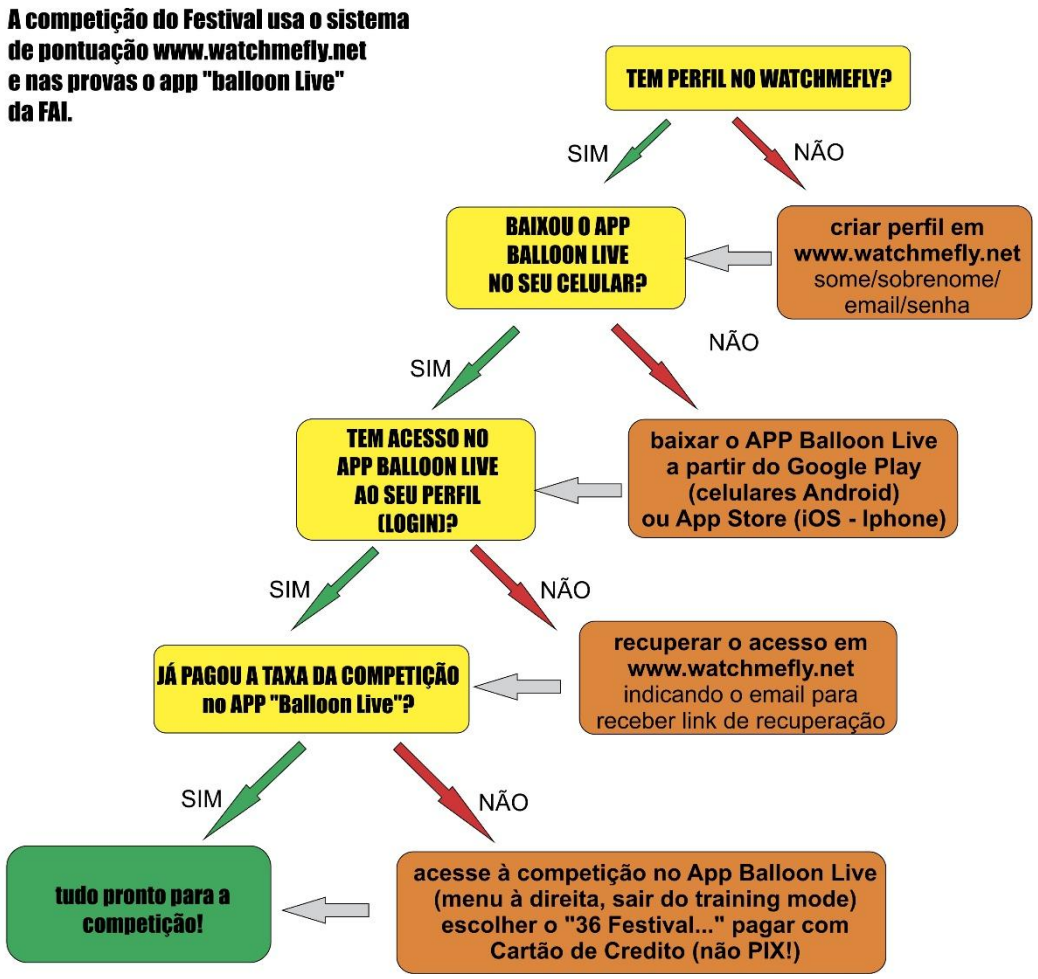
CHECKLIST, ORIENTAÇÕES E DICAS SOBRE O SISTEMA WATCHMEFLY E BALLOON LIVE

36º FESTIVAL INTERNACIONAL DE BALONISMO DE TORRES



PREVIAMENTE À COMPETIÇÃO:

- Criar perfil no portal www.watchmefly.net; primeiro fazer o perfil de login, no primeiro acesso se identificar como PILOTO. A foto do perfil deve ser quadrada e com resolução próxima a 480x480 pixels.

- Confirmar a versão do Sistema Operacional no telefone: no mínimo Android 8 ou iOS 13.2;

- Baixar o app BALLOON LIVE na loja Android ou iOS ;

- Caso tenha o app já instalado, verificar se o mesmo se encontra atualizado;

- Verificar as permissões do app para acessar à localização e à gravação de arquivos no aparelho;

- Fazer login no app com as credenciais criadas no www.watchmefly.net;

NA SEMANA DA COMPETIÇÃO:

- No app, efetuar o pagamento da taxa (TOKEN) relativa à competição;

- Quem não utiliza o sensor oficial (Balloon Live Sensor) deve configurar, no App, o GPS como Primary Positioning Device;

- Quem utilizar o Balloon Live Sensor, pode testar a conexão com o celular já em modo treino;

- Quem utilizar o Balloon Live Sensor pode selecionar o GPS interno como sistema auxiliar (Secundary)Posicioning Device;

- O App pode ser testado em modo treino, tanto em voos como em deslocamentos, para treinar as operações necessárias para a competição: Declarações e Drop (lançamentos virtuais)

DICAS PARA MELHOR FUNCIONAMENTO DO SISTEMA DURANTE AS PROVAS

- De preferência, usar um aparelho celular EXCLUSIVAMENTE para rodar o app;

