



1

111

- ' 000000000000 000000000000!000000 00000000000000 (0)0000 00)00 00 00 00Google Earth, 0 00 0000 0 0!0000!0* 0&

- I

- 1111

1

1

1

1111

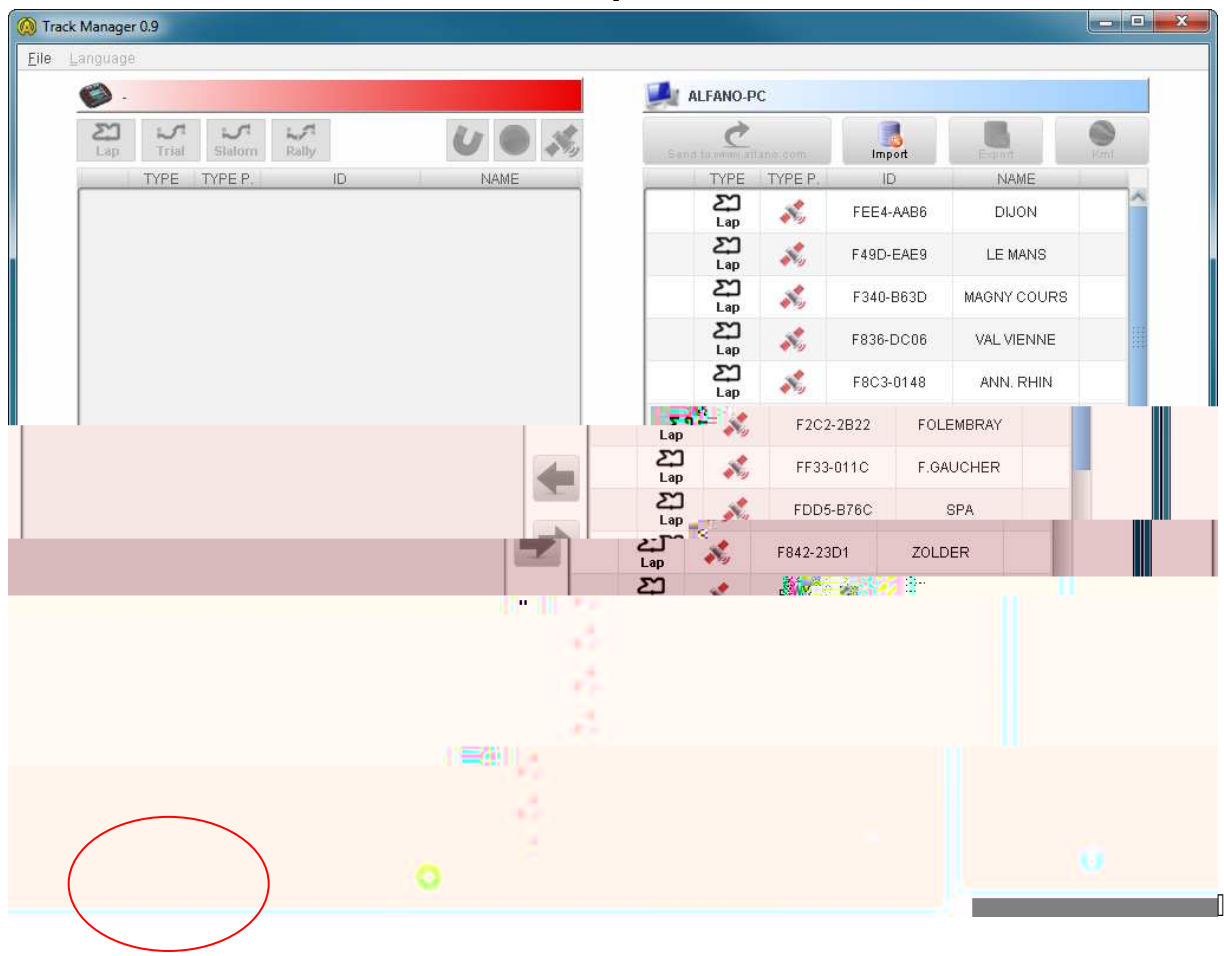
00 00000000000000 00 00000000 (006 0 0 0 0) (000

78 00000000!001! 000 0000000000000000 00 0&00 000 000"000 00!00000000.0!00% 00 00 0%0000000000&



