

Programme F3P-AFM

AFM1. Séquence de décollage

Placer le modèle sur le sol et décoller.

AFM2. Aéromusical

Un enchaînement de figures librement composé par le compétiteur, exécuté simultanément et en harmonie avec la musique de son choix. Il est possible d'utiliser quelque figure ou effet scénique que ce soit aussi longtemps que la sécurité n'est pas compromise et que l'on reste en conformité avec le règlement. Il est permis de réaliser des programmes différents correspondant à des musiques différentes dans chaque manche. Pour les vols de finale lors de Championnats du Monde ou Continentaux, il est obligatoire d'avoir deux programmes différents, Libre 1 et Libre 2 correspondant à deux arrangements musicaux différents. Le Libre 1 doit être utilisé dans les tours de vol de finale un et trois, le Libre 2 dans les tours de vols de finale deux et quatre.

La performance est jugée sur l'entièreté du vol en appliquant du début à la fin les cinq critères suivants :

Pour les vols d'Aéromusical (Freestyle), les juges peuvent donner jusqu'au maximum des points. Les notes sont données après le vol pour les cinq critères. Il est important que la note pour chaque critère soit le reflet du vol complet et pas seulement de quelques détails.

Précision et exactitude

K-20

Les manœuvres et figures doivent être exécutées avec précision et exactitude, le compétiteur faisant démonstration qu'il a la pleine maîtrise du modèle dans toutes les positions. Il doit être clair pour les juges que les manœuvres réalisées étaient effectivement délibérées et sous l'entier contrôle du pilote. Des notes plus hautes seront en ce sens données quand les éléments de figures individuelles seront visiblement démarrés et arrêtés aux moments voulus, précis et dans des positions bien nettes.

Complexité

K-20

Ce critère évalue le niveau de difficulté et la variété des figures du vol Aéromusical. Il est important que le vol entier soit jugé, pas seulement les temps forts et que la note reflète le niveau moyen de difficulté et de variété. De plus, le pilote doit utiliser la pleine étendue des capacités de son modèle : vol rapide et lent, déclenchés, stationnaire, etc. Les figures doivent comporter des portions d'accélération (g) positive aussi bien que négative : boucles, tonneaux, déclenchés, vrilles, renversements, cloches, stationnaire, torque-rolls, cercles à plat, Lomcevacs, cercles, etc. L'usage à répétition d'une même figure doit être pénalisé. Les figures doivent être positionnées en parallèle ou en rectangle par rapport à la ligne de sécurité. Les figures mal exécutées, imprévues ou désinvoltes seront pénalisées. La même règle s'applique aux phases moins séduisantes. Des figures risquées ne doivent jamais être prises à tort pour des figures difficiles. Les figures risquées ne doivent pas engendrer des notes plus hautes pour la difficulté mais au contraire être pénalisées au titre de la sécurité.

Harmonie du vol en musique

K-30

La difficulté pour les compétiteurs en Aéromusical AFM sera de parfaitement voler en harmonie et en rythme avec un arrangement musical qu'ils auront eux-mêmes choisi. La performance aérienne doit être synchronisée avec la musique et ne doit pas être une saynète en 3D sur une musique d'ambiance.

Les figures doivent suivre la musique et finir avec elle. Lors des vols AFM, la mise en exergue des temps forts de la musique dans la prestation revêt une grande importance.

Le ou les morceaux de musique sélectionnés doivent s'enchaîner avec fluidité mais doivent comporter des passages lents-rapides, calmes-forts et spectaculaires. Des séquences dynamiques et variées mèneront vers des notes plus hautes. Il doit y avoir une variété de tempos dans la prestation. L'état d'esprit de la musique choisie doit se refléter dans les figures et la représentation. Les vols sur une musique avec peu de contraste, de variété et de rythme seront pénalisés.

Les points doivent être déduits dans cette catégorie pour un vol qui ne montre pas de relation entre le rythme d'évolution et la musique, transformant par le fait l'accompagnement musical en simple musique de fond.

