



Mostra Concorso di Modellismo

"TROFEO ITALERI"

Ottava edizione – Bologna 24-25 Novembre 2018

Italeri SpA in collaborazione con il Model Game, organizza nelle giornate del 24 - 25 Novembre 2018 presso i locali di Bologna Fiere siti in Piazza Costituzione a Bologna (**pad. 29**), l'ottava edizione della Mostra Concorso di Modellismo Statico "**Trofeo Italeri**".

REGOLAMENTO (Novembre 2018 rev.3)

- Le categorie sono aperte a tutti i modellisti senza alcuna distinzione, ad eccezione della *Juniors*, che è riservata a tutti i modellisti che non abbiano ancora compiuto il diciassettesimo anno di età
- Gli elaborati verranno valutati, ove sia il caso, sulla base dell'accuratezza della costruzione, del realismo e della finitura. Per particolari categorie, come ad esempio i diorami, verranno presi in considerazione alcuni criteri aggiuntivi di valutazione. I modelli vengono giudicati come oggetti tridimensionali e verranno giudicati di conseguenza
- Gli elaborati contenuti in teche non verranno giudicati, a meno che l'autore non autorizzi i giudici a rimuovere eventuali coperchi in fase di valutazione. L'unica eccezione al riguardo può essere rappresentata dal fatto che l'integrità del modello venga effettivamente messa a rischio da tale azione e che la teca non sia di ostacolo al lavoro dei giudici. Tali accordi dovranno comunque essere presi preventivamente alla fase di valutazione
- Il Presidente della giuria ha facoltà di escludere dal concorso quegli elaborati che possano risultare inappropriati o offensivi del buon gusto. Non saranno comunque ammessi:
 - a) quegli elaborati che ritraggano l'espletamento di funzioni fisiologiche, siano essi uomini o animali
 - b) quegli elaborati che ritraggano situazioni a sfondo sadico e/o masochistico indipendentemente dal fatto che siano o meno vestiti
 - c) quegli elaborati che ritraggano più o meno velatamente scene a sfondo sessuale indipendentemente dal fatto che siano o meno vestiti
- *Master* o esemplari di pre-produzione destinati ad una distribuzione commerciale e non ancora disponibili per la vendita al pubblico non potranno essere presentati nelle categorie a concorso
- Saranno ammessi al concorso esclusivamente modelli statici classificabili secondo le categorie di seguito riportate accompagnati dalla relativa scheda di iscrizione, interamente compilata
- Per gli elaborati che abbiano dimensioni tali da richiedere un trattamento speciale sia a livello di trasporto che di esposizione è necessario prendere preventivi accordi con l'organizzazione
- Le categorie si intendono costituite da almeno 6 (sei) concorrenti. Se tale numero non verrà raggiunto, l'organizzazione si riserva di premiare ugualmente o di accorpare la categoria a quella più simile

- **L'iscrizione per i modelli in concorso è GRATUITA e senza limitazioni di elaborati**
- Per quanto possibile gli elaborati saranno esposti in situazione protetta; sarà comunque cura dell'organizzazione istituire una scrupolosa sorveglianza
- L'organizzazione si riserva i diritti fotografici sugli elaborati esposti solo per quanto concerne l'evento specifico
- I dati personali dei partecipanti saranno trattati in osservanza della vigente normativa sulla privacy ed ai soli fini del corretto svolgimento della manifestazione
- Per i modelli esposti sarà assicurata la massima cura, attenzione e costante sorveglianza da parte dell'organizzazione, che però declina qualsiasi responsabilità per eventuali danni smarrimenti o furti relativi agli elaborati. La sede espositiva è comunque chiusa e opportunamente protetta.
- L'iscrizione al concorso comporta automaticamente l'accettazione in toto del presente regolamento

CATEGORIE

Al concorso sono ammesse le seguenti categorie (per le sezioni vedere elencazione in appendice al presente documento):

- Mezzi militari
- Diorami civili e militari
- Figurini
- Aerei ed elicotteri
- Veicoli civili
- Imbarcazioni
- Fantasy
- Modelli in costruzione
- Juniores

CONSEGNA DEGLI ELABORATI

La consegna degli elaborati dovrà avvenire nella giornata di venerdì 23 Novembre 2018 dalle ore 14:00 alle 18:00 presso Bologna Fiere Pad. 29 (stand Italeri).

L'accesso con i mezzi sarà consentito solo se provvisti del **pass auto** inviato al momento dell'iscrizione al concorso.

L'accesso per gli automezzi avverrà tramite l'ingresso che si trova in **Via Calzoni** (salvo modifiche) con controllo del personale addetto.

Tutti gli automezzi non autorizzati verranno rimossi forzatamente. I costi del ritiro sono a carico del trasgressore.

L'organizzazione del concorso vi rilascerà in occasione della consegna degli elaborati regolare titolo per accedere alla manifestazione fieristica (Model Game) da conservare per il successivo ritiro degli elaborati il giorno 25 Novembre 2018.

Qualora si fosse impossibilitati alla consegna di Venerdì, **è possibile concordare una consegna per sabato 24 Novembre 2018 dalle ore 10:00 alle 12:00 scrivendo all'indirizzo concorso@italeri.com** previa iscrizione al concorso.

I modelli dovranno essere consegnati in imballi rigidi e possibilmente sovrapponibili.

Ad ogni partecipante verrà rilasciata una ricevuta attestante l'avvenuta consegna dei modelli, senza la quale non sarà possibile procedere al ritiro degli stessi al termine della manifestazione.

RICONSEGNA DEGLI ELABORATI

La riconsegna dei modelli sarà **domenica 25 Novembre 2018** al termine della premiazione **entro comunque le ore 17:00**. L'organizzazione declina ogni responsabilità per i modelli non ritirati entro tale termine.

