

Orbits

Race Administration & Timing Software



Quick Reference
Version 5

MYLAPS SPORTS TIMING

Dit is een beknopte handleiding voor de Orbits software. Orbits heeft ook een uitgebreide ingebouwde Windows Help functie die bereikt kan worden via het 'Help' menu in de software of via F1.

Alle rechten zijn voorbehouden

Copyright © MYLAPS Sports Timing

Deze publicatie wordt gebruikt voor de softwareversie die onderaan deze pagina staat. Daarom is de fabrikant kan niet aansprakelijk worden gesteld voor eventuele schade die voortvloeit uit de toepassing van deze publicatie aan de versie dat daadwerkelijk aan u geleverd werd.

Ontwikkeld door: MYLAPS Sports Timing
Manual nummer: Orbits5 NL 2014-09

1. INTRODUCTIE

Deze beknopte Orbits handleiding is bedoeld om je wegwijs te maken met de Orbits software en helpt het programma te bedienen. Dit hoofdstuk leidt je door het installatieproces van Orbits heen.

1.1 Systeemvereisten

De minimale hardware specificaties om Orbits te kunnen draaien zijn:

- 1 GHz 32-bit (x86) of 64-bit (x64) processor
- 1024 MB Geheugen
- Ongeveer 200 MB aan harde schijfruimte
- USB poort
- Netwerkadapter
- **Opererende systemen:** Windows VISTA, Windows 7, Windows 8

1.2 Installatie van de Software

Het Orbits programma wordt geleverd op een USB stick. Om het programma te installeren:

- Plaats de USB stick in de USB poort op uw computer
- Selecteer het **Orbits_5_Setup.exe** programma vanaf de USB stick
- Volg de instructies van het installatieprogramma
- Op het bureaublad en/of in het **menu Start** worden snelkoppelingen naar Orbits geplaatst.
- Je moet administratierechten hebben om het programma te kunnen draaien

1.3 Screen saver of Power save

Wanneer er een Screen saver of Power Save mode geactiveerd is, zal het Orbits programma blijven werken op de achtergrond. Hierdoor kan er geen data verloren gaan. De Screen saver of Power save mode veroorzaakt in principe geen problemen, maar het verhoogt wel de kans dat de computer crashed. Om potentiële problemen te vermijden tijdens de tijdwaarneming, adviseert MYLAPS u om de Screen saver en of Power save mode uit te zetten op de computer of laptop.

Dit werkt als volgt:

- Ga naar het Start menu en kies **Instellingen – Controle paneel**
- Dubbelklik op het **Weergave** icoon. De eigenschappen zullen nu naar voren komen
- Kies de **Screen Saver** tab
- Selecteer **Geen** van het drop down menu van de screen saver.
- Om de stroomschema's te verwijderen klik op de Instellingenknop in de Screen saver tab en selecteer **Altijd aan** van het menu.
- Klik OK en alle Screensavers en Power Save functies zullen niet meer werken.

2. OPSTARTEN

Dit hoofdstuk helpt je bij het opstarten van de Orbits software.

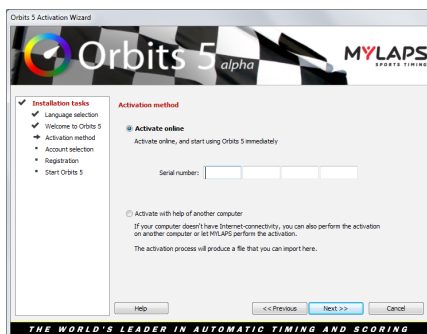
2.1 Activeren van de Software

Als je Orbits voor de eerste keer start, zal er een Activatiewizard te voorschijn komen dat je helpt om je versie van Orbits te activeren en te personaliseren. Om dit te doen is een **Internetverbinding** vereist. Je kunt Orbits op twee manieren activeren:

- **Online activeren** – dit wordt gedaan op de PC waarop Orbits geïnstalleerd is en een Internetverbinding aanwezig is. Deze manier van activeren is aanbevolen.
- **Activeren m.b.v. andere PC** - deze optie alleen gebruiken als op de PC waarop Orbits geïnstalleerd geen Internetverbinding heeft.

