

# IPMS ARGENTINA - Esteban Echeverría & Ezeiza

## MANUAL DE CONCURSO 2007



### INTRODUCCIÓN

Cada año desde 1997, IPMS Eco Eco Eco ha sido anfitrión de un importante número de encuentros modelísticos. En cada uno de ellos, la Comisión Directiva ha sido la encargada de dictaminar la reglamentación general de los mismos, criterios básicos de juzgamiento y formas de proceder ante las diversas situaciones y vicisitudes que fueron presentándose con el correr del tiempo. Nuestra metodología de conducta llevó a hacer de IPMS EEE una institución sólida dentro de la familia modelística argentina.

Esta institución que se inició como un grupo de modelistas noveles ávidos de hacer una diferencia, debió atravesar numerosos momentos buenos y no tan buenos. En menos de una década de vida, hemos sido anfitriones de algunos de los concursos más grandes de Argentina, y también hemos sufrido traspies importantes. De todos ellos tratamos de aprender el mejor camino para satisfacer a los participantes y amigos que cada año han confiado en nosotros, y la presente publicación es un intento más de ello.

Albergamos la esperanza de que este texto le brinde a los modelistas no sólo la información formalmente contenida en ella, sino también ideas, aclaraciones, explicaciones, ayudas, pistas, etc, que esperamos auxilie a todos a responder preguntas, aclarar confusiones, y en general a hacer la competencia más comprensible, amena y fácil de disfrutar por todos.

### EL MANUAL

Esta publicación, basada en la confeccionada por IPMS USA para sus convenciones nacionales, está pensada para el uso de todos los modelistas, tanto concursantes como no concursantes. Para los competidores, establece los principios básicos que rigen un concurso de nuestra filial de IPMS. Para los jurados, fija los estándares y los objetivos que deben implementar en sus tareas, para hacerlas más justas, efectivas y eficientes. Para todo el mundo, es un punto de referencia para observar a los modelos de un modo objetivo: saber qué mirar, qué buscar, y aprender cómo estipular estándares personales de excelencia, satisfacción, y resultados.

IPMS ha sido acusado regularmente –e injustamente– de sobredimensionar y poner demasiado énfasis en los concursos, o de hacer de ellos su razón de existencia. Ese NO ES EL PROPÓSITO DE NUESTRA ASOCIACIÓN. Nuestra finalidad es la de promover el hobby del modelismo estático, un hobby de naturaleza individual y considerable contenido artístico. Habiendo construido nuestros modelos, encontramos agradable y placentero el mostrarlo a otros colegas y a cualquiera que aprecie nuestra labor. Nos encontramos en nuestras casas, bares, escuelas, comercios y todo sitio que sirva para ello. Es

sencillamente natural que los encuentros tengan un componente intrínseco de competitividad que nos lleven al perfeccionamiento y al aprendizaje, en forma sana y amistosa. Sin embargo, no todos desean competir, y por lo tanto esto no debe constituir un prerrequisito para participar de IPMS. Del mismo modo, el concurso no debe ser un factor condicionante de la satisfacción de un modelista, y mucho menos lo debe ser un premio.

Para aquellos que desean competir, la Comisión Directiva desea proveer el mejor concurso posible, y estimulamos a los modelistas a competir porque, cuando están correctamente guiados, es una de las mejores formas de perfeccionar las habilidades de todos. La participación del modelista como juez, que lo fuerza a observar modelos de un modo completamente nuevo, ha sido declarado en forma casi incuestionable como uno de los mejores métodos para emprender el camino de convertirse en mejor modelista. Esos son los objetivos de estas líneas. Ya sea usted juez o no, compita o no, este texto puede ayudarlo a reconocer algunas verdades básicas y objetivas en lo referente a modelos y el hobby. Es un documento que deseamos que perdure y mejore en el futuro con sus sugerencias e impresiones, y fundamentalmente, con su colaboración.

### LA COMPETENCIA

El concurso de IPMS, a cualquier nivel, debe seguir la premisa de que todo trabajo de un modelista es una creación artística. No del mismo modo que una gran pintura o una famosa composición musical, pero artística al fin. Las piezas plásticas (o de otro material) son ensambladas, pintadas y acabadas, produciendo un resultado por el cual su constructor puede sentirse orgulloso. Medir o comparar estas obras unas con otras no tiene la intención de defenestrar una a expensas de la otra. Más aún, se califican y rankean solamente los modelos presentados en cada concurso particular y con el criterio del anfitrión. Por eso es que no existe un “estándar nacional”. Cada agrupación tiene su visión y sus valores propios, y las tareas de juzgamiento reflejan esa filosofía. La no existencia de un estándar permite que coexistan una diversidad de criterios y de opiniones. No hay mejores ni peores, sino distintos.

Los mejores modelos de cada categoría o concurso son tan sólo una elección subjetiva hecha por dos o más modelistas sobre lo visto ese día particular en esa mesa en particular: “Creemos que ese es mejor que aquel”. Usted podrá tener trabajos en su casa que sean superiores a los premiados, o podrá haber visto muchos mejores en otros sitios, e incluso sus conocimientos y habilidad pueden superar a los del juez, pero eso es irrelevante. El resultado final dice sólo cual es la opinión de una agrupación sobre lo que se vio sobre las mesas ese día.

¿Mejor? ¿Qué queremos decir? Dado que rankeamos productos artísticos, debemos comprender que no existen números en el universo que permitan a cualquiera evaluar con **certeza total** el producto de habilidades manuales desarrolladas a lo largo de años. No poder afirmar con autoridad absoluta que una pieza con pintura gruesa vale "x" puntos, o que un soporte visible en una calcomanía vale "y" puntos, es un hecho incuestionable. No existe un "estándar nacional" o una tabla de valores sobre la cual trabajar. Si existiese, probablemente debería ser algún esquema numérico, pero sabemos que tal estándar no existe ni puede existir. Los números son usados en muchas ocasiones para crear la apariencia de objetividad, pero el hecho es que la tarea a desarrollar es naturalmente subjetiva. **Los puntajes son sólo aproximaciones de una opinión que no hablan de la calificación objetiva y absoluta de un determinado trabajo, sino que sólo constituyen una herramienta de coyuntura para ordenar los modelos.**

### ESTRUCTURA DE JURADOS

Nuestra agrupación divide a su equipo de juzgamiento en temas de trabajo: dos modelistas evaluarán el modelo en forma directa y minuciosa, mientras que el tercero oficiará de veedor y su función será la de ratificar la labor de los dos primeros y desempatar en caso de necesidad; puede darse que el veedor no participe de ninguna terna de juzgamiento. Todos los jurados se reportan a un coordinador general, quien constituye las parejas de evaluación, define las solicitudes de recusación de jueces junto a otros dos jueces, y oficia de árbitro en situaciones en donde sea requerido.

### REQUERIMIENTOS PARA LOS JURADOS

Existe un requisito excluyente para participar como jurado en un evento de IPMS Eco Eco Eco: **INTEGRIDAD**. La integridad es absolutamente vital para la tarea de juzgamiento. La Comisión Directiva la exige de cada uno de sus jueces y mantiene una política de tolerancia cero para aquellos que violen esta norma, siendo la única causa de recusación total aceptable. A continuación mencionamos algunos ejemplos de cómo protegemos la integridad de los equipos de juzgamiento:

1. Todo juzgamiento es imparcial. Durante el juzgamiento, los jurados no tienen amigos ni enemigos. El conocimiento del autor de un modelo en particular no debe influenciar su labor.
2. el juzgamiento de todos los modelos se llevará adelante empleando las mismas reglas y aplicando el mismo criterio para todos los trabajos presentados.
3. Desde el momento de inicio de las tareas de juzgamiento hasta la presentación final de la lista de ganadores, ningún jurado dejará trascender resultados totales o parciales de sus labores a quien no participe de los mismos o de la confección de premios.
4. Durante el proceso de juzgamiento, los jurados señalarán y discutirán los pros y contras de cada trabajo, pero lo harán en un modo tal que no pueda ser interpretado como despectivo u ofensivo para su constructor.