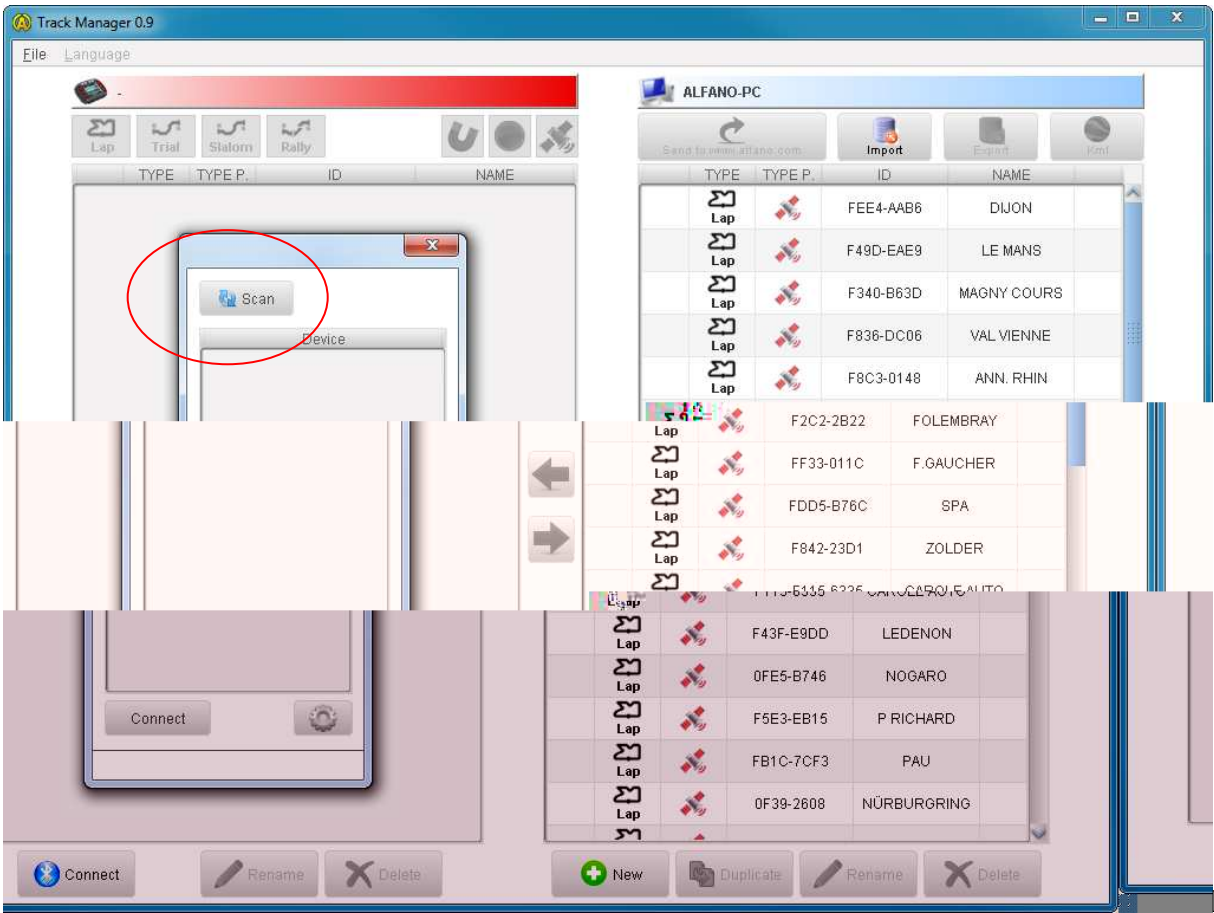
+0000 000 0 0000 000 0000000000 90000000 000000 0 000000 0000000 0000 0000000&

