

# Elementi per la valutazione dei modelli a concorso

## Premessa

Questo documento, largamente ispirato al “**Competition handbook**” prodotto dall'IPMS USA nel 2002, ha lo scopo di poter essere utilizzato sia dai partecipanti agli eventi modellistici organizzati dai Club di **Modellismo Più**, 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 contraddistingue **Modellismo Più**, ossia quello di divertirsi, migliorandosi per quanto più possibile e traendo il massimo della soddisfazione dal nostro hobby.

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” in sede di 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 (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 nell'ambito dei **Club di Modellismo Più** 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 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 sé che è molto difficile, se non impossibile, che tale metodo è molto difficile che 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 suggeriamo, 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 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 è 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 dovrebbe 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 dovere 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 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 derive e timoni multipli, gli angoli fra deriva 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
6. i 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
7. 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, derive, portelli dei vani carrello, bordi delle pannellature aperte, ecc.)
2. pozzi dei carrelli, 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. 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 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 spaziature (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 spaziature 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, parafanghi, 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 cianoacrilato

- 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 artifizi 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
- 3. dove previsto sul veicolo originale la mimetica dovrebbe essere a bordi netti o sfumati e non sono ammissibili errori dovuti ad una mascheratura inappropriata
- 4. 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
- 5. l'invecchiamento non dovrebbe essere usato per coprire eventuali difetti del modello

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

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

# 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 spaziatore 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 le campanature
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
3. ove previsto sul veicolo originale la colorazione dovrebbe essere a bordi netti o sfumati e non sono ammissibili errori dovuti ad una mascheratura inappropriata
4. le parti cromate dovrebbero essere rappresentate correttamente e con la superficie priva di difetti
5. 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
6. 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 traggurdati da poppa a prua e viceversa
  - b) gli alberi dovrebbero essere paralleli all'asse verticale dell'imbarcazione quando traggurdati da poppa a prua e viceversa.
  - c) l'inclinazione degli alberi dovrebbe essere uniforme, a meno che non lo fossero sul soggetto originale
  - d) la tensione del sartiame 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 sartiame, 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 sartiame 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

### Costruzione di base

1. bave, segni di stampaggio e segni di estrazione dovrebbero essere eliminati
2. eventuali spazi rimasti dopo il montaggio dovrebbero essere eliminati (es. l'attaccatura delle braccia e/o della testa al tronco, l'attaccatura delle gambe alle calzature)
3. eventuali equipaggiamenti dovrebbero mostrare un adeguato sistema di fissaggio (es. cinghie per le bisacce, cinturoni per pistole, ecc.)
4. le cinghie dovrebbero presentarsi nella maniera più naturale possibile (es. effetto peso per una borraccia, inclinazione ed effetto peso per un fucile, ecc.)
5. i piedi devono toccare correttamente terra

### Dettaglio

1. le cinghie in generale dovrebbero essere di spessore adeguato
2. le volate delle armi da fuoco dovrebbero essere forate
3. gli accessori e gli equipaggiamenti dovrebbero esser in scala adeguata
4. il terreno dovrebbe mostrare le impronte
5. l'eventuale ambientazione deve armonizzarsi con il personaggio
6. colletti, baveri, risvolti ove possibile dovrebbero essere leggermente in rilievo
7. ove necessario dovrebbero essere aggiunte le cinghie alle armi

### Colorazione e finitura

1. i tessuti dovrebbero avere la propria finitura (es. opaca per la lana, lucida per la seta, ecc.)
2. il pellame dovrebbe avere una finitura satinata ad eccezione di quello lucido
3. la finitura dovrebbe avere una trama per quanto possibile omogenea senza presentare i segni delle pennellate
4. la tecnica del pennello secco non dovrebbe essere impiegata
5. la fusione delle luci e delle ombre con il colore di base dovrebbe essere omogenea, graduale e sottile e non dovrebbero essere presenti linee di demarcazione nette
6. dove due superfici si incontrano dovrebbero essere sempre presenti delle ombre (es. le cinture con le tuniche, le corazze sulle cotte di maglia, nelle aree sotto le braccia ed all'intersezione delle gambe)
7. l'uso del bianco puro dovrebbe essere evitato nella colorazione degli occhi
8. gli occhi dovrebbero essere sempre simmetrici e paralleli.
9. i figurini rappresentati sul terreno dovrebbero avere i piedi o le calzature leggermente affondanti nello stesso per riprodurre l'effetto peso
10. l'eventuale sporatura dei piedi o delle calzature dovrebbe essere in accordo con il terreno
11. l'equipaggiamento indossato o portato a tracolla dal figurino dovrebbe riportare anche l'effetto del peso (es. le tracolle leggermente incassate sulla spalla)

- 12.i volti dovrebbero riportare le ombre delle visiere dei berretti, delle tese dei cappelli, ecc.
- 13.spade, sciabole ed equipaggiamenti simili dovrebbero creare delle ombre sul figurino
- 14.gli incarnati devono riflettere le condizioni ambientali in cui il figurino è ambientato

# 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. 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 che racconti una storia, trasmetta uno stato d'animo o crei 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.