Lo citado anteriormente no es obviamente una lista completa y acabada de lo que creemos constituye la integridad de un jurado. Creemos que si bien somos estrictos, ésta puede alcanzarse fácilmente usando el sentido común y la regla dorada del juzgamiento: **evaluar los trabajos de los demás en la forma en que querríamos que lo hagan con los nuestros.**

Otro requerimiento para nuestros jueces más experimentados es el de estar dispuestos un tiempo el último día de la muestra a atender a los participantes que deseen críticas de sus modelos. Las mismas nunca deben

ser peyorativas ni estar basadas en la comparación con trabajos de otros modelistas, puesto que el espíritu es que la experiencia sea positiva y constructiva, y su meta es la autopercepción.

Este club no cree que el juez deba representar un cargo público ni una cantidad de conocimientos mínimo u obligación alguna, con la excepción de ser **craterioso** y estar dispuesto a colaborar con buena predisposición para permitir que los eventos tengan lugar. Desde nuestra visión, cualquier modelista íntegro con conocimientos técnicos e históricos básicos, y con ánimos de trabajar en la familia de IPMS, puede participar voluntariamente en calidad de juez (previa entrevista y aprobación de parte de los coordinadores), bajo el paraguas protector de jurados más experimentados que colaboren en su entrenamiento.

### ASPECTOS ESPECIFICOS DEL JUZGAMIENTO

Todos los trabajos presentados en concurso serán evaluados por dos jueces, empleando para ello una planilla de observaciones, y controlado finalmente por un tercer juez o veedor. En caso necesario puede solicitarse la colaboración o el arbitraje del coordinador general. Las pautas a las que los jueces de IPMS Esteban Echeverría & Ezeiza se atarán para evaluar los trabajos presentados en concurso consistirá en analizar la habilidad técnica, artística y de investigación del modelista para montar apropiadamente una maqueta. Para esto se clasificarán las observaciones en cuatro áreas:

1. **TECNICA EN ARMADO:** Se concentra en la habilidad técnica para salvar las dificultades del montaje del modelo.
2. **TECNICAS EN PINTURA E INSIGNIAS:** Se concentra en la habilidad técnica para salvar las dificultades del pintado del modelo e insignias, y la colocación de calcomanías.
3. **RESULTADO GLOBAL Y REALISMO:** Se evalúa el resultado final y visible del trabajo aportado en los dos apartados anteriores, independientemente de la complejidad técnica. Siendo que el objetivo por antonomasia de todo modelo es reproducir la realidad, en esta sección se define qué tanto se alcanzó esta meta, a ojos de los jurados.
4. **FIDELIDAD HISTORICA:** Se limita a definir la correcta o incorrecta ubicación histórica y geográfica del modelo, mediante la observación de colores, insignias, detalles agregados, etc.

En caso de empates, los jurados definirán a los ganadores por comparación de **complejidad y cantidad de trabajo vs. resultado del trabajo**, es decir, la cantidad global de esfuerzo observado en la obra para alcanzar el aspecto final. Pongamos un caso extremo para ejemplificar: dos blindados llegan a esta instancia final completamente igualados, uno de ellos construido con orugas de metal y otro con orugas plásticas; si este último logró el mismo aspecto final que aquel que usara metálicas, habrá ganado el primer puesto.

De no existir unanimidad en la pareja de juzgamiento, el veedor de la categoría dará el voto de desempate. Los premios especiales serán asignados mediante la misma metodología. En ningún caso un modelo podrá participar de una terna premiada si fue calificado en una o más áreas como "**Pobre**".

Aunque no se considerará condición necesaria para la competencia ni evidencia concluyente, los jueces de IPMS Esteban Echeverría & Ezeiza **RECOMIENDAN FIRMEMENTE** presentar toda documentación que avale la fidelidad histórica de los trabajos presentados, a fin de facilitar las tareas de evaluación de tan delicado asunto y despejar dudas, diversidad de criterios y opiniones entre jueces y concursantes. Extendemos esta exhortación a la

búsqueda de una documentación Breve y explícita, en lugar de extensas monografías que no pesan sobre el resultado final y dificultan la agilidad de los juzgamientos. Se recuerda a los participantes que la falta de documentación presentada **liberará a los jueces para imponer su libre criterio sobre la fidelidad histórica de cualquier modelo.**

Los modelos son una representación tridimensional a escala de objetos reales también tridimensionales. Por esa razón, los modelos se evalúan en tres dimensiones: La parte inferior de un modelo es tan importante como la superior, y los jurados evaluarán la totalidad del modelo en forma consistente.

La ambientación, desgaste o "weathering" no es necesariamente inherente al trabajo. Si el original del cual partió el modelo cuenta con un acabado prístino o desgastado, los jurados se limitarán a evaluar el éxito del participante en imitar dicho estado.

## JUZGAMIENTO ESPECIFICO POR CATEGORÍA

### AVIACIÓN

#### Armado

- 1) Rebabas, costuras, marcas de inyección, marcas de copyright y defectos similares en el plástico deben ser eliminados, en particular:
  - a) Borde de fuga de alas, timones, hélices y rotores.
  - b) Cockpit (asiento, laterales, etc).
  - c) Transparentes (si es el caso).
  - d) Patas de aterrizadores, ruedas, etc.
  - e) Cargas externas (bombas, misiles, etc)
- 2) No debe notarse la ausencia de piezas que estén presentes en el instructivo de armado del kit o los sets de detallado incorporados. Si la aeronave real careciere de determinadas piezas (por ejemplo, tapas de aterrizadores), se recomienda se respalde con documentación de aval.
- 3) Se observará que no existan muescas o marcas de corte en las piezas en donde habría estado el punto de unión con el sprue.
- 4) Uniones entre piezas que no correspondan o estén fuera de escala deben ser masilladas y lijadas o, cuando posible, adecuadamente disimuladas. En este apartado no deben notarse irregularidades en la textura de la superficie o rayaduras, en particular:
  - a) Bordes de ataque, puntera y fuga en general
  - b) Encastre de ala con fuselaje
  - c) Capot del motor (si corresponde)
  - d) Cargas externas (bombas, drops, etc)
  - e) Mitades del fuselaje
  - f) Etc.
- 5) Las manchas de pegamento serán penalizadas.
- 6) La colocación de piezas en forma incorrecta será penalizada (ejemplo: mástiles de antenas mal colocados, carlingas abiertas en ángulos o desplazamientos exagerados, estabilizadores invertidos, etc.)
- 7) Cualquier línea de panel y/o detalle borrado al corregir errores, masillar y/o lijar deben ser restaurados a un nivel consistente con el resto del modelo.
- 8) Alineación:
  - a) Alas/deriva: mismo diedro de ambos lados
  - b) Vista superior: alas y estabilizadores alineados correcta y simétricamente a ambos lados del eje longitudinal y transversal del modelo.
  - c) Aletas, timones, flaps, etc: ángulos y alineación correcta vistos de frente y de perfil cuando corresponda.
  - d) Góndolas motrices, cowlings y hélices: alineación correcta en vistas superior, lateral y frontal.
  - e) Trenes de aterrizaje: componentes alineados apropiadamente con la línea de la aeronave y entre ellos en vistas superior, lateral y frontal.
- 9) Carlinga y demás piezas transparentes:
  - a) Limpias, claras y libres de marcas causadas por pegamentos, pintura y/o barnices.
  - b) Huecos entre el parabrisas, carlinga y/u otras partes eliminadas cuando sea posible.
  - c) Libres de rayaduras, rebabas, muescas, marcas de inyección, etc.
- f) Cargas externas: (bombas, cohetes, misiles, drops, soportes, etc) alineados apropiadamente entre ellas y con los tres ejes de la aeronave.