:80 000000.0;00 0 0000<00



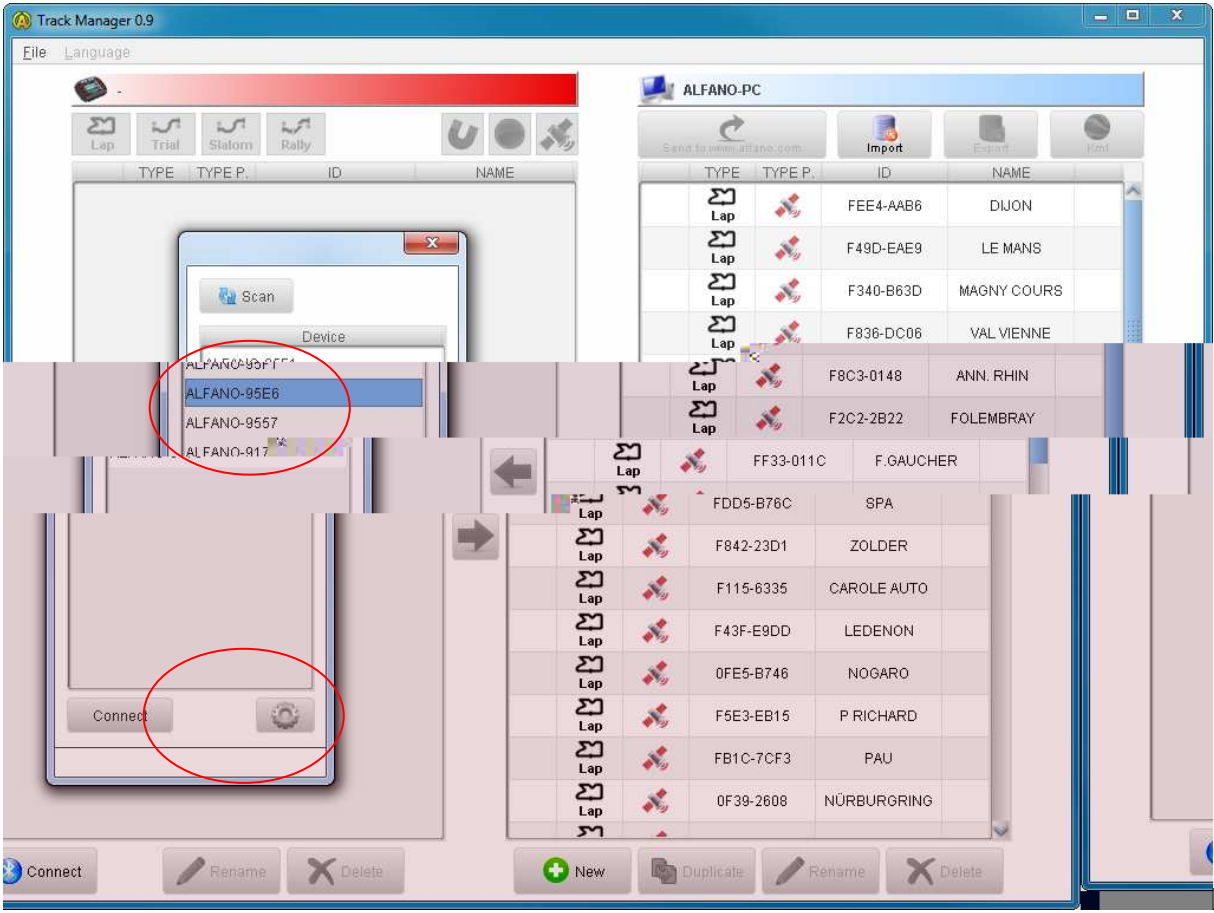
=80
0

00000.0;0000 0<)00000 00.0* 0!* 000 000 000 0 000000000000000000#000 0#00* 0&