L'accesso dall'ingresso di Via Calzoni (salvo modifiche) con i propri **automezzi** sarà consentito solo se provvisti di titolo di accesso alla manifestazione e del **pass auto** inviato al momento dell'iscrizione al concorso.

Gli automezzi potranno sostare all'interno dell'area fieristica fino ad esaurimento posti. Tutti gli automezzi non autorizzati verranno rimossi forzatamente.

I costi del ritiro sono a carico del trasgressore.

GIURIA

I modelli saranno valutati da una giuria composta da esperti nel settore e da tecnici dipendenti di Italeri S.p.A., il cui giudizio sarà insindacabile ed inappellabile.

PREMIAZIONE

La premiazione avverrà alle ore 15:30 di domenica 25 Novembre 2018 presso lo Stand Italeri all'interno del Padiglione 29 di Bologna Fiere.

Oltre alla premiazione dei migliori modelli per le varie categorie a concorso (oro, argento, bronzo - con possibilità di ex-aequo), Italeri S.p.A. si riserva la facoltà di attribuire, a sua piena discrezione, dei Premi Speciali ai soggetti in concorso.

Challenge Italeri

Il Model Game 2018 è la seconda tappa del Terzo Challenge Italeri; un trofeo riservato a Club e Associazioni Modellistiche che viene attribuito sommando i piazzamenti ottenuti dai vari appartenenti ai predetti Club e/o Associazioni nell'ambito di tutte le categorie ammesse a concorso nella manifestazione che di volta in volta lo ospita.

Il Club o l'Associazione Modellistica che si aggiudicherà per tre volte, anche non consecutive, il Challenge Italeri avrà diritto a tenere per sé il trofeo, altrimenti a questo verrà aggiunta una targhetta che riporta il nome e la data dell'evento ed il nome del Club/Associazione vincitore e rimarrà in possesso di Italeri sino alla sua assegnazione definitiva.

Gli elaborati dei soci appartenenti alle varie entità che partecipano al Challenge non devono essere necessariamente di produzione Italeri, essere prodotti in serie e/o industrialmente e possono essere in qualsiasi scala.

Per partecipare al Challenge Italeri occorre, in fase di iscrizione al concorso su **<https://concorso.italeri.com>**, flaggare il campo **'Iscrizione al Challenge Italeri'** ed indicare il club o associazione modellistica di appartenenza e la provincia.

CATEGORIE E SEZIONI

CATEGORIA A - MEZZI MILITARI

Sezione A1: mezzi militari in scala inferiore 1:35 (ogni epoca)

Sezione A2: mezzi militari in scala 1:35 ed oltre (ogni epoca)

Note: In concorso

CATEGORIA B – DIORAMI (ogni epoca e scala)

Note: Sezione unica - In concorso

CATEGORIA C - FIGURINI

Sezione C1: Standard

Categoria riservata ai modellisti che non abbiano mai vinto alcun premio in manifestazioni modellistiche con soggetti rientranti in questa categoria.

Sezione C2: Master

Categoria riservata a chi abbia vinto premi in manifestazioni modellistiche con soggetti rientranti in questa categoria.

Non sono ammessi a concorso elaborati che non siano stati realizzati da chi li presenta, mentre è possibile esporli fuori gara.

Note: In concorso

CATEGORIA D - AEREI ED ELICOTTERI

Sezione D1: aerei ed elicotteri in scala 1:72 ed inferiori (ogni epoca)

Sezione D2: aerei ed elicotteri in scala 1:48 ed oltre (ogni epoca)

Note: In concorso

CATEGORIA E – VEICOLI CIVILI (ogni epoca e scala)

Note: Sezione unica - In concorso

CATEGORIA F - IMBARCAZIONI (ogni epoca e scala)

Note: Sezione unica - In concorso

CATEGORIA G – FANTASY

Note: Sezione unica - In concorso

CATEGORIA H – MODELLI IN COSTRUZIONE

Note: Sezione unica - In concorso

CATEGORIA J – JUNIORES

Note: Sezione unica - In concorso

Riservata a tutti i modellisti che non abbiano ancora compiuto il diciassettesimo anno di età.

CATEGORIA FC – DISPLAY

Note: Sola esposizione, non in concorso

Elementi per la valutazione dei modelli a concorso a disposizione sia delle giurie che dei concorrenti

Premessa

Questo documento, largamente ispirato al *Competition handbook* redatto in origine dall'IPMS USA nel 2002 ed aggiornato alle esigenze italiane da Modellismo Più e approvato da IPMS Italia, ha lo scopo di poter essere utilizzato sia dai partecipanti agli eventi modellistici, indicando da un lato ai partecipanti i principi di base cui attenersi per la realizzazione dei modelli, dall'altro ai componenti le giurie, quali sono gli standard e gli obiettivi ai quali attenersi per poter meglio svolgere il proprio compito e quindi organizzare manifestazioni dal risultato equilibrato, efficienti ed efficaci, il tutto nello spirito che dovrebbe contraddistinguere questo genere di eventi, ossia quello di divertirsi, migliorandosi per quanto più possibile e traendo il massimo della soddisfazione dal nostro hobby anche se in un clima di sana ed amichevole competizione.

Dovrebbe essere superfluo aggiungere come questo testo non voglia porsi come una sorta di imposizione a mo' di "testo unico sulla valutazione dei modelli", ma come un punto di partenza assolutamente perfettibile e modificabile attraverso l'apporto di chiunque ritenesse opportuno sottoporre i propri suggerimenti al riguardo.

