

SOBRE EL HIT FACTOR

- **Hit Factor** = $\frac{\text{puntos}}{\text{tiempo}}$ (puntos dividido entre tiempo)
- En cada stage se calcula el Hit Factor de cada uno de los tiradores. El tirador que obtiene el mayor H-F es el ganador del stage y se le asignan los puntos máximos en juego de ese stage (aunque no los haya conseguido).
- Los puntos de los demás, se calculan comparando su ejecución con la del ganador.
- Para obtener un H-F alto y ganar el ejercicio, no sólo hay que desarrollar el stage en poco tiempo (si dividimos entre un número pequeño el H-F será alto), si no que debemos hacer muchos puntos para que la división sea la de un *“número grande” entre un “numero pequeño” = “H-F alto”*, de aquí la importancia de hacer muchos alfas. (Quiero aprovechar para recordar que en Minor un Delta es 1 punto, por lo que cada vez que hacemos un Delta estamos perdiendo 4 puntos)

Ejemplo:

En la siguiente tabla se refleja como un tirador rápido aunque no consiga muchos puntos puede ganar un stage:

| Tirador | Puntos | Tiempo | Hit Factor |
|----------------|---------------|---------------|-------------------|
| Jon Rapidin | 17 | 2'5 | 6'8 |
| Patxi Gorriti | 20 | 3 | 6'66 |

Si ahora añadimos un tercer tirador que es mas lento pero saca mejores puntuaciones:

| Tirador | Puntos | Tiempo | Hit Factor |
|----------------|---------------|---------------|-------------------|
| Aitor Lasai | 28 | 4 | 7 |
| Jon Rapidin | 17 | 2'5 | 6'8 |
| Patxi Gorriti | 20 | 3 | 6'66 |

Observar que Aitor ha tardado 1'5 segundos más que Jon, sin embargo como ha conseguido 11 puntos más, gana el stage.

Con esto quiero señalar que el ganador no solo depende de los puntos o del tiempo sino que es un equilibrio entre las dos cosas. Los puntos y el tiempo son importantes.

- ¿Cómo usar el Hit Factor por adelantado?
 - Antes del stage debes calcular el tiempo total que crees que tardaras en ejecutarlo (para ayudarte a hacer esto observa a otros tiradores que puedas tener de referencia y ten en cuenta cuáles son tus fracciones de tiempos en transiciones entre blancos y movimientos)
 - Calcula los puntos que crees que puedes conseguir del total.
 - Divide y calcula el Hit Factor esperado.
 - Veamos un ejemplo:

Ejemplo:

Supongamos que estamos en un stage en el que hay en juego 90 puntos, de los cuales yo creo que puedo conseguir 80 puntos. Delante de mi ha tirado Patxi Gorriti, con el que siempre estoy picada porque solemos estar siempre a la par, y el ha tardado 19 segundos. Teniendo en cuenta su tiempo, que es una buena referencia para mi, y sabiendo que yo suelo tardar un segundo más en el desenfunde, creo que podría hacer el stage en 20 segundos. Luego empecemos a razonar:

1. Primero calculo el Hit Factor:

$$\text{Hit Factor} = \frac{80}{20} = 4$$

Esto significa que si en 20 seg he conseguido 80 puntos, por cada segundo en juego he ido consiguiendo 4 puntos:

$$1 \text{ seg} = 4 \text{ puntos}$$

Dividiendo entre 4 obtenemos el tiempo que se tarda en conseguir un punto:

$$0'25 \text{ seg} = 1 \text{ punto}$$

2) Supongamos que para hacer 2 Alfas en una tarjeta sabes que necesitas 0'40 seg, pero que si aceleras eres capaz de hacer 1 A y 1 C en 0'30 seg. ¿Qué me conviene hacer, A/A ó A/C?:

Para responder a esta pregunta primero hay que restar los dos tiempos:

$$\left. \begin{array}{l} \text{A/C en } 0'30 \text{ seg} \\ \text{A/A en } 0'40 \text{ seg} \end{array} \right\} \Rightarrow 0'40 - 0'30 = 0'10 < 0'25 \Rightarrow \text{Mejor A/A}$$

Como **1 punto = 0'25 seg**, si eres capaz de obtener 1 punto más en menos de 0'25 seg te conviene hacer A/A. Si por el contrario tardas más de 0'25 seg en sacar A/A, es mejor que te quedes con A/C.