#### Realismo de los detalles

1. Cualquier detalle agregado al modelo debe respetar la escala o estar lo más próximo a ella posible. Los mismos no representan por sí mismos mérito adicional ante un trabajo directo de caja. Se evaluará su aporte al resultado global del trabajo.
2. Las cargas externas deben estar construidas con un nivel de calidad similar al del resto del modelo. La combinación de las mismas debe ser acorde a la empleada por la aeronave real.
3. Los accesorios de "aftermarket" (fotografiados, sets de resina, etc) deben adaptarse correcta y armoniosamente al modelo básico. No deben observarse problemas de calce, alineación, unión, etc., con el resto del kit.
4. Correaes, cinturones de seguridad, etc, deben presentar un aspecto y una caída naturales.
5. cableados, mangueras y tuberías agregadas deben presentar dimensionamiento acorde a escala y posición. Si corresponde, debe observarse el efecto de la gravedad en forma natural.
6. Dipolos, antenas y riostras deben presentar dimensionamiento y tensado acorde a escala y posición. No debe observarse manchas y/o restos de pegamento.
7. Si se representara el modelo con algún posicionamiento determinado de flaps, timones, etc., los mandos del cockpit deberán condicionar esa configuración. También debe haber correlato, de ser posible, con la aeronave real (por ejemplo, un F-86 Sabre estacionado con flaps desplegados suele tener también sus aerofrenos y tapas de aterrizadores abiertas por falta de presión hidráulica).
8. Si se efectuase el corte de un kit para hacer una mejora, conversión o detallado, el mismo será susceptible de ser evaluado en el área de realismo conforme a la calidad del detallado.
9. el desgaste o "weathering", si corresponde, debe estar presente acorde a la escala (por ejemplo el tamaño de los descascarados de pintura), debe concordar con las condiciones de operación de la aeronave auténtica y ser consistente en toda la superficie del modelo (por ejemplo, un cockpit prístino recién salido de fábrica no se condice con un avión de 100 misiones en el frente de batalla, o un descascarado de pintura en un avión naval perfectamente pintado sin signos de decolorado previo no es realista con un ejemplar embarcado operativo). Se penalizará la falta de realismo.

#### Pintura, insignias y acabado

10. El acabado debe ser homogéneo y suave. Si se reproducen irregularidades presentes en la aeronave real, es recomendable la presentación de documentación que avale el trabajo, o en su defecto quedará a libre criterio de los jueces su interpretación.
  - a) No debe haber presencia de marcas de pincel, pelos, huellas digitales, etc.
  - b) No debe notarse el efecto de "piel de durazno", "piel de naranja", u otros síntomas de pintura gruesa en aplicación con aerógrafo.
  - c) No deben notarse salpicaduras de pintura remanentes del uso del aerógrafo.
11. Bordes de camuflaje o unión entre colores que se suponen sean duros deben ser estar bien definidos (no debe haber evidencia de bordes rasgados o

- difuminados producto de un enmascarado pobre). Los bordes que se supone sean suaves o difuminados deben estar en escala y sin muestras de salpicaduras, etc.
12. Los marcos de las carlingas y demás piezas transparentes debe presentar bordes uniformes y bien definidos.
  13. Calcomanías:
    - a) Deben estar apropiadamente alineadas.
    - b) Las calcomanías deben lucir pintadas, adaptándose apropiadamente a los contornos y panelados, sin mostrar evidencias de soportes o "silvering" (film transparente), burbujas, y/o efecto de brillos.
    - c) Algunas aeronaves modernas emplean insignias ploteadas en lugar de pintadas. Si la aeronave real presentara evidencias de aplicación de este tipo de autoadhesivos, estas anomalías deberán ser duplicadas en el modelo.

#### Fidelidad histórica

- 1) el patrón de colores del camuflaje no debe ser aleatorio: debe concordar con la aeronave real o con la documentación presentada.
- 2) La unión de los colores, ya sea dura o difuminada, debe concordar con la aeronave real.
- 3) Debe existir correlato entre los colores e insignias empleados con la nacionalidad, fuerza, unidad, teatro de operaciones y período histórico.
- 4) Si la aeronave real presenta una anomalía (por ejemplo: una insignia de la USAF/US Navy invertida), se recomienda que el autor presente la documentación que avale esta situación atípica, o de otro modo la misma quedará a libre interpretación de los jurados.
- 5) Si se presentara documentación, la misma debe coincidir en su totalidad con el modelo presentado. De ser ambos disímiles, el trabajo podrá ser penalizado en el apartado de fidelidad histórica. De ser confusa, presentar contradicciones o evidentes indicios de haber sido manipulada, quedará a libre criterio de los jurados su empleo como material de consulta.
- 6) Colores: los colores de pintura, incluso del mismo fabricante y mezcladas bajo las mismas especificaciones pueden variar de un lote de producción a otro. Además, los distintos ambientes operativos pueden afectar los colores de diferentes formas. Todas las pinturas se decoloran ante los efectos de la exposición al clima y la luz solar, y la misma observación a distancia puede alterar el aspecto de virtualmente cualquier color. Aplicaciones pobres y el subsecuente mantenimiento agrava estos problemas. Por lo tanto, al margen de errores groseros, la ligera variación de tonalidad no será usada para determinar la correcta fidelidad histórica de un modelo. Nuevamente, los trabajos que presenten colores inusuales o patrones de pintura poco comunes deberían ser respaldados con la documentación adecuada.

#### DIORAMAS

- 1) Un diorama es una combinación de modelos en un despliegue realista que cuenta una historia o desea generar un determinado clima. La imaginación, el humor y la inventiva es el núcleo de un diorama, y la historia es lo que lo diferencia de un modelo ordinario presentado en una base ambientada. Esta debe comprenderse con facilidad.
- 2) Además del juzgamiento de cada elemento por separado (vehículos, figuras, etc) conforme a lo indicado en sus correspondientes apartados del presente manual, el jurado tendrá en consideración la fuerza de la historia y la presentación global, en particular:
  - a) Coherencia o consistencia en la composición (por ej: dos figuras representando una charla pacífica, combinadas con otras tantas representadas en posición de combate, es un caso de composición incoherente).

- b) Coherencia o consistencia al hermanar los distintos elementos con el terreno (se espera que un vehículo cruzando un campo embarrado debe tener al menos su tren de rodaje en la misma condición).
- c) Todos los elementos, incluido el terreno, han de coincidir en cuanto a la fidelidad histórica (por ejemplo, un nido de hornero estaría desubicado en un árbol del bosque de las ardenas).

#### VEHICULOS MILITARES

##### Armado

- 1) Rebabas, costuras, marcas de inyección, marcas de copyright y defectos similares en el plástico deben ser eliminados, en particular:
  - a) Cadenas, ruedas, etc.
  - b) Tubo del cañón (si lo tuviese) y armamento en general.
  - c) Guardabarros, capots, etc.
  - d) Accesorios y elementos externos.
- 2) No debe notarse la ausencia de piezas que estén presentes en el instructivo de armado del kit o los sets de detallado incorporados. Si el vehículo real careciere de determinadas piezas (por ejemplo, faldones, guardabarros, etc), se recomienda se respalde con documentación de aval.
- 3) Se observará que no existan muescas o marcas de corte en las piezas en donde habría estado el punto de unión con el sprue.
- 4) Uniones entre piezas que no correspondan o estén fuera de escala deben ser masilladas y lijadas o, cuando posible, adecuadamente disimuladas. En este apartado no deben notarse irregularidades en la textura de la superficie o rayaduras, en particular:
  - a) Tubo del cañón (si lo tuviese) y armamento en general.
  - b) Unión entre carrocería/chasis.
  - c) Accesorios externos
- 5) Las manchas de pegamento serán penalizadas.
- 6) La colocación de piezas en forma incorrecta será penalizada (ejemplo: antenas mal colocadas, impedimenta externa en posiciones incorrectas, orugas o cadenas torcidas, etc).
- 7) Cualquier línea de panel y/o detalle borrado al corregir errores, masillar y/o lijar deben ser restaurados a un nivel consistente con el resto del modelo.
- 8) Alineación:
  - a) Ruedas y/o trenes de rodaje: a la misma distancia de la línea central del chasis o glacis de ambos lados (junto con la correcta posición de volante o comandos, si fuesen visibles).
  - b) Ruedas y/o trenes de rodaje: nivelados, verticales y paralelos vistos de frente y por detrás.
  - c) Ruedas y/u orugas: firmemente apoyados en el suelo.
  - d) Componentes del vehículo correctamente alineados.
  - e) Armamento (en la mayoría de vehículos con torreta): paralelos al eje longitudinal visto desde arriba.
  - f) Los elementos distribuidos de forma simétrica en el vehículo real (por ejemplo, luces) deben estarlo también en el modelo, a menos que se presente el mismo averiado.
- 9) Piezas transparentes:
  - a) Limpias, claras y libres de marcas causadas por pegamentos, pintura y/o barnices.
  - b) Huecos entre partes transparentes y otras eliminadas cuando sea posible.
  - c) Libres de rayaduras, rebabas, muescas, marcas de inyección, etc.