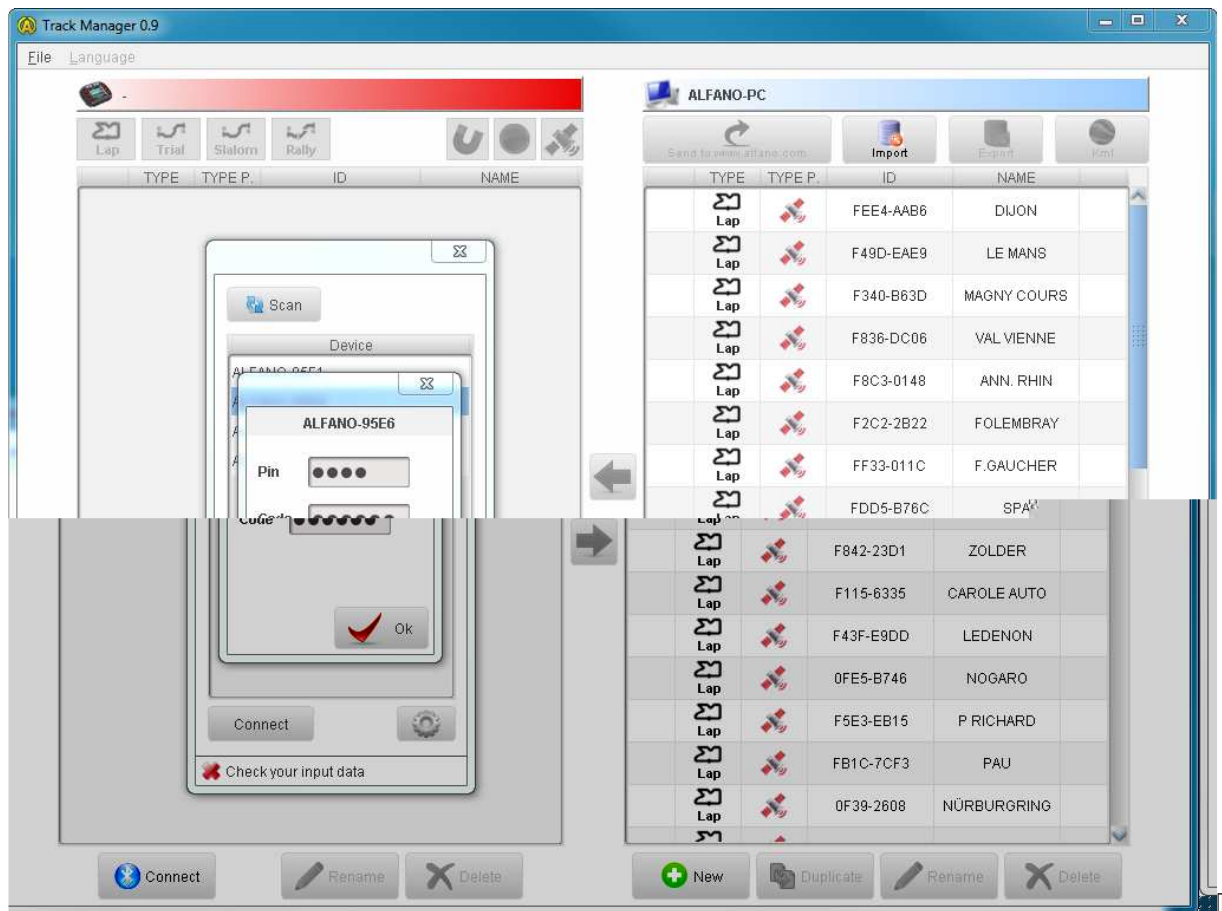
>80
0
0

0#!00000 0000000000#0000 0#00* 00?0+30 4 ,/0A0B8)0000000000;140 00<0000000 0000 00!"0000 00000000000 00 0)
0 0 0000000000.0;000 0000<0