Un solo punto è a nostro avviso assolutamente irrinunciabile e dovrebbe essere ciò cui si dovrebbe tendere su tutto: la trasparenza. La naturale conseguenza della trasparenza è la credibilità, che a sua volta rappresenta un elemento fondamentale per decretare il successo di una manifestazione sia a livello di partecipazione attiva di modellisti sia a livello di numero di visitatori.

Non sono un proclama o un qualsivoglia organismo ad attribuire "d'ufficio" rilevanza di qualche tipo ad una manifestazione, ma la credibilità che questa dimostra di avere che gliela conferisce. Per affermare tale principio riteniamo assai utile che il giudizio venga effettuato sulla base di quanto effettivamente espresso da un modello, da un figurino o da un diorama e non dal modellista che lo abbia realizzato.

Partendo dal principio che i componenti di una giuria sono persone come le altre e che, come tali non possono possedere competenze a 360° e che il loro lavoro verrà svolto in maniera tanto migliore quanto più si troveranno a proprio agio, sarebbe quindi opportuno:

- che, nei limiti del possibile, i componenti la giuria non vengano direttamente a conoscenza da parte dell'organizzazione dei nominativi di chi abbia realizzato i modelli e che quindi eventuali indicazioni presenti sulle basette dei modelli stessi vengano "oscurate" precedentemente alla valutazione
- che sia molto importante che il modellista stesso assuma un ruolo centrale nel supportare chi sia preposto a valutare i vari lavori, producendo ove possibile una documentazione (meglio se anonima) a corredo del proprio elaborato. In questo modo il team di valutazione, che per definizione non può essere onnisciente, ha modo di verificare innanzitutto la quantità e la qualità del lavoro svolto in fase di costruzione spesso difficile da evincere a modello finito oltre che l'accuratezza storica del soggetto.

In questo modo si viene ad instaurare una fattiva collaborazione fra tutte le parti coinvolte nella realizzazione dell'evento (modellisti in concorso, organizzazione e giurie) che non può che giovare alla riuscita della manifestazione.

Lo spirito del concorso e la giuria

Ogni concorso modellistico organizzato dovrebbe essere innanzi tutto una serena occasione di incontro e confronto i cui partecipanti, siano essi concorrenti, organizzatori o giudici, siano guidati dal principio che ogni lavoro proposto da qualsivoglia modellista sia frutto del suo impegno creativo ed artistico e come tali tutti gli elaborati, indipendentemente dall'autore, devono godere di pari dignità e considerazione da parte della giuria.

E' d'altronde inevitabile che, specialmente in un ambito competitivo, un modello possa risultare migliore di un altro ed il compito di valutare l'uno e l'altro dovrebbe essere unicamente basato sul lavoro presentato e non su chi lo abbia realizzato e secondo dei criteri di valutazione per quanto più possibile univoci ed obiettivi.

Per quanto riguarda il concetto di migliore, sorge spontaneo il domandarsi cosa si intenda per migliore data la quantità quasi infinita di variabili che possono entrare in gioco nella realizzazione di un modello e sulla soggettività valutativa di chi è preposto a giudicarlo.

Ricondurre il tutto ad una scheda di valutazione che riporti un mero punteggio può essere

senz'altro una soluzione, ma in giurie composte da più di una persona è impossibile che quello che per un giudice vale un "8" valga esattamente lo stesso per gli altri componenti della giuria e quindi dovrebbe andare da se che è molto difficile, se non impossibile, che tale metodo possa garantirci un giudizio efficace. Quello che invece riteniamo possibile è il valutare i vari lavori secondo un modello che tenga conto di una serie di parametri realizzativi comuni alla cui valutazione sia preposto un gruppo di almeno tre persone (o superiore ma comunque in numero dispari al fine di produrre comunque un risultato in caso di valutazioni non unanimi).

Per quanto riguarda la composizione della giuria si suggerisce, per quanto possibile, il ricorso a giurati esterni al Club (o all'ente organizzatore), che però ne mantiene comunque la Presidenza sia per assumere il ruolo di garante che al fine di conferire alla manifestazione una precisa identità, in modo di fornire ai partecipanti la massima garanzia d'indipendenza, trasparenza, imparzialità e di ridurre quindi al minimo la possibile influenza alle mode del momento. Ci rendiamo comunque conto che una giuria esterna può non essere sempre alla portata di chi voglia organizzare una manifestazione, per problemi di *networking*, di collocazione geografica, ecc.

Il requisito fondamentale per poter far parte di una giuria è l'integrità dei suoi singoli componenti. Se non si possiede tale prerequisito non è possibile pensare di avere una giuria *super partes* e l'organizzazione non deve dimostrare alcuna tolleranza nei confronti dei giurati che non si dovessero comportare in accordo con tale principio, in quanto un giurato che non sia indipendente ed assolutamente corretto non può che nuocere all'evento ed alla sua credibilità. Affinché questo possa verificarsi è necessario che:

1. giudici e giudizi siano imparziali e l'eventuale conoscenza di chi abbia realizzato un modello non dovrebbe avere alcuna influenza
2. tutti i modelli dovrebbero essere giudicati secondo un unico insieme di regole
3. nessuna indicazione riguardo i modelli premiati dovrebbe essere resa nota prima della premiazione al di fuori dei componenti la giuria
4. è preciso compito dei giudici discutere in fase di valutazione dei pro e dei contro dei vari modelli ma senza svilirli e/o disprezzarli agli occhi degli altri

La regola aurea che i giudici dovrebbero sempre osservare nello svolgimento del loro compito è quella di giudicare il lavoro degli altri esattamente nella stessa maniera in cui vorrebbero che venisse valutato il proprio.