##### Realismo de los detalles

- 1) Cualquier detalle agregado al modelo debe respetar la escala o estar lo más próximo a ella posible (por ejemplo, antenas de radio). Los mismos no representan

- por sí mismos mérito adicional ante un trabajo directo de caja. Se evaluará su aporte al resultado global del trabajo.
- 2) Los elementos o accesorios externos deben estar contruidos con un nivel de calidad similar al del resto del modelo. La combinación de los mismos debe ser acorde al empleado por el vehículo real.
  - 3) Los accesorios de "aftermarket" (fotogrados, sets de resina, etc) deben adaptarse correcta y armoniosamente al modelo básico. No deben observarse problemas de calce, alineación, unión, etc., con el resto del kit.
  - 4) Orugas, correajes, cinturones de seguridad, etc, deben presentar un aspecto y una caída naturales.
  - 5) cableados, mangueras y tuberías agregadas deben presentar dimensionamiento acorde a escala y posición. Si corresponde, debe observarse el efecto de la gravedad en forma natural.
  - 6) Impedimenta externa correctamente amarrada en su totalidad (por ejemplo, bidones de combustible, cajas de armamento, mochilas, etc).
  - 7) Si se efectuase el corte de un kit para hacer una mejora, conversión o detallado, el mismo será susceptible de ser evaluado en el área de realismo conforme a la calidad del detallado.
  - 8) A la parte inferior del vehículo, si resultase visible, debe brindársele una atención consistente con el resto del modelo.
  - 9) Una figura sobre un vehículo se considera un accesorio más, y por lo tanto se evalúa como parte del conjunto. Si la misma se ubica a un lado, con el objeto de mostrar comparativamente el tamaño del vehículo, no se tendrá en cuenta.
  - 10) Las bases y terrenos no se califican.
  - 11) el desgaste o "weathering", si corresponde, debe estar presente acorde a la escala (por ejemplo el tamaño de los descascarados de pintura), debe concordar con las condiciones de operación del vehículo auténtico y ser consistente en toda la superficie del modelo. Se penalizará la falta de realismo.

#### **Pintura, insignias y acabado**

- 1) El acabado debe ser homogéneo y suave. Si se reproducen irregularidades presentes en el vehículo real, es recomendable la presentación de documentación que avale el trabajo, o en su defecto quedará a libre criterio de los jueces su interpretación.
  - a) No debe haber presencia de marcas de pincel, pelos, huellas digitales, etc.
  - b) No debe notarse el efecto de "piel de durazno", "piel de naranja", u otros síntomas de pintura gruesa en aplicación con aerógrafo.
  - c) No deben notarse salpicaduras de pintura remanentes del uso del aerógrafo.
- 2) Bordes de camuflaje o unión entre colores que se suponen sean duros deben ser estar bien definidos (no debe haber evidencia de bordes rasgados o difuminados producto de un enmascarado pobre). Los bordes que se supone sean suaves o difuminados deben estar en escala y sin muestras de salpicaduras, etc.
- 3) Los marcos de los parabrisas y demás piezas transparentes debe presentar bordes uniformes y bien definidos.
- 4) Calcomanías:
  - a) Deben estar apropiadamente alineadas.
  - b) Las calcomanías deben lucir pintadas, adaptándose apropiadamente a los contornos y panelados, sin mostrar evidencias de soportes o "silvering" (film transparente), burbujas, y/o efecto de brillos.

#### **Fidelidad histórica**

- 1) el patrón de colores del camuflaje no debe ser aleatorio: debe concordar con el vehículo real o con la documentación presentada.
- 2) La unión de los colores, ya sea dura o difuminada, debe concordar con el vehículo real.

- 3) Debe existir correlato entre los colores e insignias empleados con la nacionalidad, fuerza, unidad, teatro de operaciones y período histórico.
- 4) Si el vehículo real presenta una anomalía (por ejemplo: una insignia invertida), se recomienda que el autor presente la documentación que avale esta situación atípica, o de otro modo la misma quedará a libre interpretación de los jurados.
- 5) Si se presentara documentación, la misma debe coincidir en su totalidad con el modelo presentado. De ser ambos disímiles, el trabajo podrá ser penalizado en el apartado de fidelidad histórica. De ser confusa, presentar contradicciones o evidentes indicios de haber sido manipulada, quedará a libre criterio de los jurados su empleo como material de consulta.
- 6) Colores: los colores de pintura, incluso del mismo fabricante y mezclas bajo las mismas especificaciones pueden variar de un lote de producción a otro. Además, los distintos ambientes operativos pueden afectar los colores de diferentes formas. Todas las pinturas se decoloran ante los efectos de la exposición al clima y la luz solar, y la misma observación a distancia puede alterar el aspecto de virtualmente cualquier color. Aplicaciones pobres y el subsecuente mantenimiento agrava estos problemas. Por lo tanto, al margen de errores groseros, la ligera variación de tonalidad no será usada para determinar la correcta fidelidad histórica de un modelo. Nuevamente, los trabajos que presenten colores inusuales o patrones de pintura poco comunes deberían ser respaldados con la documentación adecuada.

#### **FIGURAS**

La premisa básica en el armado de figuras es que se vean como una versión en miniatura de la persona real que representan. Cuanto más cercana esté de lograr esto, mejor impactará a los jurados.

#### **Armado**

- 1) Rebabas, costuras, marcas de inyección, marcas de copyright y defectos similares en el plástico deben ser eliminados, en particular:
  - a) Armamento
  - b) Mochilas, equipos en general.
- 2) No debe notarse la ausencia de piezas que estén presentes en el instructivo de armado del kit o los sets de detallado incorporados. Si el modelo real presentase determinadas peculiaridades (por ejemplo, uniformes incompletos o fuera del estándar, armamento no reglamentario, etc), se recomienda se respalde con documentación de aval.
- 3) Se observará que no existan muescas o marcas de corte en las piezas en donde habría estado el punto de unión con el sprue.
- 4) Uniones entre piezas que no correspondan o estén fuera de escala deben ser masilladas y lijadas o, cuando posible, adecuadamente disimuladas. En este apartado no deben notarse irregularidades en la textura de la superficie o rayaduras, en particular:
  - a) Hombros, cuello, muñecas y coyunturas en general.
  - b) Accesorios externos.
- 5) Las manchas de pegamento serán penalizadas.
- 6) La colocación de piezas en forma incorrecta será penalizada.
- 7) Cualquier detalle borrado al corregir errores, masillar y/o lijar deben ser restaurados a un nivel consistente con el resto del modelo.

#### **Realismo de los detalles**

- 1) Cualquier detalle agregado al modelo debe respetar la escala o estar lo más próximo a ella posible (por ejemplo, correajes, correas portafusil, etc). Los mismos no representan por sí mismos mérito adicional ante un

trabajo directo de caja. Se evaluará su aporte al resultado global del trabajo.

- 2) Los elementos o accesorios externos deben estar contruados con un nivel de calidad similar al del resto del modelo. La combinación de los mismos debe ser acorde al empleado por el modelo real.
- 3) Los accesorios de "aftermarket" (fotografados, sets de resina, etc) deben adaptarse correcta y armoniosamente al modelo básico. No deben observarse problemas de calce, alineación, unión, etc., con el resto del kit. En el caso de reemplazar elementos como cabeza, manos, etc, se tendrá en cuenta la correcta proporción y ubicación.
- 4) Se observará la naturalidad en las poses de figuras transformadas.
- 5) Los pies o patas de las figuras deben estar firmemente apoyadas en el suelo representado.
- 6) Correaes, correas portafusil, estandartes, etc., deben presentar un aspecto y una caída naturales.
- 7) Equipos correctamente amarrados en su totalidad (por ejemplo, mochilas, cartucheras, cantimploras, etc).
- 8) Las bases y terrenos no se califican.
- 9) el desgaste o "weathering", si corresponde, debe estar presente acorde a la escala y concordar con las condiciones de operación. Se penalizará la falta de realismo o consistencia.