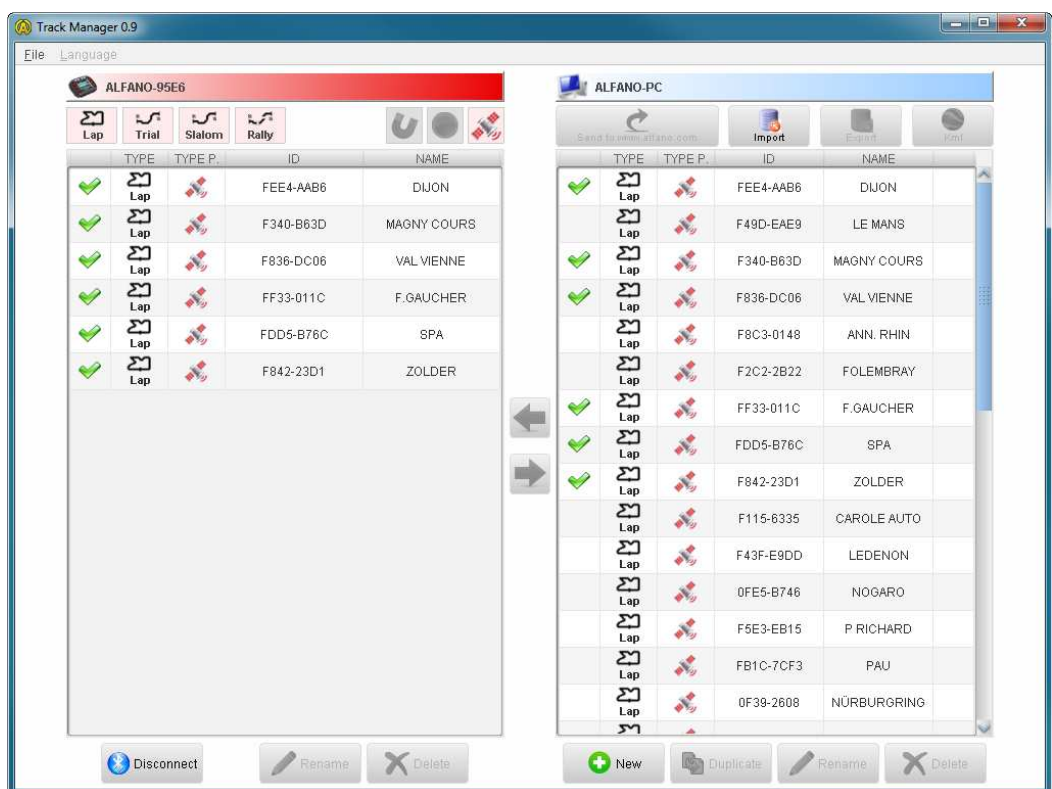


>8 0 #0#!0000000;0 40<?CC7D8000 00!00000 0E0000 00000 0)?000000000000000!000 0000 #0 0000#000 00
000000 08)00 0 0000 0#0#!000000000000 0!0* 00000000 00000 00!000 0 0;0000 00<)000 0/0 0

A8 ;01! 0000000<0000000000 00 00040000)000 !0!000000000000 0!000 00900000 0 00000%!00000!0 0#00 0000#00 00
000000 0 000000?CCCCCCC8&0



A80 0 00 00!0005 0000 000000)!00000000 00 0 00000 000 0 000000 00!0000 90000000 0 0000)!00000000000#00
0 #0 0000#000 000000000 00 000



1. Utilisation et modification des circuits avec Google Earth®

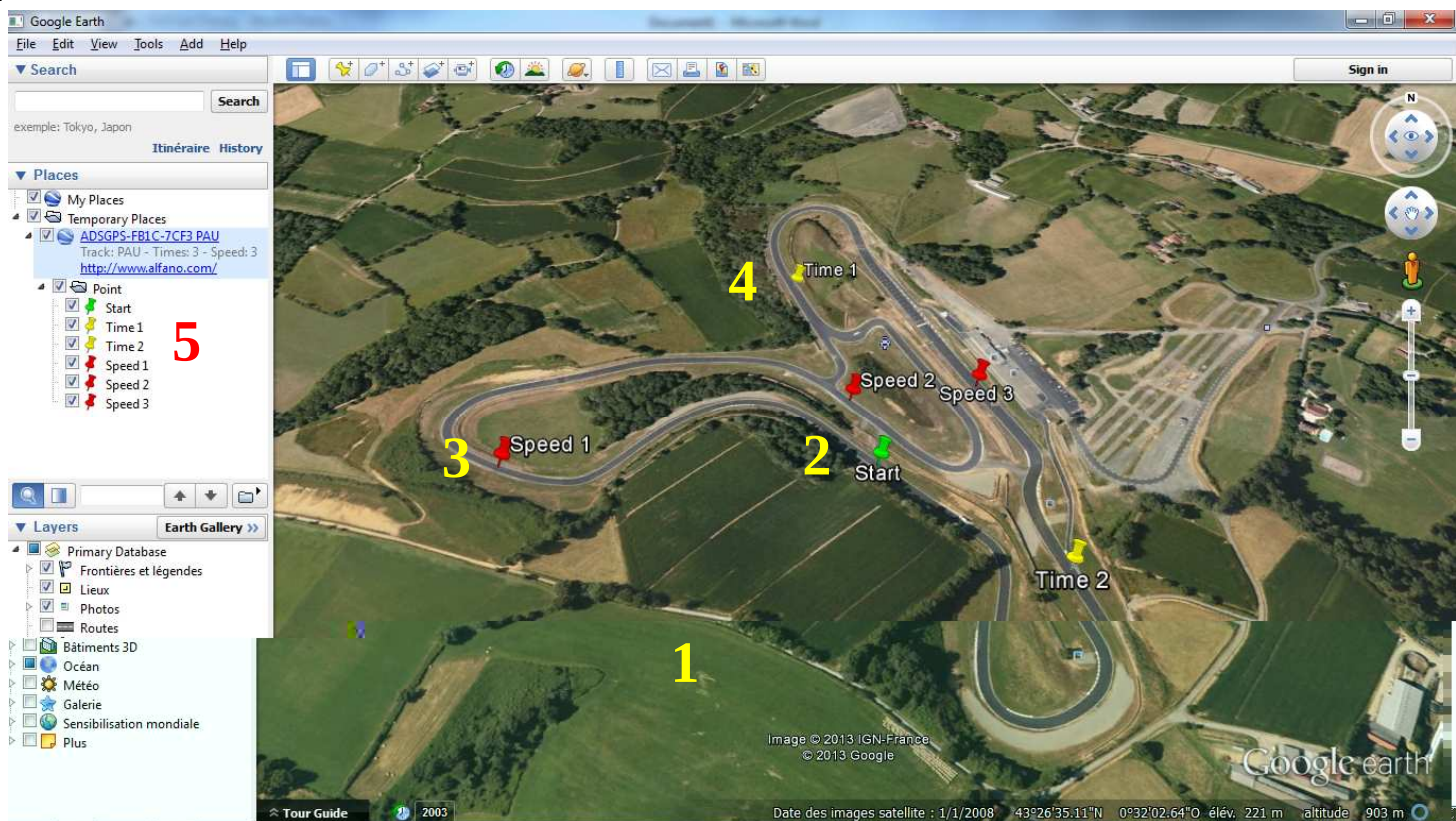
0 00!00000000 0 0 00)0#!00000 000!00000 000000 0!00000 00!0* 0 00000 0)0 0000!0* 0000 00!0G 000 00 !0000000000 00



