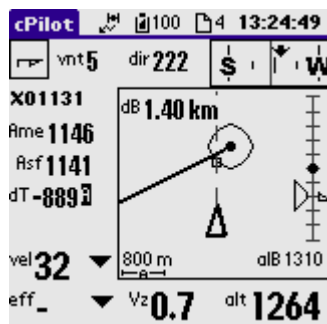


[Home](#)[A che serve?](#)[Download](#)[Documentazione](#)[Pagine](#)

## Navigazione



### La pagina di navigazione

E' la schermata principale da usare durante il volo. Fornisce tutti i parametri del volo: dalla quota, al vento stimato, allo speed-to-fly. La mappa indica la posizione del parapendio in relazione alle boe della rotta.

L'aspetto di questa schermata e le informazioni visualizzate possono essere personalizzate tramite la pagina delle [opzioni del display](#).

Da qualunque altra pagina, si puo' tornare a questa premendo uno dei tasti "su" o "giu".

## Descrizione

Vz, alt

Vz **0.9** alt **1352**

### Altezza e velocita' verticale

L'altezza viene inviata dal GPS tramite protocollo NMEA (\$GPGGA) o protocollo proprietario Garmin. La velocita' verticale viene calcolata tenendo conto delle variazioni di altezza negli ultimi 10 secondi.

**13:00:19**

### Orario

L'orario e' quello fornito dal GPS, non dal palmare.

**task01**

### Rotta

Il nome della rotta selezionata. In questo caso "task01".

**X01131**

### Nome della boa

Il nome del waypoint successivo.

dir



## Bussola e direzione

Rappresentazione analogica e digitale della direzione di avanzamento. La freccia verso il basso indica la direzione da seguire per raggiungere il prossimo waypoint.



## Bussola tonda

Puo' rimpiazzare o integrare la bussola lineare. Rispetto a quest'ultima, indica in modo piu' evidente la direzione verso il prossimo waypoint.

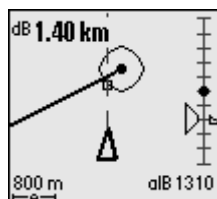
vel, eff



## Velocita' ed efficienza

Velocita' al suolo ed efficienza calcolate in base ai dati di velocita' orizzontale e verticale riportate dal GPS. I simboli a forma di triangoli indicano se e' necessario accelerare o decelerare per viaggiare alla massima efficienza al suolo o allo speed to fly.

Due triangoli verso l'alto accanto alla velocità indicano che bisogna accelerare di oltre 6 km/h (3 per ciascun triangolo) per viaggiare allo speed to fly calcolato (o alla massima efficienza rispetto al suolo se si guardano i triangoli accanto all'efficienza); un triangolo suggerisce di accelerare da 3 a 6 km/h; un cerchietto indica che la velocità e' corretta. I triangoli verso il basso suggeriscono di decelerare.



## Mappa

Il paracadendio è rappresentato da un triangolo, le boe da piccoli cerchi. Il cerchietto pieno è la boa successiva, attorno al quale viene disegnato il cilindro, quelli vuoti le altre. La sequenza delle boe è indicata da linee grigie, tranne che nel caso delle due boe successive, che sono unite da una linea continua (per far capire da che parte bisogna andare dopo aver validato il waypoint). In più una scala graduata (che puo' essere disegnata centrata sulla prossima boa) mostra l'altezza di arrivo stimata, sia alla massima efficienza, sia allo speed-to-fly, rispetto all'altezza della boa:



Vai a [Righello altezza di arrivo](#) per una descrizione dettagliata.

L'aspetto della mappa puo' essere modificato dalla [Pagina delle opzioni della mappa](#).

**Attenzione:** tutte le altezze di arrivo calcolate dal programma si riferiscono all'arrivo al cilindro, non sulla

verticale della boa!

dB

dB **1.90 km**

### Distanza dalla prossima boa

Distanza dalla prossima boa (non dal cilindro).

alB

wal **1310**

### Altezza della boa

Altitudine della prossima boa.

Ame, Asf

Ame **1083**  
Asf **1062**

### Altezza (sul livello del mare) di arrivo alla prossima boa

Altezza stimata di arrivo alla prossima boa viaggiando alla massima efficienza (Ame) o allo speed-to-fly (Asf). Dalla versione 1.3.3 CompetitionPilot considera condizioni di ascendenza/discendenza nulle fino alla prossima boa.

