. Ist dieses gleich, zählen die 2. Plätze usw.
- **Resultat des letzten Laufes:** Der Fahrer mit dem besten Resultat im letzten Lauf gewinnt.
- **Resultat der letzten Veranstaltung:** Der Fahrer mit dem besten Resultat in der letzten Veranstaltung gewinnt.

Weitere detaillierte Informationen finden Sie in der Hilfe- Datei der Orbits Version. Bitte wählen Sie hierfür F1 oder gehen zu „Hilfe“ im Menübalken.

7. LIZENZVERTRAG

Dieses Dokument ist ein rechtlicher Vertrag zwischen Ihnen und MYLAPS Sports Timing. Durch Ihre Nutzung von Orbits erklären Sie sich mit dem Vertrag einverstanden und sind an dessen Bestimmungen gebunden.

Software-Lizenz:

Sie sind berechtigt zwei Kopien von Orbits oder stattdessen, jegliche Vorgängerversion für das gleiche Betriebssystem, auf zwei verschiedenen Computern zu installieren und zu nutzen, falls dies mit der Nutzung eines MYLAPS Dekoders und von MYLAPS Transpondern einhergeht. Der Hauptnutzer der Computer auf denen Orbits installiert ist, ist berechtigt eine dritte Kopie für seinen oder ihren ausschließlichen persönlichen Gebrauch auf entweder dem Heim- oder dem tragbaren PC zu erstellen. Es ist nicht erlaubt, die Software oder eine Kopie, Modifikation oder ein Teilstück, vollständig oder teilweise zu benutzen, kopieren, anzupassen, verkaufen oder zu transferieren, außer wie in dem vorliegenden Vertrag ausdrücklich angegeben. Jegliches Teilstück der Software, das in einem anderen Programm aufgenommen wurde, unterliegt weiterhin den Bedingungen und Bestimmungen dieses Vertrags. Sie erkennen an, dass alle zu der Software gehörigen Rechte, einschließlich deren, die sich beziehen auf das Recht die Software zu modifizieren und sie in anderen Programmen zu integrieren, Eigentum sind von MYLAPS Sports Timing.

Verzichtleistung

Die Software (einschließlich der Dokumentation) wird ohne jegliche Garantie im vorliegenden Zustand angeboten ("as is"). MYLAPS Sports Timing enthält sich ferner aller inbegriffenen Gewährleistungen einschließlich und ohne Beschränkungen aller inbegriffenen Gewährleistungen der Marktgängigkeit oder der Anwendbarkeit für einen bestimmten Zweck. Das vollständige Risiko bezüglich der Anwendung der Software und der Dokumentation obliegt beim Anwender. In keinem Fall wird MYLAPS Sports Timing oder jegliche Person, die an der Erstellung oder der Dokumentation der Software beteiligt ist, haftbar gemacht für jeglichen Schaden, einschließlich aber nicht begrenzt auf Schadensersatz für Gewinneinbußen, Betriebsunterbrechungen, Verlust von Betriebsdaten oder sonstige finanzielle Verluste, die sich aus der Nutzung bzw. der Unbrauchbarkeit der Software oder deren Dokumentation ergibt. Sie erklären sich einverstanden, die Software nicht zu erwerben oder zu nutzen in einem Staat oder Land, in dem Haftungsausschluss oder -begrenzung bezüglich Begleit- oder Folgeschäden nicht erlaubt ist.

Anwendbares Recht

Der vorliegende Vertrag unterliegt dem anwendbaren niederländischen Recht. Sich aus diesem Vertrag ergebende Streitfragen werden von den zuständigen Gerichtshöfen zu Amsterdam, in den Niederlanden, entschieden.

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