0

+!000!00000 000 0 !00000000000 000!0 0 00"0 00000000!!000000000 0 0 00 00!0000 0!00000 00 00000 00 00!00000 #0 0 00!0000000 000000)0!00000%E 0000 0000000 000000!0 000!!0000 00000 0 !000000000 000000000 0 E00000 000!0000 000 000!000 000 000!0000000#0000000!0 000!!0000 00 0000 00 0 00' 00000000* 000"000000000!000000

0



1 0 ' 00 # #00!000 00000 0000

2 0 00 0000#000000 00000 0 0 #000 0000

3 0 00 00000!00#00 000000000000

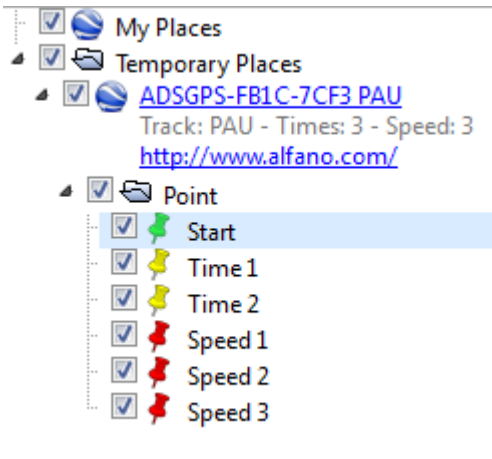
4 0 00 00000000 0 0 #000 000 000 0 #00000000

5 4 0 0)000000#00000* 000000!0000 00 0000000#00 000000E00000 00000 0000

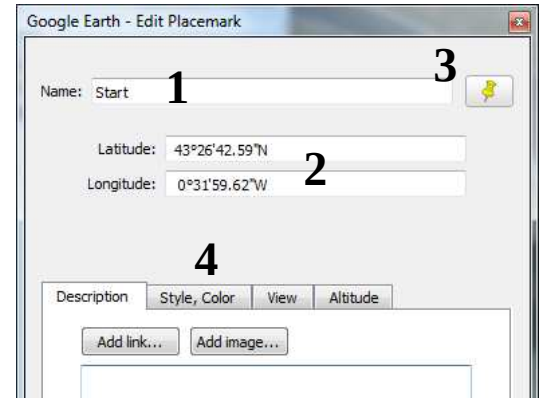
0

0000000 00000 00000 0000#0 00 0000#000 00!000000#0000!0%0000000000 #0000!00 00000 000 00000 00 0 000000%00)00! 000000000%000000!0000#0!00000)0"0 00 00000 00000 00"0 00F0 0000000 00!00!0 000000000000000%0000#000000!0 00 0)0000000000A0 000 000 00000!00#0 000 0000000000 00 > 000 000 0000000 0 0 #000 000 0000 0 #000000000 ?0 0 ! 00 000 !00 !0 00 000 0#00000 * 00 00 0000000 0070000 000 00000000 0 0 #000 0080