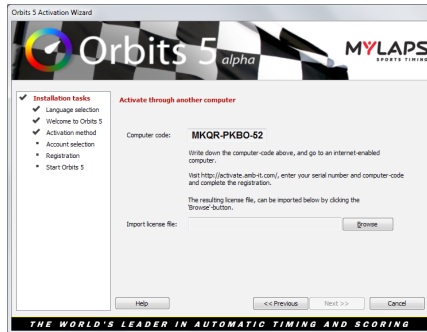
2.1.1 Online Activeren

Om de software online te activeren, geef je de unieke serienummer in en klik op 'Volgende>>'. Het serienummer kun je vinden op de achterkant van deze handleiding.



Op de volgende pagina moet je inloggegevens invoeren van een bestaande MYLAPS account. it kan één van de volgende accounts zijn:

- MYLAPS support account
- Mylaps organisatie account

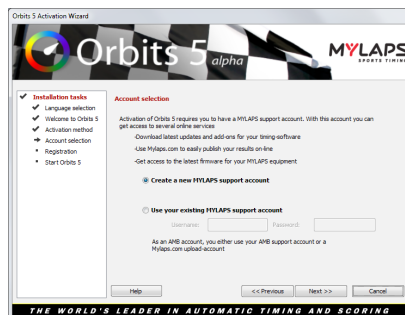


Mocht je nog geen MYLAPS account hebben, dan kun je er hier ook één creëren. Op het volgende scherm kun je de registratie-informatie van Orbits ingeven.

NB: De organisatienaam die je invoert, kan achteraf niet meer veranderd worden! Deze naam zal geprint worden op alle print-outs die je maakt! Als je de registratie-informatie ingevoerd hebt, is de wizard voltooid en kun je Orbits starten door op 'Finish' te klikken.

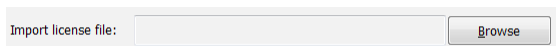
2.1.2 Activeren m.b.v. andere PC

Om te activeren m.b.v. een andere PC, kies voor de optie 'Activeren m.b.v. andere PC' in de tweede stap van de wizard en klik op 'Volgende>>'.



De wizard zal je voorzien van een code die je nodig hebt in het activeringsproces. Schrijf deze code op en ga naar <http://activate.amb-it.com/> op een PC met een Internetverbinding. Op de website vul je het serienummer en de gegenereerde computercode in. Je hebt ook een MYLAPS account nodig.

Voor meer informatie over de MYLAPS account kan je lezen in de vorige paragraaf 'Online Activeren'. Mocht je nog niet beschikken over een account, dan kun je er hier ook één aanmaken. Het bestand dat de licentie-informatie bevat kan opgeslagen worden op een USB geheugenstick of op een diskette. Met dit bestand ga je naar de PC waarop Orbits is geïnstalleerd. Je importeert het aangemaakte bestand in de wizard door middel van 'Bladeren' knop.



Als het bestand goed is, kun je op 'Volgende>>' klikken. Dit voltooid het activatieproces en kun je Orbits gaan gebruiken.

2.2 Software Overzicht

Orbits bestaat uit twee programma's: de Orbits interface en de Orbits server.

2.2.1 Orbits Interface

De Interface bestaat uit 5 gedeelten die geopend kunnen worden door op de knoppen aan de bovenkant van het scherm te klikken. De gedeeltes zijn:

1. Evenement Configuratie

In dit gedeelte kun je de race evenementen en de systeem-configuratie instellen. Je kunt de systeemstatus controleren en connectie maken met de decoder(s).

2. Registratie

In dit gedeelte kun je het tijdschema managen en deelnemersdata invoeren. Orbits maakt gebruik van een database om alle ingevoerde deelnemers in op te slaan.

3. Tijdwaarneming

Het tijdwaarnemingsgedeelte geeft toegang tot functies die relevant zijn gedurende de verschillende fasen van een sessie, vb functies gerelateerd aan sessies, deelnemers in een sessie en passagegegevens.