Aspetti specifici del giudicare

Non essendo presente una "pagella" con voti numerici per definire quali siano i modelli migliori, si procederà attraverso una serie di scremature successive che eliminano progressivamente i modelli che manifestino ovvie imprecisioni.

Il primo passaggio dovrebbe contemplare alcune valutazioni di base per quanto concerne montaggio e colorazione sulla base, ad esempio, de:

- la non perfetta chiusura delle giunzioni
- la presenza di spaziature
- il non perfetto allineamento delle parti
- i segni di collante
- una non perfetta verniciatura

Seguendo queste regole, all'apparenza banali, ci si accorge di come già la prima scrematura in genere riduca notevolmente il numero dei modelli da valutare. Qualora questo non fosse il caso le giurie andranno a valutare i modelli in maggiore dettaglio.

Oltre ai criteri di base già espressi, un altro fondamentale criterio di valutazione è rappresentato dalla coerenza della finitura e dei dettagli su tutto il modello.

I modelli sono degli oggetti tridimensionali e come tali dovrebbero essere valutati, con la parte inferiore che, ove visibile, abbia pari dignità di quella superiore.

L'invecchiamento in sé non dovrebbe poter fare la differenza nel valutare un modello, ed il modellista dovrebbe essere libero di realizzarlo come più gli aggrada ed il compito della giuria dovrebbe essere quello di valutare quale sia il modello che meglio replica il soggetto reale.

Allegati

- Valutazione di base : Allegato 1 : Classe : Aerei ed elicotteri
- Valutazione di base : Allegato 2 : Classe : Veicoli militari
- Valutazione di base : Allegato 3 : Classe : Veicoli civili
- Valutazione di base : Allegato 4 : Classe : Navi
- Valutazione di base : Allegato 5 : Classe : Figurini
- Valutazione di base : Allegato 6 : Classe : Fantasy
- Valutazione di base : Allegato 7 : Classe : Diorami

Valutazione di base

Allegato 1 : Classe : Aerei ed elicotteri

Costruzione di base

1. bave, segni di stampaggio, segni di estrazione, copyright ed eventuali marchi del produttore del modello dovrebbero essere eliminati
2. eventuali spaziatore, se presenti nel kit ma non sul velivolo originale dovrebbero essere riempite
3. gli errori nei profili dovrebbero essere corretti
4. ogni dettaglio rimosso in fase di montaggio dovrebbe essere ripristinato ad un livello coerente con il resto del modello
5. allineamento
 - a) ali e piani di coda dovrebbero avere tutti gli angoli e le inclinazioni identici su ambo i lati
 - b) ali e stabilizzatori, visti in pianta, dovrebbero essere allineati correttamente e nello stesso modo rispetto al centro e su ambo i lati
 - c) per derivate e timoni multipli, gli angoli fra derivate e stabilizzatore dovrebbero essere giusti ed allineati correttamente sia nella vista frontale che laterale
 - d) gondole e cofani motore dovrebbero essere allineati correttamente nelle viste in pianta, laterale e frontale
 - e) i componenti dei carrelli dovrebbero essere allineati correttamente con la cellula e fra loro nelle viste in pianta, laterale e frontale
 - f) gli armamenti (bombe, razzi, piloni, ecc.) dovrebbero essere allineati correttamente rispetto all'aereo e fra di loro
2. tettucci ed altre superfici trasparenti:
 - a) dovrebbero essere trasparenti e privi di aloni lasciati dagli adesivi o dalla finitura
 - b) gli spazi vuoti fra parabrezza, tettucci o altre parti trasparenti dovrebbero essere eliminati
 - c) tutte le aree trasparenti dovrebbero essere prive di graffi, macchie, difetti e sbavature di colore
3. le decalcomanie dovrebbero apparire come se fossero dipinte (nel caso l'originale le recasse dipinte). In ogni caso dovrebbero adattarsi perfettamente alla conformazione delle superfici, non dovrebbero presentare bolle, *silvering* ed il supporto dovrebbe essere invisibile

Dettagli

1. le parti troppo spesse dovrebbero essere sostituite o assottigliate per apparire in scala (es. superfici mobili, derivate, portelli dei vani carrello, bordi delle pannellature aperte, ecc.)
2. i pozzi dei carrelli e le prese d'aria dovrebbero essere ciechi al fine di evitare che non ci si possa vedere attraverso
3. volate delle armi, scarichi, prese d'aria, fori, ecc dovrebbero essere aperti
4. i dettagli aggiunti al modello dovrebbero essere in scala per quanto più possibile
5. gli eventuali stivaggi esterni dovrebbero rispecchiare, qualitativamente, lo stesso livello costruttivo del resto del modello. Le combinazioni di armi e stivaggi dovrebbero rispecchiare quelli presenti sul velivolo originale
6. dettagli in fotoincisione, metallo bianco, resina, ecc. dovrebbero integrarsi alla perfezione con il modello di base con le prime che dovrebbero essere correttamente formate