2. Modification des repères

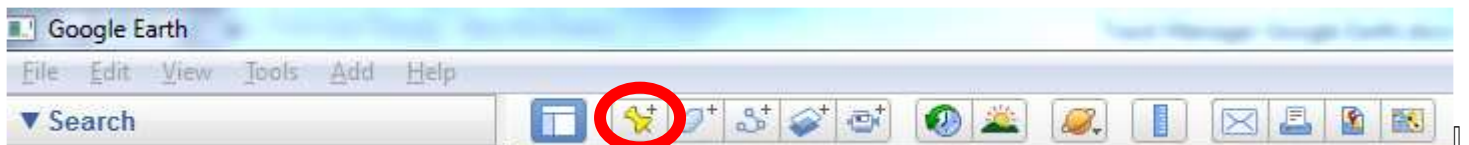


Il est possible de modifier les repères. Pour cela, il faut sélectionner le repère à modifier. Dans cet exemple, le repère 'Start' est sélectionné. On peut alors cliquer sur l'icône de modification (une icône de repère avec une croix) dans la barre d'outils. Cela ouvre la fenêtre 'Edit Placemark'.

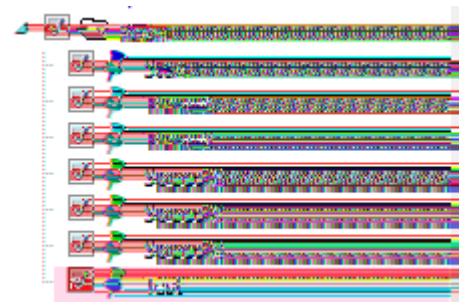


Il est possible de modifier les repères. Pour cela, il faut sélectionner le repère à modifier. Dans cet exemple, le repère 'Start' est sélectionné. On peut alors cliquer sur l'icône de modification (une icône de repère avec une croix) dans la barre d'outils. Cela ouvre la fenêtre 'Edit Placemark'.

Il est possible de modifier les repères. Pour cela, il faut sélectionner le repère à modifier. Dans cet exemple, le repère 'Start' est sélectionné. On peut alors cliquer sur l'icône de modification (une icône de repère avec une croix) dans la barre d'outils. Cela ouvre la fenêtre 'Edit Placemark'.



Il est possible de modifier les repères. Pour cela, il faut sélectionner le repère à modifier. Dans cet exemple, le repère 'Start' est sélectionné. On peut alors cliquer sur l'icône de modification (une icône de repère avec une croix) dans la barre d'outils. Cela ouvre la fenêtre 'Edit Placemark'.



Il est possible de modifier les repères. Pour cela, il faut sélectionner le repère à modifier. Dans cet exemple, le repère 'Start' est sélectionné. On peut alors cliquer sur l'icône de modification (une icône de repère avec une croix) dans la barre d'outils. Cela ouvre la fenêtre 'Edit Placemark'.

Il est possible de modifier les repères. Pour cela, il faut sélectionner le repère à modifier. Dans cet exemple, le repère 'Start' est sélectionné. On peut alors cliquer sur l'icône de modification (une icône de repère avec une croix) dans la barre d'outils. Cela ouvre la fenêtre 'Edit Placemark'.

Il est possible de modifier les repères. Pour cela, il faut sélectionner le repère à modifier. Dans cet exemple, le repère 'Start' est sélectionné. On peut alors cliquer sur l'icône de modification (une icône de repère avec une croix) dans la barre d'outils. Cela ouvre la fenêtre 'Edit Placemark'.

Il est possible de modifier les repères. Pour cela, il faut sélectionner le repère à modifier. Dans cet exemple, le repère 'Start' est sélectionné. On peut alors cliquer sur l'icône de modification (une icône de repère avec une croix) dans la barre d'outils. Cela ouvre la fenêtre 'Edit Placemark'.

0/00000 0) 0000 0!0000 000000 0 0 0000000E00000 00!00000 00000 0 /00 00000

0



0

0!000000 000!#0"0 00 000000!000 0 000000000 0000 ;00!00/00000<0 00!000001000000 ;000000!000000J<0? 00!0000!00000 0 000 K0 0 !"8&

0

3. Intégration des modifications sur l'ADSGPS

0 0000 000000 0# 0000!000000000 0#0000000 0 000 00000 00000 00!00000000 0 0 0 00)0!0000 0000 00!00 0 0 0 00!00 0000000 0 0!0 0 0 0&" 00000!0000000#0 000000

0 00!00000000 0 0 00)0#!000000 000!0000000 00000 0 00000000000000000000 ;0 0!000000<000 000 0%00&00

0

Send to www.alfano.com

Import Zip

Import Track

Export Track

Kml

	TYPE	TYPE P.	ID	NAME
	Lap		FB1C-7CF3	PAU
			F5DD-9FA5	ARNOS TOF

New

Duplicate

Rename

Delete

New Lap

LAP

Name

PAU

DMS Coordinates Encoding

Example 41°53'24.53"N 12°29'32.28"E

Coordinates

Latitude

Longitude

Start / Finish

43°26'42.59"N 0°31'59.62"W

Time

1. 43°26'52.18"N 0°32'03.84"W

2. 43°26'38.17"N 0°31'52.24"W

3.