4. Verwerking

Dit gedeelte bezit de functionaliteit om sessieresultaten te organiseren en wordt gebruikt nadat een sessie gefinished is. Het verwerkingsgedeelte heeft verschillende functies zoals het printen van resultaten, het creëren van startopstellingen, het toekennen van punten en het samenvoegen van resultaten.

5. Kampioenschap

In dit gedeelte kun je kampioenschapspunten creëren voor alle evenementen. Hier heb je toegang tot alle relevante taken die nodig zijn om een kampioenschapklassement te maken en te publiceren op MyLaps.com.

2.2.2 Orbits Server

De Orbits server is een separaat programma dat op de achtergrond loopt. Het onderhoudt de communicatie met de AMB decoder, bewaart de passages en berekent de resultaten. Als de Orbits server actief is, verschijnt er aan de rechterkant van de Windows taakbalk de volgende icoon:

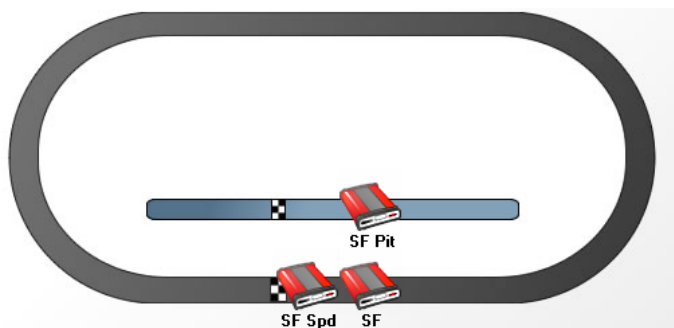


3.EVENEMENTCONFIGURATIE

Dit hoofdstuk beschrijft hoe je evenementinstelling kan specificeren. Open hiervoor de Evenementconfiguratiepagina van het programma door op Evenement Configuratie knop te klikken bovenin het scherm of op CTRL+1 in te drukken.

3.1 Single Loop versus Multi Loop

Alle race-organisaties gebruiken een finishlijn om een race te doen. Het type van tijdwaarneming en identificatie waar slechts één "meetpunt" in gebruik is, wordt normaalgesproken "single loop tijdwaarneming en identificatie" genoemd.



Tijdwaarneming en identificatie met een multi loop systeem kan meer waarde geven aan een race doordat er meerdere detectielussen zijn geïnstalleerd. Veel meer informatie komt beschikbaar, zoals tussentijden, snelheden en sectietijden voor de verschillende punten op het circuit. Dit wordt een Multi Loop systeem genoemd.

Door meerdere lussen installeren heb je meerdere decoders nodig. Dit maakt het hardware en software-gedeelte van het systeem meer complex. De complexiteit van het systeem wil voor het merendeel door het Orbits programma gedragen worden. Hierdoor is het bedienen van een multi loop systeem, in het algemeen, net zo simpel als het bedienen van een single loop systeem. De bovenstaande instellingen kunnen gedaan worden in de Evenement Configuratie pagina.

3.2 Meetpunt

De start/finishlijn speelt een grote rol bij de tijdwaarneming van een race. In een multi loop omgeving zijn er meerdere meetpunten op het circuit waarop deelnemers waargenomen worden. Deze fysieke lijnen zullen wij in deze handleiding als volgt benoemen: Meetpunt.

3.3 Aanmaken van Nieuw Evenement

Het programma slaat de raceresultaten op per evenement. Dw.z. dat voor elk evenement, een nieuw evenement aangemaakt moet worden. Dit doe je door te klikken op 'Nieuw evenement creëren' aan de linkerkant van het scherm. Er verschijnt een wizard die je door het proces leidt. De wizard zal vragen op welk circuit het evenement plaats zal vinden. Het is belangrijk om de lengte van het circuit in te vullen, aangezien het gebruikt wordt om o.a. de gemiddelde snelheid te berekenen.