- Abrir o app com uma boa antecedência em relação ao começo do voo (se aconselha 2 horas antes);

- Escolher o voo do dia da competição na qual está participando logo após o briefing;

- Antes de inflar, verificar que o app não esteja em modo treino e que estejam selecionados a competição e o voo certo da competição (Dia e número de voo);

- Começar o voo (START FLIGHT) no app no campo de decolagem, antes da inflagem, e verificar o funcionamento (imagem de satélite NÃO EM VERMELHO no canto superior esquerdo, e em cima da tela o vooda competição, em baixo aparecem os botões verdes DECLARE e DROP)

- Durante o voo deixar o aparelho sempre livre de obstáculos, especialmente se usar o GPS do aparelho;

- No fim do voo, encerrar o voo no pouso, mas esperar um tempo antes de encerrar o app Balloon Live (uma seta vermelha em cima a esquerda indica que a informação do voo ainda está sendo transmitida) e procurar enviar o relatório de voo em tempo hábil no www.watchmefly.net com seu login, indicando as informações essenciais do voo e espectativas de pontuação;

- Em www.watchmefly.net com seu login encontra também o resumo do voo e mapa esquemático com as atividades efetuadas, locais de declaração, pontos de declaração e drops;

- Antecipação do começo do voo, atraso no encerramento do voo, atraso no envio das informações (fechamento antecipado do app), bem como falta de relatório de voo, pode causar WARNING e PENALTIES (GPS Logger Handling) de até 100 pontos tarefa;

DICAS E DÚVIDAS SOBRE O SISTEMA DE DECLARAÇÕES E LANÇAMENTO DE MARCAS VIRTUAIS

- Sempre verificar o número de declaração e das marcas (LOGGER GOAL / LOGGERMARKER) no momento dadeclaração/lançamento, considerando que no caso do lançamento de marca

só existe UMA oportunidade delançamento.

- Não esquecer de confirmar, no passo seguinte à seleção do número de MARKER, número e definição doGOAL, neste passo tem também a possibilidade de cancelar a operação caso seja necessário.

- Após declaração e lançamento, durante o voo pode ser consultado o histórico do voo em baixo acima dosbotões DROP / DECLARE, nos quadrados Marker drops / Declared Goals.

- só a última declaração é válida, caso siga os requisitos da folha de tarefa (distância, etc), a folha de tarefas e o briefing são mandatórios quanto a quantidades e tipo de declaração.

DICAS E DÚVIDAS SOBRE MARCAS E PONTUAÇÃO

MARCA FÍSICA ou/e VIRTUAL:

- em alvos físicos (alvo no terreno) vale a MARCA FÍSICA quando dentro da MMA definida pela folha de tarefas,não sendo necessário o lançamento virtual; caso não tenha MARCA FÍSICA ou a mesma esteja fora da área valea MARCA VIRTUAL (DROP);

- a MARCA VIRTUAL (DROP) será sempre pelo menos igual à distância máxima da MMA;

DICA: na dúvida se a marca física entrou ou não na MMA, melhor efetuar TAMBÉM o lançamento da MARCAVIRTUAL, a distância da marca física sempre prevalece quando estiver na MMA.

DISTÂNCIA 2D OU 3D?

- em alvos virtuais (tipo PDG) a medição é SEMPRE 3D

- em alvos físicos, no terreno (tipo FIN) a medição é 2D (distancia em projeção horizontal) até a diferença decota 500ft entre alvo e MARCA VIRTUAL, depois disso a distância começa a ser medida em 3D (com componente altimétrica) descontando os 500ft de tolerância.

RELATÓRIO DE VOO

- imediatamente após o pouso, encerrar o voo no app Balloon Live, mas deixando o app ligado para eventual envio de informações, em seguida entrar no site www.watchmefly.net com o prório login: alí estará toda a informação sobre o voo e o link para preenchimento do RELATÓRIO DE VOO.

- Conferir se o status de voo se encontra encerrado, caso contrário confirmar e provvidencia no App Balloon Live a informação da conclusão do voo. Lembrando que a falta de encerramento do voo no prazo definido (10 min / COH) pode gerar advertencias e penalidades.

- procurar preencher todas os campos do relatório no site www.watchmefly.net, com a própria credencial, e enviar para aprovação (lembrando que também a falta ou omissão de relatórios podem ser objeto de penalidades);

- no caso das informações sobre campo de decolagem ou pouso, em falta de informações sobre proprietáriosda área, indicar as caraterísticas deles;

- a indicação sobre o lançamento de marcas físicas ajuda na conferência de resultados no alvo físico e no eventual recupero de marcas próximas, mas fora, da MMA.

- a indicação da expectativa de pontuação para cada alvo no RELATÓRIO DE VOO ajuda muito na conferência dapontuação e pode servir para evitar a necessidade de eventuais reclamações;

GERAL

Este texto é só indicativo, na competição sempre serão mandatórias as informações do BRIEFING GERAL, do BRIFING da prova e da FOLHA DE TAREFA.