4.

Speed

1. 43°26'42.05"N 0°32'15.51"W

2. 43°26'45.76"N 0°32'00.85"W

I 00 0 00!!00 00 90000 0"0 0000 0!0000 00 00 0 00 0000 !000 000000#00000* 0000 00000 00000 00 0 0000000000 0&0!0000 0000 000 00000 0000 00000 0000 000? 0 0!0:00000000 00!08)00 0 000)00!000 00000000 000000 00000 00000 00000 00000 00000000E00000 00000#0) 0"0!!0000 00 00 !0 000 000000#0#00 000 000 ;00000000 /0 00!!000<0 !000 0000000 #00000!00!000000000!!000000000 00000 00!00000 900000 0 0 000 00000 00&00

I 00 000000 00 00000 !000 0 0000000000 00 00!00#000) 0!0* 000 0 00 ;00000000<0 0 0%0000 000!0000 900000 00 00!00000!00 00#00000 0 0 00000 0000 00!00%00000000000 #0000000!00000 000 0&0!0000 000 0 0000 000 00#00000 !00 00000 000 0 00000#0 0 00 !"0 00 00 00 00 00 000000 !" 00!000000 00 000000 0 0 00000 00&0 (00 0 "0 00 090000 0"000000 0 00 !"0 00 00 !0000 :0 00000#000 ?00! 00 000 0 00 00000 !00%00000 000 00 #0000 0!000 0000000! 00 0 00000#000000000000 08)0!0000 00000F 0000000 000000 0#!000000 0000 00! 00 * 0000 00000 000000.0 00!000000 00000000 00 !000 00000 00&00

0
 00 00000* "0!000000 00000 00000%!0000000#000 00000 000000000!00L000 000000000000!"00000 0;0 0!000000<0 000* 0 00
 0 00!00%0 00 0  &0!000 0000000000#0!0%!0 0 0 00000000 #0!000 0000 00 000 0!0000000000000!00 0 **9** 00
 0 0 **E**000 0 **#** 0000 !000 0000000 **#**000 000 0000 000**E**0000 00 00 !000 0000000 0000000000 00 0000 0 0 0 000 0 0000 000
 ?00000* 000000000 0 0!0000 0000000000 0000 0 0**#**0000000**#**0)000 00000000 0000000 0000 00000 0000000**J**0
 0

4. Modifications ultérieures

0!0 0000 00000%!00 000 0 00000000 0000!00 0 0000!00 0000000 0 0 0 00 0000 000 000 0000000**E**0000?000 00 000 0000000000 0 000
 0 000000 **#**0000 00!00 000000 0000 00!00.0 000000**#**0**#**!#000000)00 0000 0 **#**0000000000 0000000* 000000**J8**&0 00000000000 0 0 00
 00 00!000000**#**0 00 00000**#**0) 0 0000 0 000000**#**00 00 0000!00 0 **9** 0 00 0 0 **E**000* 00 000 00!00 000 0**E**000 0 00000000000 000 **78**0
 000 0!00000 0000000000**#**00 0000 0 0!0000000)0:80**#**0!00000!0000000**E**0000**0**0 0 000000000 000 00 0!0000000)0=800 0!0* 000 000000
 00000**#**00 000000000 0 0 000)0>80 0 000000000!0000000000 **#**0000000000**E**0000 0 00000**#**0)0**A8**000**#**000!00 0 0000 000000**#**00 0! 00
 00 0 00 00 0000 0 0 0? 0 **I**0=000000000 0 0!08&0
I 0000000* 00!0000%0 00000**E**0000000 0000!00**#**0)00!000000 00000%!0000000 00000 0000!000000 %!0 000 00!00%0000000000 **#**000
 0 00000000 0 0 000000 00 000000000 000* 00000! 00* 00000000000 00!00 000 00**0**000000%**F**000000000 000000000!&0