**Attenzione:** tutte le altezze di arrivo calcolate dal programma si riferiscono all'arrivo al cilindro, non sulla verticale della boa!

Dme, Dsf

Dme **-77**  
Dsf **-125**

### Altezza di arrivo sulla boa


Altezza stimata di ingresso nel cilindro della prossima boa rispetto all'altezza della boa stessa viaggiando alla massima efficienza (Dme) o allo speed-to-fly (Dsf). Il calcolo viene effettuato come per i parametri **Ame** ed **Asf**. Il dato Dme corrisponde a  $Dme = Ame - alB$ , mentre  $Dsf = Asf - alB$ . **alB** e' l'altitudine sul livello del mare della boa.

**Attenzione:** tutte le altezze di arrivo calcolate dal programma si riferiscono all'arrivo al cilindro, non sulla verticale della boa!

1 km

### Scala della mappa

La scala si puo' cambiare usando i tasti "su" e "giu'" del palmare. Toccando la mappa si ripristina la scala automatica.

Una piccola "A" a meta' della barra della scala indica che l'autozoom e' attivo: 

Una "T" indica che l'autozoom in termica e' attivo.



### Indicatore del vento

L'intensita' e la direzione del vento vengono calcolate quando si fanno delle virate di oltre 270 gradi, di solito quando si gira in termica. Graficamente, vengono rappresentate con il simbolo standard meteorologico del vento: una freccia che indica la direzione con un certo numero di "code" che ne indicano l'intensita'. Una coda corta rappresenta 5 nodi, una lunga 10 nodi. L'intensita' e' anche visualizzata in km/h in corrispondenza di "vnt". La direzione e' riferita alla direzione del moto dell'ala: una freccia rivolta verso l'alto indica per esempio che si sta viaggiando a favore di vento.

Il simbolo del vento con la "N", nella seconda figura in basso, riporta invece la direzione del vento riferita al Nord. E' utile quando si usa la mappa in modo "North-up".

46 ►

### Virata verso il waypoint successivo

Indica di quanti gradi virare per dirigersi verso la boa successiva. La freccia triangolare mostra la direzione della virata.

dVz

dVz 1.1

### Ascendenza media

Valore quadratico medio della velocita' verticale nell'ultima mezz'ora di volo. Indica l'intensita' delle ascendenze/discendenze incontrate. Viene preso come parametro di McCready ed utilizzato per stimare l'altezza di arrivo al waypoint successivo.

012:51

### Tempo mancante allo start

Tempo mancante, in min:sec, all'apertura dello start, se la gara e' una race to goal. Dopo l'apertura, indica **Entra** o **Esci** a seconda del tipo di start (ad ingresso o ad uscita). Dopo la validazione dello start, questo parametro mostra lo stato della navigazione (ultimo waypoint, Goal).

dCi

dCi 191 m

### Distanza cilindro

Indica la distanza dal bordo del cilindro della prossima boa. Puo' essere usato per sostituire la distanza dalla boa (dB).

Un valore positivo indica che sei fuori dal cilindro, uno negativo che sei dentro al cilindro.

## Righello altezza di arrivo

Il righello che indica l'altezza di arrivo nella mappa adesso si puo' aggiungere come campo opzionale in qualunque punto dello schermo. E' anche possibile cambiarne le dimensioni con i tasti + e - nella pagina di configurazione del display.

## Funzionamento del righello

Il righello indica l'altezza stimata di arrivo al prossimo waypoint sia alla massima efficienza che viaggiando alla speed-to-fly. Il cerchio pieno a meta' del righello rappresenta la boa, ogni tacca corrisponde a 100 m di quota sopra o sotto la boa.

Il trapezio indica l'altezza di arrivo alla massima efficienza. In particolare e' da considerare la base minore, disegnata come un segmento rosso nella figura. Tale segmento, indica una regione del righello compresa tra circa 280 m e 380 m sopra la boa (ricordo che una tacca corrisponde a 100 m); questo significa che, viaggiando alla massima efficienza, posso aspettarmi di arrivare al cilindro (non al waypoint!) con circa 280-380 m di quota sulla boa. La condizione piu' "ottimistica", cioe' circa 380 m in questo caso, viene determinata dal programma considerando ascendenza/discendenza mediamente nulle lungo il traversone. La condizione "pessimistica", 280 m in questo caso, viene calcolata considerando una discendenza media lungo il traversone pari a meta' del parametro di McCready.