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

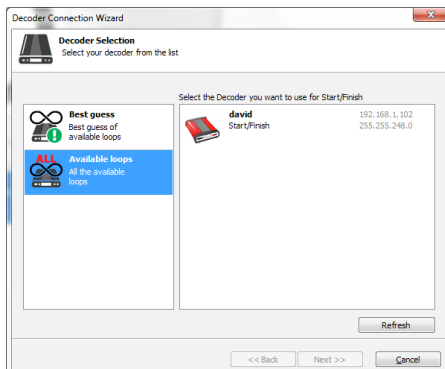
3.4 Systeeminstallatie

De wizard 'Nieuw Evenement creëren' zal vragen welk tijdwaarneming installatie je gebruikt. Je hebt de optie om een nieuw systeeminstallatie te creëren of een installatie te gebruiken die al bij een eerder evenement is gebruikt. Meer informatie hierover kan je terugvinden in de Helpfile van Orbits.

3.5 Verbinding maken met de decoder

Om met een MYLAPS decoder verbinding te maken op de 'Decoderverbinding Wizard'. Deze kan teruggevonden worden onder Systeeminstallatie-Registreer een nieuwe decoder of door dubbel te klikken op een meetpunt. Alvorens verbinding te kunnen maken met de decoders, moet u verbinding hebben met de MYLAPS X2 Server.

De wizard zal automatisch het netwerk scannen voor beschikbare decoders. Selecteer de decoder die je wilt gebruiken en klik op '**Volgende**'



3.6 Aansluitproblemen

3.6.1 Mijn versienummer is gekleurd?

Als het versienummer van de decoder gekleurd is, betekent dit dat je de firmware van de decoder moet updaten. Dit doe je door naar de MYLAPS Support site te gaan of d.m.v. te klikken op **Controleer voor decoder updates (Online)**.

3.6.2 Mijn IP adres is gekleurd?

Als het IP adres niet in dezelfde netwerkrange zit als die van de computer dan zal er in de verbindingss kolom het IP adres gekleurd zijn. Dit houdt in dat je het IP adres van de decoder moet aanpassen. Dit kan door dubbel te klikken op het IP adres. Je kunt nu de decoder aansluiten door deze te selecteren vanuit de lijst en op **Volgende** te klikken.

3.6.3 Mijn decoder staat niet in de lijst?

Als de decoder niet in de lijst voorkomt, controleer dan eerst of deze aangesloten is op stroom en dat alle connecties goed en stevig op hun plaats zitten. Als er nog steeds geen connectie is dan is het mogelijk dat de decoder nog een oude firmwareversie heeft. Je kunt wel handmatig de decoder aansluiten door te klikken op **Voer handmatig een IP address in** en klik op **Volgende**. Je kunt nu handmatig je IP adres ingeven en druk op **Akkoord** om je decoder aan te sluiten. MYLAPS raadt je aan om de firmware van de decoder te updaten.

4. REGISTRATIE

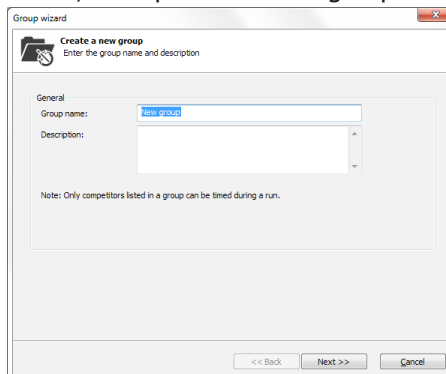
Dit hoofdstuk beschrijft hoe een evenement voorbereid kan worden en welke taken verricht moeten worden alvorens je met de tijdwaarmeting kan beginnen. De registratiepagina vind je onder **Registratie** aan de bovenkant van het scherm of druk op CTRL+2.

4.1 Deelnemersdatabase

Alle deelnemers worden opgeslagen in één database. Om deze database te openen, klik op 'Toon Deelnemers-database' aan de linkerkant van het scherm of druk op F3. De deelnemersdatabase, die georganiseerd is per klasse, wordt gebruikt bij elk evenement. Om identificatie makkelijk te maken zijn de deelnemers in dezelfde klasse voorzien van dezelfde helmkleur. Om een nieuwe deelnemer aan te maken, klik op 'Nieuwe Deelnemer'. Deelnemers kunnen ook geïmporteerd worden van een .TXT of .CSV bestand door gebruik te maken van de 'Importeren Deelnemers' in het menu Deelnemertaken wat aan de linkerkant van het scherm staat.

