

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

PREVIAMENTE À COMPETIÇÃO:

- Criar perfil no portal www.watchmefly.net;
- 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;
- No app, efetuar o pagamento da taxa (TOKEN) relativa à competição “3ª Etapa do Campeonato Gaúcho”;
- 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 (Secondary Positioning Device);

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);
- Antes de inflar, verificar que o app não esteja em modo treino e que esteja selecionado 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 voo da 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 e enviar o relatório;

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 da declaração/lançamento, considerando que no caso do lançamento de marca só existe UMA oportunidade de lançamento.
- Não esquecer de confirmar, no passo seguinte à seleção do número de MARKER, número e definição do GOAL, 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 dos botões DROP / DECLARE, nos quadrados Marker drops / Declared Goals.
- só a última declaração é válida, caso siga os requisitos da folha de tarefa (distância, etc)

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 vale a MARCA VIRTUAL (DROP);
- a MARCA VIRTUAL (DROP) será sempre superior à distância máxima da MMA mais 1 metro;

DICA: na dúvida se a marca física entrou ou não na MMA, melhor efetuar TAMBÉM o lançamento da MARCA VIRTUAL, 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 (distância em projeção horizontal) até a diferença de cota 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, procurar preencher todas os campos do relatório no app BALLOON LIVE e enviar para aprovação (lembrando que 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 proprietários da área, indicar as características deles;
- a indicação da expectativa de pontuação para cada alvo no RELATÓRIO DE VOO ajuda muito na conferência da pontuação e pode servir para evitar a necessidade de eventuais reclamações;

FINAL

Sempre serão mandatórias as informações do BRIEFING GERAL, do BRIFING da prova e da FOLHA DE TAREFA.