Un discorso analogo vale per l'altezza di arrivo viaggiando alla speed-to-fly. In questo caso, l'intervallo stimato e' rappresentato come un triangolo rettangolo (per distinguere il caso della speed to fly da quello della massima efficienza). Il lato disegnato in verde nella figura indica i risultati del calcolo: in questo caso mi posso aspettare di arrivare al cilindro con circa 250-350 m di altezza sulla boa.

---

EaP

### Efficienza necessaria alla prossima boa

Efficienza necessaria a raggiungere il cilindro della prossima boa arrivando alla stessa altitudine della boa.  $EaP = dCi / (alt - altB)$ . **dCi** e' la distanza dal prossimo cilindro, **altB** e' l'altezza sul livello del mare della boa, **alt** e' l'altezza sul livello del mare del pilota.

---

AaG, DaG, EaG, ArG

### Altitudine (SLM) stimata di arrivo al goal,

**Altezza di arrivo relativa all'altezza del goal,**

**Efficienza necessaria a raggiungere il goal,**

**Altitudine (SLM) necessaria per arrivare al goal**

CompetitionPilot calcola istante per istante l'altezza di arrivo al Goal alla speed-to-fly in base al vento stimato ed alla polare dell'ala. Questo permette al pilota di scegliere accuratamente quando partire per la planata finale.

Per maggiori dettagli su questi dati, vai a: [Calcolo della planata finale](#)

dT,

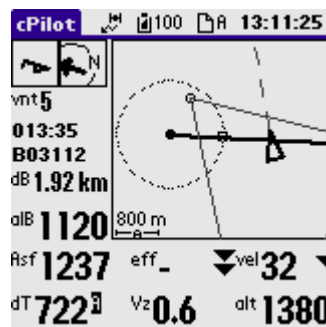
indicatore grafico di dT



**Nuovo**

### Anticipo/ritardo stimato di arrivo allo start

**dT** indica di quanto si arriva in anticipo (o in ritardo) al bordo del cilindro dello start partendo dal punto in cui ci si trova e viaggiando verso la boa alla massima efficienza (questo vale sia che ci si trovi già dentro il cilindro, sia nel caso opposto), tenendo conto anche delle boe di disimpegno.



Nel caso in figura, per esempio, **dT** indica che, procedendo direttamente allo start alla speed to fly, si arriverebbe con 722 secondi (circa 12 minuti) di anticipo. Conviene stare parcheggiati in termica ad aspettare o cercare una termica più vicina.

Quando **dT** indica zero, CompetitionPilot emette un allarme acustico per segnalare che, se si parte subito, si arriva allo start esattamente all'apertura, viaggiando alla speed to fly. Se invece il valore è negativo, vuol dire che si arriverà al cilindro dopo l'apertura.

Questo parametro si può visualizzare anche in forma grafica, come è mostrato a sinistra, attivando **righe dT start** nella pagina di configurazione del display.

Ogni tacca della scala graduata rappresenta 10 s. Le tacche non sono spaziate uniformemente per avere la massima leggibilità quando dT è vicino a zero, pur permettendo di visualizzare valori di dT grandi.

Il valore di dT è rappresentato da un grosso rettangolo. Se dT è positivo (quindi sei in anticipo) il rettangolo è pieno, come nella figura a sinistra. Se dT è negativo del rettangolo viene disegnato solo il bordo, come nella figura seguente:



Nel calcolo di dT, CompetitionPilot considera correttamente anche eventuali boe di disimpegno. Il tempo di arrivo allo start viene calcolato tenendo conto della traiettoria ottimizzata che consente di validare le boe di disimpegno fino al cilindro dello start.

[Home](#)[A che serve?](#)[Download](#)[Documentazione](#)[Pagine](#)[vololibero.net - my community](#)[VLtop100!](#)[Top Paragliding Sites](#)

Powered by [WebRing](#).