Colorazione e finitura

1. la superficie del modello, una volta colorata, non dovrebbe mostrare alcun segno del precedente procedimento costruttivo (segni di colla, di limatura, di carteggiatura, di stucco, ecc.)
2. la verniciatura dovrebbe essere uniforme, regolare, liscia e dovrebbe presentare irregolarità solo nel caso queste fossero presenti sul velivolo originale. Il modello non dovrebbe presentare:
 - a) segni di pennellate, di lanuggine, peli di pennello, ecc.
 - b) effetti tipo buccia d'arancio o guscio d'uovo così come non dovrebbero essere impolverate aree tipo raccordi idraulici, filettature, ecc.
 - c) differenze casuali nella brillantezza della finitura dovuti all'applicazione di vernici

trasparenti

3. dove previsto sul velivolo originale, la mimetica dovrebbe essere a bordi netti o sfumati e non sono ammissibili errori dovuti ad una mascheratura inappropriata
4. le intelaiature sui trasparenti dovrebbero avere i contorni netti, ben definiti e senza sbavature
5. l'invecchiamento, se presente, dovrebbe essere compatibile con la scala (es. la dimensione delle scrostature) ed essere in accordo con le condizioni nelle quali il velivolo era operativo e dovrebbe essere coerente su tutto il modello (un interno nuovo di fabbrica è difficilmente compatibile con un mezzo che ha compiuto 100 missioni)
6. le decalcomanie dovrebbero essere allineate correttamente
7. i colori variano enormemente a seconda non solo del produttore, ma anche da lotto a lotto. Questi possono anche variare notevolmente a seconda delle condizioni operative, dei fattori ambientali, degli effetti atmosferici ed apparire notevolmente diversi a seconda della distanza da cui li osserva. Un'applicazione campale può amplificare ulteriormente questi effetti, quindi a parte inesattezze grossolane un modello non dovrebbe essere valutato solo sull'accuratezza delle tonalità utilizzate nella colorazione

Valutazione di base

Allegato 2 : Classe : Veicoli militari

Costruzione di base

1. bave, segni di stampaggio, segni di estrazione, copyright, l'eventuale marchio del produttore del modello e le predisposizioni per la motorizzazione dovrebbero essere eliminati
2. i segni di giunzione, specie sulle parti cilindriche (bocche da fuoco, rulli di rotolamento, ecc.), dovrebbero essere eliminati
3. eventuali spazature (es. quelle fra la parte superiore ed inferiori dello scafo) dovrebbero essere riempite affinché non ci si possa vedere attraverso
4. eventuali errori nei profili dovrebbero essere corretti
5. le spazature o le sovrapposizioni dove si congiungono i cingoli dovrebbero essere eliminate
6. volate delle armi, scarichi, prese d'aria, fori, ecc. dovrebbero essere aperti
7. le sezioni cilindriche e/o troncoconiche (es. le bocche da fuoco) dovrebbero essere coerenti
8. le maglie dei cingoli dovrebbero essere orientate nella corretta direzione su ambo i lati del veicolo
9. Allineamento:
 - a) i rulli di rotolamento sui mezzi cingolati, così come quelli di rinvio e gli eventuali guida/tendi cingolo dovrebbero essere allineati
 - b) i rulli di rotolamento e/o i tendi/guida cingolo dovrebbero essere aderenti al cingolo
 - c) i cingoli dovrebbero essere sempre perfettamente orizzontali (non dovrebbero essere inclinati verso l'interno o l'esterno del mezzo) e paralleli allo scafo quando visti in pianta
 - d) tutte le ruote e/o i cingoli dovrebbero aderire fermamente al terreno
 - e) tutte le componenti del mezzo dovrebbero essere in squadra ed allineate
 - f) le bocche da fuoco montate in torretta girevole (ove sia il caso) dovrebbero essere parallele all'asse centrale della torre quando viste dall'alto
 - g) tutte le parti disposte simmetricamente sul mezzo reale (es. fanali e relative guardie, parafranghi, ecc.) lo dovrebbero essere anche sul modello

Dettagli

1. le parti troppo spesse, fuori scala o grossolane dovrebbero essere assottigliate, modificate o sostituite
2. ove possibile dovrebbero essere riprodotte le saldature
3. parti aggiuntive:
 - a) le parti facenti parte di conversioni o auto costruite dovrebbero recare anche i dettagli (es. rivetti, dadi, bulloni, ecc.)
 - b) i teloni, i sacchi a pelo, le catene, le taniche, ecc. se presenti dovrebbero recare anche i relativi sistemi di fissaggio (cambre, ganci, cinghie, ecc.) in quanto sui mezzi reali non sono attaccati con il ciano acrilato
 - c) i dettagli in fotoincisione, metallo bianco, resina, ecc. dovrebbero integrarsi alla perfezione con il modello di base con le prime che dovrebbero essere correttamente formate
4. le parti stampate direttamente sul modello (es. badili, picconi, ecc.) dovrebbero essere incise o rimosse completamente e sostituite (es. i tergicristalli solidali ai parabrezza)
5. ove appropriato, dovrebbe essere riprodotto l'effetto peso dei cingoli
6. ove appropriato, dovrebbero essere aggiunti i tergicristalli
7. i fanali anteriori e posteriori dovrebbero essere svuotati ed avere le lenti separate
8. ove appropriato, i fanali ed i lanciatori di artifici dovrebbero essere correttamente cablati
9. dovrebbero essere aggiunte le valvole agli pneumatici
10. i cruscotti ed i pannelli dovrebbero avere gli strumenti dettagliati e con aggiunti i vetrini di protezione
11. i veicoli con cabina aperta dovrebbero avere la pedaliera
12. dovrebbe essere dettagliata anche la parte interna dei rulli di rotolamento (specie per gli Hetzer)
13. le maniglie di appiglio e dei portelli, se prestampate. dovrebbero essere rimosse e rifatte
14. la parte inferiore del modello, se visibile, dovrebbe ricevere le stesse attenzioni a livello

di dettaglio di quella superiore (colorazione, invecchiamento della parte interna delle ruote, ecc.). Se il modello è presentato invecchiato, anche la parte inferiore del modello ne dovrebbe tenere conto (es. polvere, danni prodotti dalle pietre, perdite di lubrificanti, ecc.)