#### Pintura, insignias y acabado

- 1) El acabado debe ser homogéneo, suave y consistente con la superficie que representa (piel, pelo, tela, etc). Si se reproducen peculiaridades presentes en el modelo real, es recomendable la presentación de documentación que avale el trabajo, o en su defecto quedará a libre criterio de los jueces su interpretación.
  - a) No debe haber presencia de marcas de pincel, pelos, huellas digitales, etc.
  - b) No deben encontrarse manchas remanentes de la aplicación de lavados o pincel seco.
  - c) No debe notarse el efecto de "piel de durazno", "piel de naranja", u otros síntomas de pintura gruesa en aplicación con aerógrafo.
  - d) No deben notarse salpicaduras de pintura remanentes del uso del aerógrafo.
- 2) La unión entre colores de las mismas y distintas prendas y elementos deben ser estar prolijamente definidos, en escala y sin muestras de salpicaduras, etc.
- 3) Se pondrá especial énfasis en la precisión de la pintura de los detalles (ojos, insignias, etc).
- 4) Calcomanías:
  - a) Deben estar apropiadamente alineadas.
  - b) Las calcomanías deben lucir pintadas, adaptándose apropiadamente a los contornos, sin mostrar evidencias de soportes o "silvering" (film transparente), burbujas, y/o efecto de brillos.

#### Fidelidad histórica

- 1) el patrón de colores del camuflaje (si es el caso) no debe ser aleatorio: debe concordar con la realidad o con la documentación presentada.
- 2) La unión de los colores, ya sea dura o difuminada, debe concordar con la realidad.
- 3) Debe existir correlato entre los colores e insignias empleados con la nacionalidad, fuerza, unidad, teatro de operaciones y período histórico.
- 4) Si el modelo real presenta una anomalía o peculiaridad (por ejemplo: armamento o uniforme no reglamentario), se recomienda que el autor presente la documentación que avale esta situación atípica, o de otro modo la misma quedará a libre interpretación de los jurados.
- 5) Si se presentara documentación, la misma debe coincidir en su totalidad con el modelo presentado. De ser ambos disímiles, el trabajo podrá ser penalizado en el apartado de fidelidad histórica. De ser confusa, presentar contradicciones o evidentes indicios de haber sido manipulada, quedará a libre criterio de los jurados su empleo como material de consulta.

- 6) Colores: los colores de pintura de las prendas de vestir industrializadas pueden variar de un lote de producción a otro. Además, los distintos ambientes operativos pueden afectar los colores de diferentes formas. Todas las pinturas se decoloran ante los efectos de la exposición al clima, la luz solar, el uso y el lavado, y la misma observación a distancia puede alterar el aspecto de virtualmente cualquier color. Por lo tanto, al margen de errores groseros, la ligera variación de tonalidad no será usada para determinar la correcta fidelidad histórica de un modelo. Nuevamente, los trabajos que presenten colores inusuales deberían ser respaldados con la documentación adecuada.
- 7) Si se representa un personaje histórico en particular, se debe respetar en lo posible la fidelidad en los rasgos y características personales.

**Nota:** Equipamiento adicional como escritorios, sillas, etc., no serán juzgados como parte del modelo a menos que la documentación presentada por el participante avale que estos elementos están provistos por el kit estándar.

#### CATEGORIA BUQUES

##### Armado

- 1) Rebabas, marcas de inyección, marcas de copyright y defectos similares en el plástico deben ser eliminados.
- 2) No debe notarse la ausencia de piezas que estén presentes en el instructivo de armado del kit o los sets de detallado incorporados, a menos que hayan sido reconstruidos para lograr mayor realismo.
- 3) Se observará que no existan muescas o marcas de corte en las piezas en donde habría estado el punto de unión con el sprue.
- 4) Uniones entre piezas que no correspondan o estén fuera de escala deben ser masilladas y lijadas o, cuando posible, adecuadamente disimuladas. En este apartado no deben notarse irregularidades en la textura de la superficie o rayaduras.
- 5) Las manchas de pegamento serán penalizadas.
- 6) La colocación de piezas en forma incorrecta será penalizada (ejemplo: mástiles mal colocados, conjunto propulsor mal adaptado al casco, barandas torcidas, etc.)
- 7) Cualquier línea de panel y/o detalle borrado al corregir errores, masillar y/o lijar deben ser restaurados a un nivel consistente con el resto del modelo.
- 8) Alineación:
- 9) Componentes de la superestructura (plataformas, cabinas, chimeneas, etc) alineados con la vertical mirando de proa a popa.
- 10) Mástiles paralelos al eje vertical del buque mirando de proa a popa y de perfil. Arboladura uniforme y simétrica, a menos que la nave real los tenga con ángulos variables. La tensión de los cabos no debe causar que los palos y mástiles se doblen.
- 11) La sección cilíndrica de los cañones y mástiles (si se aplica al caso) debe ser constante.

##### Realismo de los detalles

- 1) Cualquier detalle agregado al modelo debe respetar la escala o estar lo más próximo a ella posible. Los mismos no representan por sí mismos mérito adicional ante un trabajo directo de caja. Se evaluará su aporte al resultado global del trabajo.
- 2) Es deseable que todas las pequeñas partes (incluidos mástiles, barandas, escalerillas, antenas, cabos, etc.) estén lo más a escala posible.
- 3) el cordaje de los veleros debe ser acorde al período histórico del modelo.
- 4) El velamen de los veleros debe presentar una textura acorde a la escala representada, y una caída natural teniendo en cuenta el efecto del viento y la gravedad.
- 5) Los cabos y poleas deben conservar una adecuada relación de tamaño entre ellos.

- 6) Los accesorios de "aftermarket" (fotografiados, etc) deben adaptarse correcta y armoniosamente al modelo básico. No deben observarse problemas de calce, alineación, unión, etc., con el resto del kit.
- 7) No deben observarse muescas o marcas en donde se cortaron los fotografiados de sus soportes.
- 8) Las barandas de fotografiado deben verse bien alineadas mirando de proa a popa (no deben presentar ondulaciones, abolladuras o dobleces).
- 9) Las barandas de fotografiados deben estar correctamente alineadas vertical y horizontalmente en sus puntos de unión entre piezas.
- 10) Cableados, mangueras y tuberías agregadas deben presentar dimensionamiento acorde a escala y posición. Si corresponde, debe observarse el efecto de la gravedad en forma natural.
- 11) En el caso de los portaaviones se tendrá en cuenta el realismo de la distribución en cubierta del parque aéreo, si lo hubiese.
- 12) Si el modelo no está inscripto expresamente como viñeta o Diorama, no se tendrá en cuenta en el juzgamiento su entorno o base (agua, dique seco, etc). Si se encuentra navegando, no se considerará en juzgamiento la obra viva.

#### **Pintura, insignias y acabado**

- 1) La pintura debe tener un acabado mate, a menos que se use un barniz diferente para lograr algún efecto especial.
  - a) El acabado debe ser homogéneo y suave.
  - b) No debe haber presencia de marcas de dedos, pincel, pelos, huellas digitales, etc.
  - c) No debe notarse el efecto de "piel de durazno", "piel de naranja", u otros síntomas de pintura gruesa en aplicación con aerógrafo.
  - d) No deben notarse salpicaduras de pintura remanentes del uso del aerógrafo.
- 2) el desgaste o "weathering", si corresponde, debe mantenerse al mínimo debido a las pequeñas escalas, propias de esta categoría.
- 3) Calcomanías:
  - a) Deben estar apropiadamente alineadas.
  - b) Deben lucir pintadas, adaptándose apropiadamente a los contornos y panelados, sin mostrar evidencias de soportes o "silvering" (film transparente), burbujas, y/o efecto de brillos.

#### **Fidelidad histórica**

- 1) Debe existir correlato entre los colores e insignias empleados con la nacionalidad, fuerza, unidad, teatro de operaciones y período histórico.
- 2) Es recomendable acompañar documentación que avale si el modelo presenta insignias o colores no usuales. En caso contrario la fidelidad histórica del modelo quedará a libre interpretación de los jurados.
- 3) Si el buque real presenta una anomalía, se recomienda que el autor presente la documentación que avale la situación atípica, o de otro modo la misma quedará a libre interpretación de los jurados.
- 4) Si se presentara documentación, la misma debe coincidir en su totalidad con el modelo presentado. De ser ambos disímiles, el trabajo podrá ser penalizado en el apartado de fidelidad histórica. De ser confusa, presentar contradicciones o evidentes indicios de haber sido manipulada, quedará a libre criterio de los jurados su empleo como material de consulta.
- 5) En el caso de los navíos que porten aeronaves, éstas se considerarán como parte íntegra del modelo y se evaluará su fidelidad histórica como parte de la composición.

