



Virtual Freestyle Challenge

2009

Introducción

La puntuación de las freestyles se realizará basándose en el reglamento actual **IMAC** en lo referente a las pruebas de la tabla libre. No obstante, el Virtual Freestyle Challenge (VFC) tendrá su propia normativa, dada la naturaleza del concurso, modificando, añadiendo o eliminando algunos puntos del reglamento IMAC que se usa para acrobacia con modelos a gran escala actualmente.

Concretamente, en las freestyles del VFC se presentan una serie de inconvenientes que no ocurren en los vuelos de los campeonatos IMAC reales, a saber, principalmente:

- Mala visibilidad del vuelo a grandes distancias.
- Peor percepción del uso de toda la caja de vuelo.
- Peor percepción de la precisión de las maniobras acrobáticas.

Criterios de Puntuación

A la hora de puntuar, se tienen en cuenta básicamente tres bloques:

- A) Mérito Técnico (90 K)**
- B) Impresión Artística (90 K)**
- C) Posicionamiento (20 K)**

A) Mérito Técnico

Se compone a su vez de 3 sub-apartados

A-1) La Precisión en las maniobras (40 K).

Las maniobras deben ser realizadas bajo el completo control del piloto. Se darán las puntuaciones más altas cuando las maniobras individuales empiecen y acaben en encabezamientos y actitudes concretas y bien definidas.

A-2) Variedad de figuras (30 K)

Se valorará positivamente la variedad de utilización de figuras en los diferentes ejes y direcciones de vuelo penalizando la utilización de sólo dos ejes de vuelo y vuelos con sensación de figuras surgidas de la casualidad. Se penalizará los elementos sobre-utilizados en un excesivo período de tiempo o con repetición.

A-3) Uso completo de las posibilidades del vuelo (20 K)

El piloto debe hacer un uso total de las posibilidades del vuelo del avión aprovechando las fuerzas aerodinámicas y giroscópicas del modelo. Esto significa un vuelo que utilice todo el rango permitido de velocidades aerodinámicas y aceleraciones. El desarrollo del programa debe ser dividido entre maniobras de velocidades altas y bajas, G alto y bajo, y G positivos y negativos. El vuelo debe incluir la demostración de vuelo controlado más allá del límite de pérdida con el uso de maniobras de autorrotaciones o ángulos altos de ataque desarrollados sobre todos los ejes del modelo. Se darán las puntuaciones más altas a pilotos capaces de hacer uso de todos estos efectos a través de una gama amplia de actitudes del avión y



Virtual Freestyle Challenge

2009

direcciones del vuelo. Se penalizarán aquellos vuelos en los que proliferen maniobras excesivamente surrealistas fruto de, por ejemplo, haber modificado de una manera excesiva los parámetros del avión en el simulador. El uso repetido de cualquier fuerza en las mismas o similares actitudes debe suponer una penalización en la puntuación.

B) Impresión Artística

Se compone a su vez de 2 sub-apartados

B-1). Diseño y sincronización (50K)

Se valorará positivamente el contraste de períodos de vuelo lento y continuo con el vuelo dinámico y elegante; y con las partes agresivas y rápidas. No deben existir tiempos de inactividad en el vuelo y el enlace de unas figuras con otras debe ser preciso y no necesitar de reorientaciones del modelo. El vuelo debe transmitir diferentes sensaciones valorándose positivamente los programas que transmitan diferentes estados de ánimo y penalizar aquellos que no muestran ninguna distinción. La sincronización y coreografía con la música debe reforzar el vuelo presentando impresiones donde la música y el avión están en armonía.

Se hará especial atención a la originalidad de los vuelos, siendo gravemente penalizadas aquellas tablas libres que sean copias de freestyles realizadas por otros pilotos en campeonatos IMAC ó F3M.

B-2). Presentación (40 K).

Se juzgará la presentación de las figuras individuales y sus combinaciones en su mejor orientación y óptima posición. Una misma figura tiene diferentes apreciaciones en función del lugar y el eje en el que ha sido ejecutada. El piloto ha de buscar la mejor posición para presentar las diferentes figuras que componen su programa. Las figuras a baja altura y distancia serán valoradas positivamente, ya que hace aumentar la espectacularidad y mejora la visibilidad de las figuras. Por consiguiente, un exceso de figuras realizadas a gran distancia empeora la visión del vuelo, siendo penalizado (ver pto. C; Posicionamiento). La utilización de efectos visuales debe ser valorada positivamente -cintas, humo-, si esto sirve para reforzar el vuelo en su conjunto. La mala utilización de estos efectos será penalizada por los jueces.

Las freestyles que envíen los pilotos han de ser de buena calidad informática, penalizando aquellos vídeos en los que existan demasiadas pausas durante el vuelo o la visibilidad del avión y sus maniobras sea excesivamente mala.

C) Posicionamiento

Simetría en la presentación (20 K)

Se debe utilizar la zona de la actuación para aumentar al máximo la percepción del programa de vuelo. Se darán las puntuaciones más altas cuando la secuencia es en conjunto uniformemente equilibrada a la izquierda y derecha del piloto. Deben deducirse puntos si el programa de un piloto es notablemente parcial a izquierda o derecha. El vuelo excesivamente alejado también será penalizado. El programa entero debe posicionarse para aumentar al máximo la percepción y apreciación del vuelo en



Virtual Freestyle Challenge

2009

conjunto teniendo en cuenta que en una freestyle virtual la visibilidad a grandes distancia es peor que en la realidad.

Si bien en el concurso no existe una “Línea de vuelo”, la posición del vuelo se realizará a imitación de los vuelos freestyles de las competiciones reales, penalizándose, por lo tanto, una ejecución de las maniobras de manera “circular” alrededor del piloto. Se aconseja volar en escenarios en los que existan una pista de vuelo para ser usada de referencia.

Ejecución del vuelo

La duración máxima del vuelo es de 4 minutos, y ha de ser continuo desde el despegue al aterrizaje, sin cortes ni saltos, y por supuesto, durante el vuelo el avión no se puede estrellar en ningún momento, volar con partes visibles rotas, o “tocar” de una manera demasiado exagerada o surrealista el suelo durante la ejecución de las maniobras acrobáticas. Si bien tocar el suelo suavemente en ciertas maniobras (Torque Roll, estacionarios y harriers) no será penalizado.

Los Jueces

Jueces de la primera edición, Virtual Freestyle Challenge 2009:

- Juan Sánchez juansg@acro3d.com
- Luis Fco. Bernardos luis@acro3d.com

Consejos de los jueces

Para que el vuelo sea bien visible en la mayoría de sus fases, y por tanto cause mejor impresión en cuanto a la presentación, es recomendable usar opciones como la de “Autozoom”, del Realflight G4, o equivalente del resto de los simuladores. No obstante, si se consigue obtener una buena captura de vídeo preservando las referencias del suelo, esto sería preferible.

Para evitar las pausas, pequeñas ralentizaciones del vídeo, etc, es recomendable configurar el simulador para que los gráficos del avión, escenario y otros, sean de baja resolución (calidad).

Es recomendable usar la opción “grabación del vuelo” (recording) y posteriormente hacer la captura de vídeo sobre la reproducción del vuelo. Más información sobre esto estará en lo referente a capturas de vídeo.

Puede que resulte de utilidad visitar el siguiente enlace de Acro3D.com para diseñar una Freestyle: <http://www.acro3d.com/Articulos/Freestyle/freestyle.htm>