Otro ejemplo que puede ilustrar la respuesta contraria es el siguiente: imagínate que tienes una tarjeta a 25 m y que tardas 0'37 seg en hacer A/C, pero que si te paras y sacas el disparo en 0'66 seg sabes que te aseguras A/A.

$$\left. \begin{array}{l} A/C \text{ en } 0'37 \text{ seg} \\ A/A \text{ en } 0'66 \text{ seg} \end{array} \right\} \Rightarrow 0'70 - 0'40 = 0'29$$

Si tiras en Mayor (sólo pierdes 1 punto): $0'29 > 0'25 \Rightarrow$ Mejor A/C

Si tiras en Minor (pierdes 2 puntos): $0'29 < 0'5 (= 0'25 \times 2) \Rightarrow$ Mejor A/A

3) ¿Cuánto cuesta un 1 fallo (1 miss)?

$$\left. \begin{array}{l} 1 \text{ fallo} = 15 \text{ puntos} \\ 1 \text{ fallo} = 15 \cdot 0'25 = 3'75 \text{ seg} \end{array} \right\} \Rightarrow \text{Si eres capaz de corregir un fallo en } < 3'75 \text{ seg corrígelo}$$

4) Móviles: ¿debo esperar al móvil o no importa que haga un miss?:

$$1 \text{ fallo} = 3'75 \text{ seg}$$

Si el móvil reaparece en $< 3'75 \text{ seg} \Rightarrow$ espéralo

Si el móvil reaparece en $> 3'75 \text{ seg} \Rightarrow$ déjalo

5) Como norma general:

- Hit Factor alto = velocidad.
- Hit Factor bajo = puntos.

Ejemplo:

Pensemos en dos stages, uno con Hit Factor alto y otro con Hit Factor bajo, y que en ambos hay una tarjeta a 20 m, ¿debo parar y apuntar para hacer 2 A, o por el contrario debo acelerar aunque haga A/C?. Resumamos todo lo que sabemos del Hit Factor en una tabla:

| | Puntos | Tiempo | Hit Factor | 1 segundo | 1 punto | 1 miss = 15 puntos |
|----------------|--------|--------|------------|-----------|----------|--------------------|
| Stage 1 | 180 | 18 | 10 | 10 puntos | 0'1 seg | 1'5 seg |
| Stage 2 | 80 | 20 | 4 | 4 puntos | 0'25 seg | 3'75seg |

Para poder sacar conclusiones, primero tengo que saber mis tiempos en sacar el segundo disparo a esa distancia por ejemplo 0'38 en hacer A/A y 0'25 en hacer A/C.

$$\left. \begin{array}{l} A/C \text{ en } 0'25 \text{ seg} \\ A/A \text{ en } 0'38 \text{ seg} \end{array} \right\} \Rightarrow 0'38 - 0'25 = 0'12$$

Stage 1 $\rightarrow 0'12 > 0'10 \Rightarrow$ Mejor A/C \Rightarrow Velocidad

Stage 2 $\rightarrow 0'11 < 0'25 \Rightarrow$ Mejor A/A \Rightarrow Puntos

Si tenemos en cuenta ahora un móvil que tarda en reaparecer 2 segundos y creo que sólo tiene un impacto de los dos disparos que he realizado, ¿debo esperar al móvil o es mejor quedarse con 1 miss? Está claro que en el **Stage 1** (H-F alto) no le debo esperar porque si tardo más de 1'5 seg en corregir un disparo no merece la pena, sin embargo en el **Stage 2** (H-F bajo) debería esperarle y evitar el miss.

Observa que por ejemplo un ejercicio largo puede tener un Hit-Factor alto $\frac{180}{18} = 10$, pero que un speed-shoot también: $\frac{40}{4} = 10$.

Por último:

Para poder hacer todos estos cálculos en un campeonato, es necesario practicar en los entrenamientos, saber tus fracciones de tiempos en transiciones entre blancos y movimientos, los tiempos entre disparos a diferentes distancias... y tener una hoja de cálculo (por ejemplo en una PDA) con la que puedas calcular el Hit-Factor, lo que vale 1 punto, lo que vale 1 segundo, 1 fallo...