#### **CATEGORÍAS COHETERIA, ASTRONAUTICA, MOVILES DE FANTASIA Y CIENCIA FICCIÓN**

Los modelos de espacio y ciencia ficción presentan una amplia variedad de temas, desde naves espaciales reales hasta exóticos vehículos de fantasía. Desde cohetes de la

NASA hasta pequeños satélites, desde robots hasta naves alienígenas. Si bien los modelos de astronáutica actuales son usualmente juzgados con los criterios de la aviación u otras categorías acordes, el increíble rango de temas que abarca la ciencia ficción parece desafiar en un primer pantallazo a cualquier intento por establecer pautas para un juzgamiento sistemático. Aún así, cualquiera de ellos puede ser evaluado sobre las bases de las habilidades básicas de construcción de modelos a escala.

#### **Armado**

- 1) Rebabas, marcas de inyección, marcas de copyright y defectos similares en el plástico deben ser eliminados.
- 2) No debe notarse la ausencia de piezas que estén presentes en el instructivo de armado del kit o los sets de detallado incorporados, si el trabajo está construido a partir de un modelo comercial.
- 3) Se observará que no existan muescas o marcas de corte en las piezas en donde habría estado el punto de unión con el sprue.
- 4) Uniones entre piezas que no correspondan o estén fuera de escala deben ser masilladas y lijadas o, cuando posible, adecuadamente disimuladas. En este apartado no deben notarse irregularidades en la textura de la superficie o rayaduras.
- 5) Las manchas de pegamento serán penalizadas.
- 6) La colocación de piezas en forma incorrecta será penalizada
- 7) Cualquier línea de panel y/o detalle borrado al corregir errores, masillar y/o lijar deben ser restaurados a un nivel consistente con el resto del modelo.
- 8) Alineación:
  - a) Alas, derivas, pods, etc: mismo diedro de ambos lados y alineados apropiadamente cuando observando desde distintos ángulos en referencia a los ejes del modelo.
  - b) Trenes de aterrizaje, patines, etc: componentes alineados apropiadamente con la línea de la aeronave y entre ellos en vistas superior, lateral y frontal.
  - c) Cargas externas: (cañones láser, torpedos-fotón, phasers, etc.) alineados apropiadamente entre ellas y con los tres ejes de la aeronave.
- 9) Carlinga y demás piezas transparentes:
- 10) Limpías, claras y libres de marcas causadas por pegamentos, pintura y/o barnices.
- 11) Huecos entre el parabrisas, carlinga y/u otras partes eliminadas cuando sea posible.
- 12) Libres de rayaduras, rebabas, muescas, marcas de inyección, etc.

#### **Realismo de los detalles**

- 1) Cualquier detalle agregado al modelo debe respetar la escala o estar lo más próximo a ella posible. Los mismos no representan por sí mismos mérito adicional ante un trabajo directo de caja. Se evaluará su aporte al resultado global del trabajo.
- 2) Las cargas externas deben estar construidas con un nivel de calidad similar al del resto del modelo.
- 3) Los accesorios de "aftermarket" (fotografiados, sets de resina, etc) deben adaptarse correcta y armoniosamente al modelo básico. No deben observarse problemas de calce, alineación, unión, etc., con el resto del kit.
- 4) Correaes, cinturones de seguridad, etc, deben presentar un aspecto y una caída naturales.
- 5) cableados, mangueras y tuberías agregadas deben presentar dimensionamiento acorde a escala y posición. Si corresponde, debe observarse el efecto de la gravedad en forma natural.
- 6) Dipolos, antenas, etc deben presentar dimensionamiento acorde a escala y posición. No debe observarse manchas y/o restos de pegamento.
- 7) Los vehículos de fantasía y ciencia ficción suelen incorporar una gran cantidad de piezas en scratch o conversiones. Cualquier agregado que se realice debe lucir como parte natural del modelo terminado, en calce,

unión, detallado general, y acabado. Piezas extraídas de otros kits comerciales deben estar lo suficientemente alteradas como para que no sean fácilmente reconocibles y resten realismo al resultado final.

### Pintura, insignias y acabado

- 1) El acabado debe ser homogéneo y suave. Si se reproducen irregularidades presentes en la nave real, es recomendable la presentación de documentación que avale el trabajo, o en su defecto quedará a libre criterio de los jueces su interpretación.
- 2) No debe haber presencia de marcas de pincel, pelos, huellas digitales, etc.
- 3) No debe notarse el efecto de "piel de durazno", "piel de naranja", u otros síntomas de pintura gruesa en aplicación con aerógrafo.
- 4) Bordes entre colores que se suponen sean duros deben ser estar bien definidos (no debe haber evidencia de bordes rasgados o difuminados producto de un enmascarado pobre). Los bordes que se supone sean suaves o difuminados deben estar en escala y sin muestras de salpicaduras, etc.
- 5) Los marcos de las carlingas y demás piezas transparentes debe presentar bordes uniformes y bien definidos.
- 6) El desgaste o "weathering", si corresponde, debe estar presente acorde a la escala y ser consistente en toda la superficie del modelo. Se evaluará considerando las hipotéticas condiciones de operación del vehículo. Se penalizará la exageración que afecte el realismo. Si se trata de un vehículo de reentrada en atmósfera representado luego de una misión, se evaluará el eventual desgaste aerodinámico y térmico producido en la estructura y en las toberas de los cohetes.
- 7) Calcomanías:
  - a) Deben estar apropiadamente alineadas.
  - b) Las calcomanías deben lucir pintadas, adaptándose apropiadamente a los contornos y panelados, sin mostrar evidencias de soportes o "silvering" (film transparente), burbujas, y/o efecto de brillos.

### Fidelidad histórica

- 1) Si el móvil está basado en una historia de cine o TV (por ejemplo, Star Wars, Star Trek, Macross, etc), debe existir correlato entre los colores e insignias empleados con la nacionalidad, bando u organización, fuerza, unidad, teatro de operaciones, etc
- 2) Si el móvil real presenta una anomalía o un esquema o insignias poco usuales, se recomienda que el autor presente la documentación que avale esta situación atípica, o de otro modo la misma quedará a libre interpretación de los jurados.
- 3) Si el modelo de fantasía no tiene ninguna referencia externa a su constructor, se recomienda que presente un mínimo de documentación con una descripción básica de la representación modelizada.
- 4) Si se presentara documentación, la misma debe coincidir en su totalidad con el modelo presentado. De ser ambos disímiles, el trabajo podrá ser penalizado en el apartado de fidelidad histórica. De ser confusa, presentar contradicciones, etc., quedará a libre criterio de los jurados su empleo como material de consulta.
- 5) Colores: los colores de pintura, incluso del mismo fabricante y mezcladas bajo las mismas especificaciones pueden variar de un lote de producción a otro. Además, los distintos ambientes operativos pueden afectar los colores de diferentes formas. Todas las pinturas se decoloran ante los efectos de la exposición al clima y la luz solar, y la misma observación a distancia puede alterar el aspecto de virtualmente cualquier color. Aplicaciones pobres y el subsecuente mantenimiento agrava estos problemas. Por lo tanto, al margen de errores groseros, la ligera variación de tonalidad no será usada para determinar la correcta fidelidad histórica de

un modelo que representa un vehículo espacial real o un vehículo específico de ciencia ficción de TV o el cine. Por supuesto, para aquellos modelos de ciencia ficción o fantasía que sean total producto de la mente de su constructor, la regla en colores es el "vale todo".

### CATEGORÍA VEHÍCULOS CIVILES

#### Armado

- 1) Rebabas, marcas de inyección, marcas de copyright y defectos similares en el plástico deben ser eliminados.
- 2) No debe notarse la ausencia de piezas que estén presentes en el instructivo de armado del kit o los sets de detallado incorporados. Si el vehículo careciera de determinadas piezas, se recomienda que se presente documentación de aval.
- 3) Se observará que no existan muescas o marcas de corte en las piezas en donde habría estado el punto de unión con el sprue.
- 4) Uniones entre piezas que no correspondan o estén fuera de escala deben ser masilladas y lijadas o, cuando posible, adecuadamente disimuladas. En este apartado no deben notarse irregularidades en la textura de la superficie o rayaduras.
- 5) Las manchas de pegamento serán penalizadas.
- 6) La colocación de piezas en forma incorrecta será penalizada.
- 7) Cualquier línea de panel y/o detalle borrado al corregir errores, masillar y/o lijar deben ser restaurados a un nivel consistente con el resto del modelo.
- 8) Alineación:
  - a) Cuando sea aplicable, elementos externos (espejos, caños de escape, etc.) alineados simétricamente.
  - b) Elementos internos (asientos, jaula antivuelco, determinados componentes del motor, transmisión, etc) alineados apropiadamente.
- 9) Ruedas: todas las ruedas deben tocar el piso estar alineadas apropiadamente mirando de adelante hacia atrás del vehículo. Si el tren de dirección está girado, las ruedas frontales deben estar alineadas en la misma dirección, al igual que el volante.
- 10) Parabrisas y demás piezas transparentes:
  - a) Limpias, claras y libres de marcas causadas por pegamentos, pintura y/o barnices.
  - b) Huecos entre el parabrisas, ventanas y/u otras partes eliminadas cuando sea posible.
  - c) Libres de rayaduras, rebabas, muescas, marcas de inyección, etc.