Colorazione e finitura

1. la superficie del modello, una volta colorata, non dovrebbe mostrare alcun segno del precedente procedimento costruttivo (segni di colla, di limatura, di carteggiatura, di stucco, ecc.)
2. la verniciatura dovrebbe essere uniforme, regolare, liscia e dovrebbe presentare irregolarità solo nel caso queste fossero presenti sul veicolo originale. I modelli non dovrebbero presentare:
 - a) segni di pennellate, di lanuggine, peli di pennello, ecc.
 - b) effetti tipo buccia d'arancio o guscio d'uovo così come non dovrebbero essere impolverate aree tipo i recessi
 - c) differenze casuali nella brillantezza della finitura dovuti all'applicazione di vernici trasparenti
 - d) dove previsto sul veicolo originale la mimetica dovrebbe essere a bordi netti o sfumati e non sono ammissibili errori dovuti ad una mascheratura inappropriata
3. l'invecchiamento, se presente, dovrebbe essere compatibile con la scala (es. la dimensione delle scrostature) ed essere in accordo con le condizioni nelle quali il veicolo era operativo e dovrebbe essere coerente su tutto il modello
4. l'invecchiamento non dovrebbe essere usato per coprire eventuali difetti del modello
5. decalcomanie:
 - a) dovrebbero essere allineate correttamente
 - b) dovrebbero apparire come se fossero dipinte (nel caso l'originale le recasse dipinte). In ogni caso dovrebbero adattarsi perfettamente alla conformazione delle superfici, non dovrebbero presentare bolle, *silvering* ed il supporto dovrebbe essere invisibile
6. i colori variano enormemente a seconda non solo del produttore, ma anche da lotto a lotto. I colori possono anche variare notevolmente a seconda delle condizioni operative, dei fattori ambientali, degli effetti atmosferici ed apparire notevolmente diversi a seconda della distanza da cui li osserva. Un'applicazione campale può amplificare ulteriormente questi effetti, quindi a parte inesattezze grossolane un modello non dovrebbe essere valutato solo sull'accuratezza delle tonalità utilizzate nella colorazione

Valutazione di base

Allegato 3 : Classe : Veicoli civili

Costruzione di base

1. bave, segni di stampaggio, segni di estrazione, copyright, l'eventuale marchio del produttore del modello e le predisposizioni per la motorizzazione dovrebbero essere eliminati
2. eventuali spaziature dovrebbero essere riempite affinché non ci si possa vedere attraverso, specialmente fra carrozzeria e telaio
3. le bave sugli pneumatici in vinile dovrebbero essere rimosse
4. eventuali errori nei profili dovrebbero essere corretti
5. i dettagli rimossi, aggiunti o ricostruiti dovrebbero essere coerenti con il livello di dettaglio del resto del modello
6. Allineamento:
 - a) ove opportuno, tutte le parti disposte simmetricamente sul mezzo reale (es. specchietti, scarichi, ecc.) lo dovrebbero essere anche sul modello
 - b) ove opportuno le componenti interne (es. sedili, componenti del motore e/o della trasmissione, ecc.) dovrebbero essere allineate correttamente
 - c) tutte le ruote dovrebbero toccare terra ed essere allineate correttamente se viste da davanti o da dietro. Se sterzate lo dovrebbero essere alla stessa angolazione
 - d) ove possibile dovrebbero essere riprodotte anche la campanatura
7. parabrezza ed altre parti trasparenti:
 - a) dovrebbero essere trasparenti e privi di aloni lasciati dagli adesivi o dalla finitura
 - b) ove opportuno gli spazi vuoti fra parabrezza, finestrini o altre parti trasparenti dovrebbero essere eliminati
 - c) tutte le aree trasparenti dovrebbero essere prive di graffi, macchie, difetti e sbavature di colore

Dettagli

1. le parti troppo spesse, fuori scala o grossolane dovrebbero essere assottigliate, modificate o sostituite
2. scarichi, prese d'aria, ecc. dovrebbero essere aperti
3. i dettagli aggiunti al modello dovrebbero essere in scala per quanto più possibile (es. i pulsanti delle maniglie, valvole degli pneumatici e relativi tappi, strumentazione, superfici in tessuto per gli interni, ecc.) e dovrebbero integrarsi bene con il resto del modello.
4. I dettagli in fotoincisione, metallo bianco, resina, ecc. dovrebbero integrarsi alla perfezione con il modello di base con le prime che dovrebbero essere correttamente formate
5. i dettagli del telaio e della carrozzeria dovrebbero essere coerenti con quelli del resto del modello
6. le parti mobili, se presenti, (es. tettini, sportelli, ecc.), dovrebbero essere allo stesso livello di rifinitura del resto del modello. Oltre a questo i relativi meccanismi dovrebbero funzionare in modo realistico e, se visibili, dovrebbero essere in scala

Colorazione e finitura

1. la superficie del modello, una volta colorata, non dovrebbe mostrare alcun segno del precedente procedimento costruttivo (segni di colla, di limatura, di carteggiatura, di stucco, ecc.)
2. la verniciatura dovrebbe essere uniforme, regolare, liscia e dovrebbe presentare irregolarità solo nel caso queste fossero presenti sul veicolo originale. Il modello non dovrebbe presentare:
 - a) segni di pennellate, di lanuggine, peli di pennello, ecc.
 - b) effetti tipo buccia d'arancio o guscio d'uovo così come non dovrebbero essere impolverate aree tipo i recessi
 - c) differenze casuali nella brillantezza della finitura dovuti all'applicazione di vernici trasparenti
 - d) ove previsto sul veicolo originale la colorazione dovrebbe essere a bordi netti o sfumati e non sono ammissibili errori dovuti ad una mascheratura inappropriata
 - e) le parti cromate dovrebbero essere rappresentate correttamente e con la superficie priva di difetti