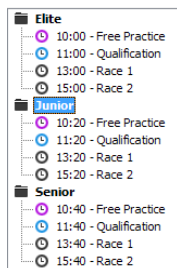
4.2 Aanmaken van Groepen en Sessies

Voor elk evenement heb je de mogelijkheid om deelnemersgroepen te definiëren. Dit maakt het makkelijker om de deelnemers te organiseren in het geselecteerde evenement. Alleen deelnemers die in een groep voorkomen, kunnen getimed worden gedurende het huidige evenement. Als je de deelnemers niet wil verdelen over verschillende groepen, moet je de deelnemers wel steeds selecteren die meedoen aan het evenement. Om een nieuwe groep te creëren, klik op 'Een nieuwe groep aanmaken'.



The screenshot shows a 'Group wizard' dialog box titled 'Create a new group'. The subtitle is 'Enter the group name and description'. It has a 'General' tab. Inside the 'General' tab, there is a 'Group name:' label followed by a text input field containing 'test group'. Below that is a 'Description:' label followed by a larger text area. At the bottom of the dialog, there is a note: 'Note: Only competitors listed in a group can be timed during a run.' At the very bottom, there are three buttons: '<< Back', 'Next >>', and 'Cancel'.

Een groep bestaat uit een serie van trainingen, kwalificaties of races. Voor elk serie moet een sessie worden voorbereid. Op de derde pagina van de wizard kunnen de sessies aangemaakt worden. Elke nieuwe sessie zal aanvankelijk de sessie-eigenschappen hebben zoals deze zijn gespecificeerd in de standaard sessie-instellingen.



Sessies kunnen ook op een later moment toegevoegd worden door te klikken op een groep met de rechter-muisknop en te kiezen voor 'Nieuwe Sessie'.

4.3 Toevoegen Deelnemers aan Groepen

Nadat de groepen en de sessies aangemaakt zijn, moet je de deelnemers specificeren die meedoen in een groep. Dit kan op verschillende manieren.

4.3.1 Deelnemersdatabase

Om deelnemers toe te voegen aan de deelnemers-database in de huidige groep, selecteer de deelnemers in de database en klik op de rechtermuisknop en kies voor 'Voeg Deelnemer(s) toe aan Groep'.


4.3.2 Verplaatsen en Kopiëren van Deelnemers

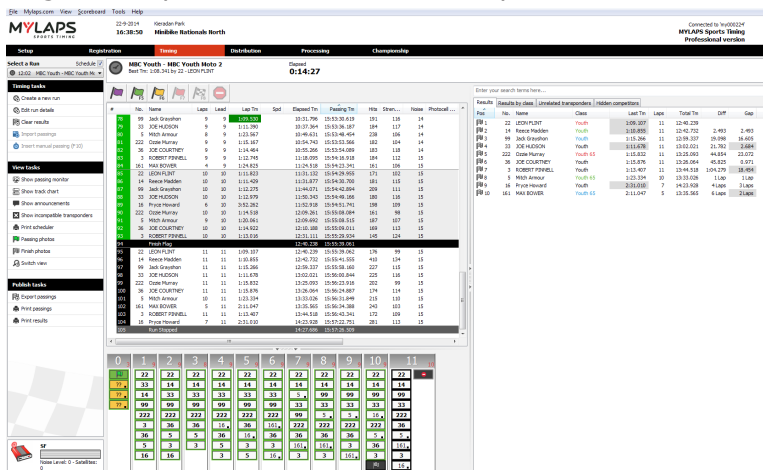
Deelnemers kunnen ook verplaatst of gekopieerd worden van de ene groep naar een andere groep. Dit kan door ze te selecteren in het onderste gedeelte van het scherm en te verslepen naar een groep in het bovenste gedeelte van het scherm. Het is niet noodzakelijk om de deelnemers toe te voegen aan een sessie. Voor elke sessie zal Orbits automatisch alle deelnemers van de groep naar de sessie toe kopiëren op het moment als de transponder van de deelnemer(s) gedetecteerd wordt. De enige echte reden om deelnemers te kopiëren naar een sessie is dat alle deelnemers die in deze sessie zitten op het resultaat zullen verschijnen, ook al zijn ze niet op de baan geweest. Om deelnemers toe te voegen aan een sessie, moet je de groep selecteren en vervolgens de deelnemer(s) selecteren die je in de sessie wilt hebben en deze daar naar toe verslepen (aan de linkerkant).