Utilisation de l'espace de vol

K-10

La présentation doit remplir l'espace de vol. La performance doit être orientée vers les juges et les spectateurs, en gardant à l'esprit qu'un vol risqué en direction des juges et des spectateurs sera sanctionné.

Effets spéciaux

K-10

Pour les effets spéciaux, des points additionnels peuvent être donnés (voir la rubrique : Notes pour les Juges).

Les effets spéciaux peuvent être utilisés pour rendre une présentation Aéromusicale plus spectaculaire par l'utilisation de :

Hélice à pas variable :

Les hélices à pas variable peuvent être utilisées pour créer des figures particulières ou des effets de vol particuliers durant le vol.

Banderoles :

Des banderoles peuvent être déployées et éjectées durant le vol. Après avoir été larguées elles peuvent toujours être utilisées à profit en faisant passer le modèle au dessus ou en dessous.

Confettis :

Des confettis peuvent être largués depuis le modèle comme temps fort du vol.

Lumières :

Des lumières peuvent être installées sur le modèle. Elles pourront être allumées ou éteintes durant le vol ou utilisées pour marquer le rythme de la musique.

Autres :

Des effets spéciaux non spécifiés que les pilotes choisiront d'utiliser ou pourront créer dans le futur.

Note : Il est formellement interdit de présenter des effets spéciaux au moyen de dispositifs de mise à feu comme des feux d'artifice, des bombes fumigènes ou quelque autre matière inflammable.

Notes pour les Juges :

L'Aéromusical se focalise vers le spectateur et l'efficacité vis à vis des médias. C'est pourquoi les présentations doivent par nature être extrêmement spectaculaires et divertissantes.

Juger des présentations d'Aéromusical est davantage subjectif et ne peut se faire avec les méthodes de décompte de points utilisées pour la voltige F3P. Aussi, le jugement pour la Précision et l'Exactitude, la Complexité, l'Harmonie avec la Musique et l'Utilisation de l'Espace de Vol doit commencer aux environs des 5 points et on ajoutera ou soustraira au fur et à mesure de l'avancement du vol.

Pour chacun des effets spéciaux les juges peuvent donner une note allant jusqu'à deux (2) points. Si un effet spécial est présent durant tout le vol il ne peut y avoir plus de un demi (1/2) point pour cet effet. Si un effet spécial échoue, il doit y avoir zéro (0) point pour cet effet. La note maximale pour les effets spéciaux est de dix (10), si cinq (5) effets spéciaux sont présentés.

Les préjugés en faveur ou à l'encontre de personnes, modèles, morceaux de musique spécifiques etc. ne doivent pas influencer le jugement.

Pour les juges il est recommandé de mettre des notes « au crayon de papier » directement durant la prestation. Aussi les corrections sont toujours possibles au cours du vol. Tous les critères doivent être notés simultanément et équitablement.

Il est recommandé pour les juges de regarder et juger des vols d'entraînement AFM afin d'évaluer un niveau et voir quelques différences.

AFM3. Séquence d'atterrissage

Le vol peut se terminer de n'importe quelle façon à condition que ce soit réalisé en toute sécurité.

Aéromusical F3P (F3P-AFM)

- Le modèle doit décoller et atterrir de manière autonome, cela signifie qu'il ne pourra pas être lancé pour le décollage.
- Si le modèle franchit la ligne de sécurité, le vol entier est noté ZERO.
- Le vol est jugé dans son entier, sans interruption.
- Si le modèle a un accident et qu'il n'est pas en capacité de repartir durant la première minute du vol celui-ci ne sera pas noté.
- Si le modèle est posé/accidenté avant l'arrêt de la musique, ou 125 secondes, alors les pénalités suivantes seront appliquées à tous les critères de jugement F3P-AFM à l'exception des effets spéciaux :

Temps de vol après le début de la musique entre 60 et 71 secondes	- 5 points
Temps de vol après le début de la musique entre 72 et 83 secondes	- 4 points
Temps de vol après le début de la musique entre 84 et 95 secondes	- 3 points
Temps de vol après le début de la musique entre 96 et 107 secondes	- 2 points
Temps de vol après le début de la musique entre 108 et 119 secondes	- 1 point