#### Realismo de los detalles

- 1) Cualquier detalle agregado al modelo debe respetar la escala o estar lo más próximo a ella posible. Los mismos no representan por sí mismos mérito adicional ante un trabajo directo de caja. Se evaluará su aporte al resultado global del trabajo.
- 2) Los accesorios de "aftermarket" (fotografados, sets de resina, etc) deben adaptarse correcta y armoniosamente al modelo básico. No deben observarse problemas de calce, alineación, unión, etc., con el resto del kit.
- 3) Correaes, cinturones de seguridad, etc, deben presentar un aspecto y una caída naturales.
- 4) cableados, mangueras y tuberías agregadas deben presentar dimensionamiento acorde a escala y posición. Si corresponde, debe observarse el efecto de la gravedad en forma natural. No deben observarse manchas y/o restos de pegamento.

#### Pintura, insignias y acabado

- 1) El acabado debe ser homogéneo y suave. Si se reproducen irregularidades presentes en el vehículo real, es recomendable la presentación de documentación que avale el trabajo, o en su defecto quedará a libre criterio de los jueces su interpretación.

- a) No debe haber presencia marcas de pincel, pelos, huellas digitales, etc.
  - b) No debe notarse el efecto de "piel de durazno", "piel de naranja", u otros síntomas de pintura gruesa en aplicación con aerógrafo.
  - c) No deben notarse salpicaduras de pintura remanentes del uso del aerógrafo.
- 2) La unión entre colores que se suponen sean duros deben ser estar bien definidos (no debe haber evidencia de bordes rasgados o difuminados producto de un enmascarado pobre). Los bordes que se supone sean suaves o difuminados deben estar en escala y sin muestras de salpicaduras, etc.
  - 3) Los marcos de las ventanillas y demás piezas transparentes debe presentar bordes uniformes y bien definidos.
  - 4) Las partes cromadas deben estar correctamente representadas y están sujetas a las mismas observaciones que el ítem 8.
  - 5) Desgaste o "weathering": si bien el weathering está ganando aceptación en las categorías automovilísticas, especialmente en vehículos de competición (por ejemplo los autos de rally) o en la representación de autos y camionetas antiguas y/o customizados, no es una práctica usual. La mayoría de los modelistas de automóviles presentan lo que se considera un auto de exposición o uno restaurado, y debido a esto, el desgaste es tal vez más la excepción que la norma. Si se efectúa, sin embargo, el weathering debe tener en cuenta la escala y concordar con las condiciones de operación del vehículo real, y ser consistente en todo el modelo.
  - 6) Calcomanías:
    - a) Deben estar apropiadamente alineadas, especialmente en los vehículos de competición.
    - b) Las calcomanías deben lucir pintadas, adaptándose apropiadamente a los contornos y panelados, sin mostrar evidencias de soportes o "silvering" (film transparente), burbujas, y/o efecto de brillos.

#### Fidelidad histórica

- 1) El tema de coloración es muy subjetivo en la actualidad en el ramo automotriz, por cuanto casi cualquier color es válido. Sin embargo, si se presenta un vehículo en un contexto histórico y geográfico determinado, los jurados podrán hacer uso de su criterio para evaluar la fidelidad histórica de los colores empleados (por ejemplo, un Ford-T ambientado en los años 30 pintado en un color que no sea negro es susceptible de penalización).
- 2) Si el vehículo real representado presenta una anomalía respecto del modelo de serie, se recomienda que el autor presente la documentación que avale esta situación atípica, o de otro modo la misma quedará a libre interpretación de los jurados.
- 3) Si se presentara documentación, la misma debe coincidir en su totalidad con el modelo presentado. De ser ambos disímiles, el trabajo podrá ser penalizado en el apartado de fidelidad histórica. De ser confusa, presentar contradicciones o evidentes indicios de haber sido manipulada, quedará a libre criterio de los jurados su empleo como material de consulta.

----- 0 -----

#### MISCELANEA

##### "¿Y ÉSTE NO GANO NADA?"

"¿Cómo fue que a este modelo no le dieron ningún premio? Mirá el detalle que tiene..." La respuesta más simple a la pregunta es usualmente "lo básico" o "la consistencia". Una torreta superdetallada en un blindado, pero con orugas que "flotan" en lugar de estar bien asentadas en el piso, es como una mansión construida sobre arena; es hermosa, pero está asentada sobre bases débiles, y eso es su ruina. Del mismo modo, un avión con

un soberbio superdetallado de cockpit y pozos de aterrizadores, pero con una completa desalineación de alas, armamentos, capots, etc., sufre de falta de consistencia. En realidad, lo que el modelista hizo fue construir espectaculares modelos de un cockpit y de pozos de aterrizadores, y luego ensambló el resto del kit solamente como un contenedor de lo que realmente le gustaba.

Muchos participantes apuestan a la complejidad en la búsqueda del realismo, siendo que en verdad ambos términos son independientes. El cierto que el realismo, que es nuestra máxima aspiración como modelistas, impacta mucho más cuando lo percibimos a través de un elaborado trabajo, pero no es condición necesaria para lograrlo. Lamentablemente no tenemos medios para medir el esfuerzo o la laboriosidad, sino solamente su resultado final y visible.

#### DETALLADO, PRECISIÓN Y EXACTITUD

La precisión absoluta es un objetivo noble, pero probablemente inalcanzable. Ningún modelo a escala es 100 % correcto, aunque hay mucha gente que exige que los modelos sean juzgados principalmente en base a su exactitud y nivel de detallado. Esto es un auténtico campo minado. Sí, lo más grosero es fácil de medir y evaluar –la mayoría de ustedes compartirá que un F-86 Sabre con la flecha invertida no es históricamente correcta-. Más allá de eso, sin embargo, la situación rápidamente se pone borrosa y puede guiar a injusticias durante el juzgamiento. Pongamos un ejemplo extremo: supongamos que uno de los jueces de aviación pasó 20 años como mecánico de aviones A-4. Ese juez va a ser un experto absoluto en Skyhawks y probablemente será capaz de encontrar errores de uno u otro tipo en cualquier A-4 que se presente en la categoría. Ahora bien ¿Conoce con igual profundidad a un F-8 Crusader? Probablemente no. Por lo tanto, si juzga basándose en el nivel de exactitud, existe un gran riesgo de penalizar injustamente a todos aquellos que hayan presentado A-4 Skyhawks. Los organizadores del concurso de IPMS Eco Eco Eco se detienen cada año a poner énfasis en estar atento a estos asuntos y ser lo más justos y parejos posibles. Pero antes de empantanarnos en discusiones acerca de la exactitud y el nivel de detallado, recuerde que los jurados se concentran principalmente en los aspectos de montaje y pintura. Un modelo detallado 100% correcto no ganará si tiene groseras uniones visibles o profundos defectos de masillado y lijado; del mismo modo, un modelo con pequeños errores en el detallado, pero con un armado y pintura general buenos, probablemente estará entre la terna premiada. Los jurados suelen recibir críticas de parte de participantes que conocen detalles minuciosos de modelos específicos y erróneamente creen que el juez también debe conocerlos, y aún más que ellos. Es sencillamente imposible para cualquier jurado de IPMS abarcar, modelo por modelo, la enorme experiencia y conocimiento acumulado por la totalidad de los participantes de un concurso. No asuma que los jueces conocen todos los detalles que usted conoce. Ayúdelos y **ayúdese usted mismo** perdiendo un poco más de tiempo completando la planilla de inscripción o confeccionando una carpeta de documentación que adjunte con el modelo. Lo jurados leen ese material, y puede representar toda la diferencia para usted **a su favor**.