5. TIJDWAARNEMING

Nadat het race evenement aangemaakt is, kun je beginnen met racen. Dit hoofdstuk beschrijft het proces van het starten van een race en de tijdwaarnemingstaken die daarbij horen. Open allereerst de Tijdwaarnemingpagina door op de tab **Tijdwaarneming** te klikken aan de bovenkant van het scherm of via CTRL+3.

5.1 Scherm lay-out

Het tijdwaarnemingsscherm is verdeeld in 4 hoofdsecties: het Passagescherm, Resultatscherm, Tijdschema en de Lap Chart. De schermen kunnen aangepast worden door deze tool  te selecteren en te verslepen naar de gewenste positie met de linkermuisknop.



5.2 Starten van een Sessie

Selecteer eerst de sessie die je wil timen. Dit doe je aan de bovenkant van het scherm. Nadat de sessie geselecteerd is, start je de sessie door op de groene vlag te klikken. Je kan ook de sneltoets F5 hiervoor gebruiken. Voor het starten van de tijdwaarneming, kun je de sessie ook beginnen in de opwarmmodus door te klikken op de paarse opwarmvlag. Door dit te doen, kun je in de opwarmrondes alle passages controleren op de juiste transponderrelaties.

5.3 Passagescherm

Het passagescherm toont alle informatie van de decoder naast de eventuele handmatige toevoegingen aan de tijdwaarneming en identificatie (vb. toevoegen van een handmatige passage, ingeven van vlaggen, etc.). Door op een passage met de rechtermuisknop te klikken, komt er een menu met functies te voorschijn waaruit je kunt kiezen om passages te bewerken, te verwijderen of in te voegen.

5.4 Lap Chart

De lap chart toont de passages op een soort gelijke manier als deze aangemaakt worden wanneer er handmatig tijdwaarneming gedaan wordt. De figuur op de vorige pagina toont een typische lap chart. Aan de top van de chart wordt de rondetelling getoond en daaronder in de vierkantjes de nummers van de passerende deelnemers. De kleuren van de vierkantjes vertegenwoordigen de vlagkleur die op het moment van passeren actief was. Elke keer als de leider voorbij komt, wordt een nieuwe kolom aangemaakt. De vierkantjes met een zwarte stip rechtsonderin vertegenwoordigen passages die 1 of meer rondes achterliggen op de leider.

5.5 Resultatenscherm

Het resultatenscherm wordt gebruikt om trainings-, kwalificatie-, en raceresultaten te tonen. Dit scherm laat de huidige positie van de deelnemers zien en toont informatie als de rondetelling, totale tijd, tijdverschil met de leider als ze in dezelfde ronde zitten. Onderstaande figuur toont een voorbeeld van het resultatenscherm. Als je met de rechtermuisknop klikt in het scherm, kun je de kolomindeling aanpassen door op ' Pas kolommen aan' te klikken om die informatie te zien die je wilt tonen.

Official results					
	No.	Name	Laps	Total Tim	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 BOUCHEE	22	21:50.174	21.3
6	7	REMY van REES	22	22:01.403	32.5
7	99	RIJURD 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	MAX 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 SIMPSON	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 Vlaggen en Stoppen van de Sessie

De groene, gele, rode en finish vlag kunnen geselecteerd worden door ze met de muis aan te klikken of via de sneltoets. Het daadwerkelijk stoppen van de tijdwaarneming kan alleen door het aanklikken van de **Stop** knop omdat geen bijbehorende sneltoets beschikbaar is gemaakt. Een vlag kan op elk willekeurige positie in de passagelijst worden ingevoegd door het selecteren van vlag toevoegen uit het 'Voeg Toe' menu. Een verandering van vlagsituatie wordt getoond in het passagescherm d.m.v. een aparte regel. Bij elke passage is de vlagkleur zichtbaar in de eerste kolom van het passagescherm. Vlaggen kunnen achteraf op de juiste positie gesleept worden, mochten deze te laat of te vroeg ingegeven worden.