- f) invecchiamento: sebbene questo procedimento stia prendendo piede specie per quanto riguarda veicoli speciali, commerciali e da rally, si dovrebbe considerare come l'eccezione e non come la regola per le altre tipologie di mezzi. Dove questo fosse accettabile dovrebbe essere replicato tenendo conto della scala ed in accordo con le reali condizioni del veicolo, oltre che coerente su tutto il modello
3. decalcomanie:
- a) dovrebbero essere allineate correttamente, specie per i soggetti da competizione
 - b) dovrebbero apparire come se fossero dipinte (nel caso l'originale le recasse dipinte). In ogni caso devono adattarsi perfettamente alla conformazione delle superfici, non devono presentare bolle, *silvering* ed il supporto deve essere invisibile

Valutazione di base

Allegato 4 : Classe : Navi

Costruzione di base

1. bave, segni di stampaggio, segni di estrazione, copyright, l'eventuale marchio del produttore del modello e le predisposizioni per la motorizzazione dovrebbero essere eliminati
2. i segni di giunzione dovrebbero essere eliminati
3. eventuali errori nei profili dovrebbero essere corretti
4. la configurazione dell'imbarcazione deve essere corretta per il periodo
5. Allineamento:
 - a) i componenti della sovrastruttura (es. piattaforme, cabine, fumaioli, ecc.) dovrebbero essere correttamente allineati quando tralasciati da poppa a prua e viceversa
 - b) gli alberi dovrebbero essere paralleli all'asse verticale dell'imbarcazione quando tralasciati da poppa a prua e viceversa
 - c) l'inclinazione degli alberi dovrebbe essere uniforme, a meno che non lo fosse sul soggetto originale
 - d) la tensione del sartame non dovrebbe provocare la piegatura di alberi e pennoni
6. le sezioni cilindriche e/o troncoconiche (es. le bocche da fuoco, gli alberi, i pennoni, ecc.) dovrebbero essere coerenti
7. non dovrebbero essere presenti segni di colla

Dettagli

1. tutte le parti minute (inclusi gli alberi, i parapetti, gli scudi anti schegge, le battagliole, i candelieri, il sartame, ecc.) dovrebbero essere per quanto possibile in scala
2. gli eventuali dettagli rimossi durante la carteggiatura dovrebbero essere ripristinati con altri auto costruiti o provenienti da set di dettaglio
3. volate delle armi, prese d'aria, fori, ecc. dovrebbero essere aperti
4. il sartame delle imbarcazioni a vela dovrebbero essere corretti per il periodo
5. le carrucole dovrebbero essere montate correttamente ed il relativo cordame dimensionalmente in accordo
6. fotoincisioni:
 - a) i segni dei testimoni dovrebbero essere eliminati
 - b) non si dovrebbero vedere segni di incollaggio
 - c) le parti non dovrebbero essere sovrapposte (es. battagliole e candelieri)
 - d) tutti i corrimano dovrebbero essere diritti osservandoli da prua a poppa e viceversa
 - e) i corrimano dovrebbero essere allineati sia orizzontalmente lungo le giunture
 - f) eventuali difetti causati dalla piegatura dovrebbero essere eliminati
 - g) il metallo non dovrebbe trasparire da sotto la vernice in nessun punto

Colorazione e finitura

1. la superficie del modello, una volta colorata, non dovrebbe mostrare alcun segno del precedente procedimento costruttivo (segni di colla, di limatura, di carteggiatura, di stucco, ecc.)
2. la verniciatura dovrebbe essere uniforme, regolare, liscia e dovrebbe presentare irregolarità solo nel caso queste fossero presenti sull'imbarcazione originale. I modelli non dovrebbero presentare:
 - a) segni di pennellate, di lanuggine, peli di pennello, ecc.
 - b) effetti tipo buccia d'arancio o guscio d'uovo
 - c) differenze casuali nella brillantezza della finitura dovuti all'applicazione di vernici trasparenti
3. gli schemi di colorazione dovrebbero essere in linea con il periodo di rappresentazione
4. decalcomanie:
 - a) dovrebbero essere allineate correttamente
 - b) dovrebbero apparire come se fossero dipinte (nel caso l'originale le recasse dipinte). In ogni caso devono adattarsi perfettamente alla conformazione delle superfici, non devono presentare bolle, *silvering* ed il supporto deve essere invisibile
5. il processo di invecchiamento dovrebbe essere mantenuto ai minimi termini date le scale assai ridotte

Valutazione di base
Allegato 5 : Classe : Figurini

Criteri di valutazione

Per le sezioni C1, C2 verranno considerati i seguenti parametri con le rispettive incidenze:

- | | |
|-------------------------------------------|-----|
| - Costruzione | 10% |
| - Abilità pittorica | 70% |
| - Difficoltà | 10% |
| - Presentazione, ambientazione e realismo | 10% |

Valutazione di base

Allegato 6 : Classe : Fantasy

Costruzione di base

1. bave, segni di stampaggio, segni di estrazione, copyright, l'eventuale marchio del produttore del modello dovrebbero essere eliminati
2. allineamento:
 - a) ali e piani di coda: tutti gli angoli e le inclinazioni dovrebbero essere identici su ambo i lati
 - b) carrelli: i componenti dovrebbero essere allineati correttamente con la cellula e fra loro nelle viste in pianta, laterale e frontale
 - c) armamento: cannoni laser, lanciarazzi, ecc. dovrebbero essere allineati correttamente rispetto al veicolo e fra di loro
3. tettucci ed altre superfici trasparenti:
 - a) dovrebbero essere trasparenti e privi di aloni lasciati dagli adesivi o dalla finitura
 - b) gli spazi vuoti fra parabrezza, tettucci o altre parti trasparenti dovrebbero essere eliminati
 - c) tutte le aree trasparenti dovrebbero essere prive di graffi, macchie, difetti e sbavature di colore