#### CONOZCA SU MODELO Y SU CATEGORIA

En todos los concursos, surge el problema de que uno o varios modelistas se inscriben como *General de Concurso* (avanzados), siendo su nivel más acorde al de un *Promocional*, y excluyéndolo por tanto de cualquier posibilidad de participar de una terna premiada. Tómese un par de minutos para chequear si la categoría en la que va a inscribirse es la mejor para su trabajo. No es denigrante competir en grado Promocional, incluso si hace muchos años que ha sido modelista. Puede encontrar un nicho para luego catapultarse a una categoría superior. Si está

en la duda y no sabe que grado es más conveniente, inscribese en grado Promocional; si los jurados encontraran su trabajo por encima del promedio de calidad para esa categoría, podrán subirlo al nivel General de Concurso. Es una maniobra de un solo sentido: un trabajo inscripto en *General de concurso* no puede bajarse a promocional una vez ingresado.

### **“LOS JUECES LE BUSCAN LA “QUINTA PATA AL GATO” A LOS MODELOS”**

Como la planilla de puntaje se completa en base a una minuciosa observación de cada modelo, algunos modelistas han acusado a los jueces de negativismo y de querer buscarle “la quinta pata al gato” o “el pelo al huevo” a los modelos ¡No es verdad! Muchos, sino todos, los trabajos concursantes son hermosos ejemplo de nuestro arte, pero están sobre la mesa para ser evaluados y rankeados, y ese es nuestro trabajo. Como dijimos repetidas veces, basamos nuestra tarea en una mirada minuciosa de las técnicas básicas empleadas en la construcción. Pero cuando el modelo es bueno y no presenta fallas obvias o groseras, eso no resulta una tarea sencilla, hay que acercarse y hacer una observación más crítica. Es complicado, pero no hay otro método, y en verdad es un cumplido para los altos estándares que se imponen muchos modelistas que deciden participar en nuestros eventos.

### **“SI LOS JUECES NO LE BUSCAN LA “QUINTA PATA AL GATO”, PORQUE USAN ESPEJITOS Y LINTERNAS?”**

Una buena linterna constituye una invaluable ayuda a la hora de observar de cerca uniones masilladas, rayaduras de lijado y detallados pobres o desprolijos en interiores y otros sitios, en especial cuando la iluminación del local no es la mejor para esa tarea. Un viejo truco es iluminar un área a un ángulo determinado: Nada podría mostrar mejor u hueco o una sección mal masillada. Los competidores más experimentados podrían examinar sus propios modelos con linternas antes de presentarlos en un concurso ¡Se sorprenderían de lo que pueden descubrir! Los espejitos (como los de odontología o similares), por su parte, ayudan a observar secciones más incómodas de alcanzar a simple vista, y reducen la necesidad de manipular el modelo y arriesgarse a dañarlo.

### **DECISIONES DE LOS JURADOS**

Los jugadores y los hinchas aman a los árbitros cuando cobran a su favor y los odian cuando favorecen al equipo contrario. Los modelistas suelen tener reacciones similares hacia los jurados de los concursos. Muchos jueces han sido arrinconados y cuestionados duramente acerca de por qué tal o cual modelo no ganó un premio, recibió tal o cual puntaje, o se puso en tela de juicio su honorabilidad o competencia. Esta no es la mejor forma de empezar un diálogo, y casi garantiza que no habrá un intercambio de información útil.

Antes de saltar a la yugular de un juez de esa forma, tómese un momento para considerar quiénes son estas personas: Son modelistas. Colectivamente, exhiben una diversidad de intereses, habilidades, experiencia, temperamento y personalidad, y son también seres humanos imperfectos. En pocas palabras: son como cualquier otro modelista, pero con una gran distinción: se ofrecieron voluntariamente para pasar gran parte de un fin de semana para trabajar duro a fin de lograr que el concurso exista. La vasta mayoría de los jueces son modelistas ávidos de compartir su experiencia, discutir con usted acerca de sus modelos, y ofrecerle algunas ideas o sugerencias acerca de su trabajo. Todo lo que usted tiene que hacer es preguntar, pero por favor, hágalo en la misma forma en la que usted le gustaría ser encarado si estuviera en los zapatos del juez.

Y, si usted **realmente** quiere aprender qué diferencia aun modelo ganador del resto de los competidores en una categoría, la próxima vez que se presente en un evento de este tipo, ofrézcase como voluntario para juzgar. Incorpórese a un equipo de juzgamiento y dígame a los organizadores que nunca antes participó de una terna de juzgamiento pero que desea aprender, y los más experimentados lo apadrinarán gustosos. La mayoría de los modelistas que lo hicieron descubrieron que se puede aprender más de juzgamiento –y modelismo– en una tarde que lo que podrían ver en meses de asistir a concursos como meros observadores.

### **LA CATEGORÍA FUERZAS ARMADAS ARGENTINAS**

En el caso particular de esta categoría, indíqueme claramente al encargado de recibir su modelo en la mesa de admisión si desea que el mismo compita como tal o en su categoría regular (aviación, blindados, etc). De ese modo simplificará el trabajo de los jurados, recepcionistas y organizadores y habrá ganado su gratitud. Es importante recordar que este es un rubro completo por sí mismo y no constituye simplemente un premio o mención especial.

### **LA CATEGORÍA PROYECTOS EXPERIMENTALES E HIPOTETICOS**

Esta categoría fue introducida en su momento tanto para incorporar un nicho de competencia para modelos que no encajaban en las categorías estándar, como para retirar algo de presión de la categoría Miscelánea. Es un sitio para aeronaves, automóviles, buques, etc que nunca salieron del tablero de dibujo (Luftwaffe 1946, automóviles futuristas, etc), o para modelos con insignias que en la realidad nunca emplearon (Un ala volante Ho-229 con marcas de escuadrón o un Merkava con insignias argentinas). Dicho en pocas palabras, si el modelo es una representación real de un vehículo que efectivamente existe, pertenece a su categoría normal correspondiente; si no satisface esa descripción, y no es un modelo de ciencia ficción o de fantasía, pertenece a la categoría de hipotéticos.

### **LA CATEGORÍA ESPECIAL DIRECTO DE CAJA**

También conocida por su nombre en inglés “*Out of the box*”, es una categoría que años atrás había caído en desuso en Argentina por falta de competidores, y desde hace algún tiempo se ha visto impulsada nuevamente por muchos modelistas para su reinstauración. Entran en esta categoría todos aquellos modelos contruidos exclusivamente de kits plásticos comerciales, siguiendo únicamente las instrucciones del plano provisto por el fabricante; no deben tener agregado alguno de piezas de detallado comerciales o de “*aftermarket*” (resinas, fotograbados, etc), y sin modificaciones estructurales, conversiones o similares de ninguna especie. Se tolerará en este rubro únicamente las siguientes mejoras o modificaciones:

- Esquema de pintura y/o insignias distintas a las provistas por el kit (incluidas calcas).
- Agregado de cables de antena contruidos en scratch.

El espíritu de esta categoría es dar un mérito adicional a los trabajos que han alcanzado altos estándares sin la necesidad de recurrir a complejos superdetallados o mejoras ostensibles en los modelos básicos. Además, representa una oportunidad a aquellos modelistas que no son partidarios de los detallados y modificaciones, y que ocasionalmente interpretan que compiten en desventaja frente a los que sí lo son, a pesar de contar con trabajos de alta condición técnica y estética. Los criterios de juzgamiento a aplicar son los mismos para las categorías regulares.

### **ELEGIR EL KIT ES PARTE DEL JUEGO**

Existe una vasta variedad de modelos en el mercado para satisfacer nuestros gustos por el hobby. De esa variedad, debemos comprender que conviven kits de todo tipo de calidades. Dado que los jurados deben limitarse a evaluar el resultado visible, saber elegir el kit a armar y presentar es muy importante. Sin embargo, esto no significa que todos los participantes deban optar solamente por maquetas caras y complejas. Simplemente es recomendable estudiar las dificultades propias de cada kit y la posibilidad de salvarlas antes de llevarnos una sorpresa durante el proceso de armado o luego sobre las mesas de la exposición.

¡Muchas gracias por compartir su tiempo y sus modelos con nosotros!

**IPMS Eco Eco Eco**  
**De modelistas para modelistas**