Paarse vlag

Selecteer de paarse vlag om de opwarmperiode te starten. Tijdens deze opwarmperiode zullen passages getoond worden, echter niet meetellen voor het resultaat.



Groene vlag (F5)

Kies de groene vlag om een race te starten of om vanuit een gele of rode vlagsituatie terug te keren naar een groene vlagsituatie. Een race kan ook opnieuw worden gestart door een groene vlag te kiezen.



Gele vlag (F6)

Kies de gele vlag als een gele vlagsituatie door de wedstrijdleiding wordt gegeven. Deze vlag heeft geen invloed op het resultaat als de optie 'Tel tijdens geel' geselecteerd staat.



Gele vlag Niet Tellen (alleen in Oval Modus)

Als de oval instellingen geactiveerd zijn, dan is het mogelijk om een gele niet tellen vlag in te geven. Gedurende deze vlagsituatie wordt de rondetelling niet verhoogd maar de passages worden wel geregistreerd.



Rode vlag (F7)

Kies de rode vlag als een rode vlagsituatie door de wedstrijdleiding wordt gegeven. Tijdens een rode vlag-situatie wordt de rondetelling niet verhoogd, maar de passages worden wel geregistreerd.



Finish vlag (F8)

Na het geven van de finishvlag, wordt voor elke deelnemer nog één passage geregistreerd en wordt de deelnemer als gefinisht gemarkeerd. Alle opvolgende passages worden nog steeds geregistreerd, maar zullen als extra worden gemarkeerd en zullen de race- en/of kwalificatie-uitslag niet meer beïnvloeden.



Stop

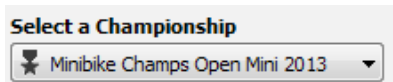
Kies de Stop knop om de tijdwaarneming daadwerkelijk te stoppen. Als een sessie gestopt is worden nieuwe passages niet meer geregistreerd. Een sessie kan opnieuw gestart worden door het selecteren van de groene vlag (of kiezen van de F5 sneltoets)

6. KAMPIOENSCHAPPUNTEN

Open de kampioenschappagina van het programma door te klikken op de Kampioenschaptab aan de bovenkant van het scherm.

6.1 Kampioenschapmanagement

Orbits organiseert het kampioenschap per seizoen. Het geselecteerde kampioenschap wordt getoond aan de bovenkant van het scherm.

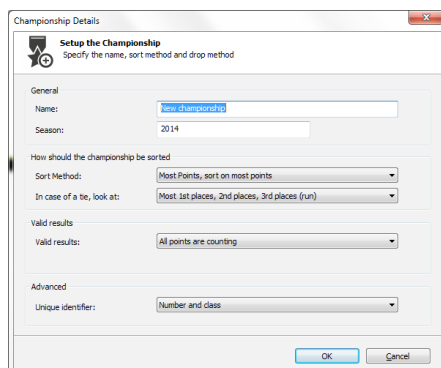


Een kampioenschap bestaat uit meerdere evenementen. Gecombineerd zullen deze evenementen een kampioenschap vormen. Er is geen limiet aan het aantal evenementen waaruit een kampioenschap kan bestaan.

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 Creëren van een Kampioenschap

Je kunt een nieuw kampioenschap creëren in de kampioenschappagina. Klik op **Creëer een nieuw Kampioenschap** om het scherm 'Kampioenschap Info' te openen.



6.3 Bewerken of verwijderen van een Kampioenschap

Om een kampioenschap te bewerken, klik op 'Bewerk kampioenschap'. Deze vind je onder de 'Kampioenschap Taken' aan de linkerkant van het scherm. Nu kun je het kampioenschap aanpassen naar behoefte in het Kampioenschap Info scherm. Om een kampioenschap te verwijderen van het programma, klik op 'Verwijder kampioenschap' in het Kampioenschap Taken gedeelte.