Dettagli

1. le parti troppo spesse dovrebbero essere sostituite o assottigliate per apparire in scala specialmente per quanto riguarda le antenne
2. pozzi dei carrelli, prese d'aria, ecc dovrebbero essere ciechi al fine di evitare che ci si possa vedere attraverso
3. le volate delle armi, gli scarichi, i razzi di manovra, ecc dovrebbero essere aperti o forati
4. i dettagli aggiunti al modello dovrebbero essere per quanto più possibile in scala
5. i dettagli in fotoincisione, metallo bianco, resina, ecc. dovrebbero integrarsi alla perfezione con il modello di base con le prime che dovrebbero essere correttamente formate
6. la realizzazione di tali soggetti implica spesso un massiccio ricorso all'auto costruzione o al mettere insieme parti provenienti da diversi kit. Tali estensioni dovrebbero apparire in armonia con il resto del modello e dovrebbero essere coerenti anche a livello di dettaglio con il resto del modello. Oltre a questo le parti provenienti da altre scatole dovrebbero essere, per quanto possibile, dissimulate e rese difficilmente riconoscibili in modo da non tradirne immediatamente la provenienza

Colorazione e finitura

1. la superficie del modello, una volta colorata, non dovrebbe mostrare alcun segno del precedente procedimento costruttivo (segni di colla, di limatura, di carteggiatura, di stucco, ecc.)
2. la verniciatura dovrebbe essere uniforme, regolare, liscia e dovrebbe presentare irregolarità solo nel caso queste fossero presenti sul veicolo originale. Il modello non dovrebbe presentare:
 - a) segni di pennellate, di lanuggine, peli di pennello, ecc.
 - b) effetti tipo buccia d'arancio o guscio d'uovo così come non dovrebbero essere impolverate aree tipo raccordi idraulici, filettature, ecc.
 - c) differenze casuali nella brillantezza della finitura dovuti all'applicazione di vernici trasparenti
3. dove previsto sul velivolo originale la mimetica dovrebbe essere a bordi netti o sfumati e non sono ammissibili errori dovuti ad una mascheratura inappropriata
4. le intelaiature sui trasparenti dovrebbero avere i contorni netti, ben definiti e senza sbavature
5. l'invecchiamento, se presente, dovrebbe essere compatibile con la scala (es. la dimensione delle scrostature) ed essere in accordo con le condizioni nelle quali il mezzo era (è o sarà) operativo e dovrebbe essere coerente su tutto il modello. Veicoli tipo lo Space Shuttle o le navicelle spaziali tipo l'Apollo, etc., dovrebbero mostrare anche danni aerodinamici derivanti dal rientro in atmosfera, così come i diffusori dei razzi dovrebbero essere invecchiati specialmente nella parte interna
6. decalcomanie:

- a) dovrebbero essere allineate correttamente
 - b) dovrebbero apparire come se fossero dipinte (nel caso l'originale le recasse dipinte).
In ogni caso dovrebbero adattarsi perfettamente alla conformazione delle superfici, non dovrebbero presentare bolle, *silvering* ed il supporto dovrebbe essere invisibile
 - c) nel caso provengano da fonti diverse, dovrebbero avere una finitura uniforme
7. i colori variano enormemente a seconda non solo del produttore, ma anche da lotto a lotto. I colori possono anche variare notevolmente a seconda delle condizioni operative, dei fattori ambientali, degli effetti atmosferici ed apparire notevolmente diversi a seconda della distanza da cui li osserva. Un'applicazione campale può amplificare ulteriormente questi effetti, quindi a parte inesattezze grossolane un modello non dovrebbe essere valutato solo sull'accuratezza delle tonalità utilizzate nella colorazione. Questi aspetti sono ulteriormente amplificati trattandosi di soggetti frutto della fantasia.

Valutazione di base

Allegato 7 : Classe : Diorami

Un diorama è una combinazione plausibile di modelli ambientati in modo tale da raccontare una storia, da trasmettere uno stato d'animo o creare una particolare atmosfera.

Oltre a valutarne le varie componenti secondo i criteri visti in precedenza, andrà posta particolare attenzione nel valutare l'intensità della storia. Entrambi i fattori sono parimenti importanti.

Un diorama con dei modelli fantastici ma con una storia ed una presentazione non all'altezza non dovrebbe avere la meglio su di un altro con dei buoni modelli, una storia "forte" ed una buona presentazione.

Modelli

Saranno valutati secondo i principi esposti in precedenza per le varie classi.

Ancora una volta i criteri di base rivestiranno primaria importanza. Terreni, strade, edifici ed accessori a corredo della scena avranno la stessa importanza, in termini valutativi, dei modelli.

Presentazione

La base del diorama dovrebbe comprendere elementi individuali che si combinano sotto forma di un'ambientazione plausibile e realistica per i modelli. Ogni elemento deve essere credibile nell'ambito in cui viene proposto. Anche il livello di immaginazione e creatività espresso dalla scena dovrebbe avere il suo peso.

Storia, stato d'animo, atmosfera: sono gli elementi che differenziano un diorama da un modello semplicemente ambientato. Un relitto di un mezzo arrugginito abbandonato in campagna può forse rendere uno stato d'animo meglio di una replica dell'intera battaglia di Waterloo. Le storie, gli stati d'animo e le atmosfere create da un diorama dovrebbero essere percettibili ad un primo sguardo, non dovrebbero essere cercate. Le storie possono rappresentare sia eventi storici che situazioni umoristiche. La capacità di un diorama di raccontare una storia è quello che ne può fare qualcosa fuori dall'ordinario.