6.4 Sorteermethode

Hier kun je aangeven hoe het kampioenschap gesorteerd moet worden. Er zijn 2 opties:

- **Meeste punten:** het kampioenschap wordt gesorteerd op meest behaalde aantal punten
- **Minste punten:** het kampioenschap wordt gesorteerd op minst behaalde aantal punten

6.5 Gelijk aantal punten

In het geval van een gelijk aantal punten bidet Orbits de volgende manieren om dit op te lossen:

- **Meest aantal 1^e, 2^e en 3^e plaatsen (wedstrijd):** De deelnemer met de meeste behaalde aantal aan 1^e plaatsen zal winnen. In geval dat dit gelijk is, wordt er ook gekeken naar meest behaalde 2^e plaatsen, etc. Het bekijkt alle wedstrijdresultaten
- **Meest aantal 1^e, 2^e, en 3^e plaatsen (evenement):** De deelnemer met de meeste behaalde aantal aan 1^e plaatsen zal winnen. In geval dat dit gelijk is, wordt er ook gekeken naar meest behaalde 2^e plaatsen, etc. Het bekijkt alle evenementresultaten.
- **Resultaat van laatste wedstrijd:** De deelnemer met het beste resultaat van de laatste wedstrijd zal winnen.
- **Resultaat van laatste evenement:** De deelnemer met het beste resultaat van het laatste evenement zal winnen.

Voor meer gedetailleerde informatie, kun je ook kijken in de Help file van het Orbits programma door op de F1 knop te drukken of via het menu Help in de menubalk.

7. LICENTIEOVEREENKOMST

Dit document is een juridische overeenkomst tussen MYLAPS Sports Timing en u. Door Orbits te gebruiken, gaat u akkoord met de voorwaarden van deze Overeenkomst.

Softwarelicentie:

U mag 2 kopieën van Orbits installeren en gebruiken op 2 computers, wanneer het gebruikt wordt in combinatie met MYLAPS decoder en MYLAPS transponders. De primaire gebruiker van de computers waarop Orbits geïnstalleerd is, mag een derde kopie maken om deze exclusief te gebruiken op een thuis PC of een laptop. U kunt de software, om het even welk exemplaar, wijziging of samengevoegd gedeelte, helemaal of gedeeltelijk, behalve zoals die uitdrukkelijk door deze Overeenkomst wordt toegelaten niet gebruiken, kopiëren, wijzigen verkopen of overbrengen. Om het even welk gedeelte van de software die in een ander programma wordt samengevoegd, blijft onderworpen aan de voorwaarden van deze Overeenkomst. U erkent dat alle rechten in de software, met inbegrip van de rechten om de software te wijzigen en het op te nemen in andere programma's bij MYLAPS Sports Timing blijft.

Garantie Disclaimer:

De software (met inbegrip van documentatie) wordt verstrekt "zoals" zonder garantie van enige soort is. MYLAPS Sports Timing ontkent verder alle impliciete garanties met inbegrip van, zonder beperking, enige impliciete garanties van verkoopbaarheid of van geschiktheid voor een bepaald doel. Het volledige risico dat uit het gebruik van de software en de documentatie voortkomt, blijft bij u. In geen enkel geval zal AMB i.t. of iemand betrokken bij de verwezenlijking van de documentatie of van de software aansprakelijk kunnen worden gesteld voor welke schade dan ook, met inbegrip van, zonder beperking, schade voor verlies van bedrijfswinsten, onderbreking van economische activiteit, verlies van bedrijfsinformatie, of ander monetair verlies, die voort komen door het gebruik of onvermogen om de software of de documentatie te gebruiken zijn. U komt om de software in om het even welk staat of land niet overeen te verkrijgen of te gebruiken die niet de uitsluiting of de beperking van aansprakelijkheid voor gewichtige of bijkomende schade toestaan.

De toepasselijke wet:

Deze Overeenkomst zal door de toepasselijke wetten van Nederland worden geregeerd. De geschillen die zich m.b.t. deze Overeenkomst voordoen zullen door de bekwame gerechtshoven in Amsterdam, Nederland worden opgelost.

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