

## Aspectos a tomar en cuenta en la calificación de modelos

La calificación de todas las categorías individuales es realizada en base a una serie de eliminaciones para determinar el mejor modelo. El primer corte eliminará participantes con faltas obvias, los cortes siguientes permitirán reducir las opciones hasta que solo queden los modelos ganadores.

Durante el proceso de calificación, lo más importante que los jueces deben considerar son las técnicas básicas. Típicamente, en el primer corte, los jueces identificarán los modelos que muestren fallas básicas en su construcción y acabado como uniones abiertas, piezas desalineadas, marcas de adhesivos o pintura mal aplicada. Esta clasificación basada en lo básico es lo que permitirá el resultado final de las categorías calificadas. Solo cuando lo básico no sea suficiente para establecer esta calificación, los jueces deberán considerar otros aspectos.

Más allá de lo básico, otro aspecto muy importante es la consistencia. Un modelo tiene que exhibir el mismo estándar en todos sus componentes. Por ejemplo, un modelo se considera inconsistente en su nivel de detalle cuando se ha superdetallado la cabina y los pozos del tren de aterrizaje están sin ningún detalle.

Los modelos son objetos tridimensionales, siendo la representación a escala de objetos tridimensionales de tamaño real. Por esta razón, los modelos serán juzgados en tres dimensiones. Como la parte superior es tan importante como la inferior, los jueces tomarán los modelos en el grado que sea requerido para poder calificar su consistencia.

El *weathering* o desgaste no es inherentemente bueno o malo. Al comparar un modelo con desgaste en su acabado y uno que no lo tenga, los jueces deben establecer que tan bien se captura el efecto en cada modelo.

### AVIONES

#### Construcción Básica

1. Cualquier defecto del proceso de producción en el plástico del modelo como rebaba, marcas del molde, hundimientos, pines de eyección y fallas similares deben ser eliminadas.
2. Se deben de rellenar uniones si estas no están presentes en el avión real.
3. El detalle perdido en el proceso de construcción del modelo debe ser restaurado de tal forma que sea consistente con detalle del resto del modelo.
4. Alineación:
  - (a) Alas/Planos horizontales: Mismo diedro

o su inverso en ambos lados del fuselaje.

- (b) Vista de Planta: Las alas y estabilizadores horizontales deben estar alineados entre sí, y con respecto al fuselaje.
  - (c) Aletas o timones múltiples: El ángulo del timón al estabilizador horizontal debe ser consistente.
  - (d) Motores: Deben estar alineados correctamente en la vista de perfil, frontal y planta.
  - (e) Trenes de aterrizaje: Los componentes de los trenes de aterrizaje deben estar alineados entre sí y con el cuerpo del avión.
  - (f) Armamento y pilones: Deben estar alineados correctamente entre sí y con respecto al avión.
5. Carlingas y piezas transparentes:
- (a) Las piezas transparentes deben ser transparentes y libres de marcas de adhesivos, pintura y rayones.
  - (b) Las uniones entre las transparencias y del windshield al fuselaje deben ser eliminadas en donde sea aplicable.

#### Detalles

1. Las piezas gruesas deben ser adelgazadas o reemplazadas por piezas a escala.
2. Los pozos del tren de aterrizaje y cualquier tipo de entrada de aire deben estar bloqueados para evitar ver el interior del modelo.
3. Los cañones, escapes y entradas de aire deben ser perforados.
4. El detalle agregado al modelo debe estar a escala o lo más cercado a la escala posible.
5. Cualquier objeto que cuelgue de los pilones del modelo debe estar realizado al mismo nivel de detalle que el resto del modelo.
6. Cualquier pieza de aftermarket debe integrarse al modelo.

#### Pintura y Acabados

1. La superficie del modelo no debe mostrar rastros del proceso de construcción.
2. El acabado debe ser parejo y liso. Si el modelo presenta irregularidades, se debe justificar con documentación de que estas existen en el sujeto del modelo.
3. Si los bordes entre colores son duros, no tienen que mostrar rastros de mascarar mal aplicadas. Los colores con bordes suaves deben estar a escala, sin overspray.
4. Los marcos en las piezas transparentes

- deben ser precisos y con aristas uniformes.
5. El weathering o desgaste debe estar a escala y acorde a las condiciones en las que el avión verdadero operaba. Los efectos de desgaste deben ser consistentes.
  6. Decals:
    - (a) Deben parecer pintadas si simulan emblemas pintados.
    - (b) No burbujas o silvering.
    - (c) No debe notarse la película transparente de la decal.
    - (d) Deben estar alineadas correctamente.
  7. Los colores utilizados para pintar el modelo no deben ser un factor determinante a menos que el error sea flagrante.

## VEHICULOS MILITARES

### Construcción Básica

1. Cualquier defecto del proceso de producción en el plástico del modelo como rebaba, marcas del molde, hundimientos, pines de eyección y fallas similares deben ser eliminadas.
2. Se deben de rellenar uniones en donde sea aplicable. Esto es especialmente importante en partes cilíndricas como cañones, ruedas y equipo auxiliar.
3. Se debe eliminar el exceso de oruga en el punto que se unen.
4. Ametralladoras, cañones principales y escapes deben ser perforados.
5. se debe de mantener la proporción cilíndrica de los cañones.
6. la dirección de las orugas debe estar correcta a ambos lados del vehículo.
7. Alineación:
  - (a) Las ruedas y rodillos deben estar alineadas entre sí y con el vehículo.
  - (b) Las ruedas deben estar bien plantadas sobre la oruga o el suelo.
  - (c) Al ver el vehículo de frente las orugas deben estar verticales. Al verlo de planta, las orugas deben estar paralelas.
  - (d) Los accesorios del vehículo deben estar instaladas simétricamente (lámparas, defensas, guardafangos, etc.), a menos que se representen como dañadas.

### Detalles

1. Las piezas gruesas deben ser adelgazadas o reemplazadas por piezas a escala.
2. Se deben simular marcas de soldaduras donde sea aplicable.
3. Las piezas adicionales o accesorios pueden ser agregadas si el vehículo real

las llevaba, siempre respaldado con referencias. Estas partes deben estar a escala o lo más cerca posible.

- (a) Cualquier accesorio agregado debe también tener simulado el método en el que este se adhiere al vehículo como ganchos, bisagras, cuerdas, cables, etc. En un vehículo real las piezas no están pegadas con pegamento.
  - (b) Cualquier pieza de aftermarket debe integrarse al modelo.
4. La caída de las orugas entre rodillos debe simularse en donde sea aplicable.
  5. Los parabrisas deben ser agregados en donde sea aplicable.
  6. Las luces deben ser reemplazadas por lentes.
  7. Se deben agregar los cables de las instalaciones eléctricas de luces y lanza granadas en donde sea aplicable.
  8. Se deben agregar válvulas a las llantas.
  9. Detalle de los tableros e instrumentos del piloto.
  10. Se debe agregar pedales y palancas a los vehículos abiertos.
  11. Las manijas deben ser a escala.
  12. La parte inferior del modelo debe recibir la misma atención que la parte superior.

### Pintura y Acabados

1. La superficie del modelo no debe mostrar rastros del proceso de construcción.
2. El acabado debe ser parejo y liso, a menos que se simule la superficie del modelo si así lo requiere como el zimmerit o superficies anti resbalones.
3. El weathering o desgaste debe estar a escala y acorde a las condiciones en las que el vehículo verdadero operaba. Los efectos de desgaste deben ser consistentes.
4. Si los bordes entre colores son duros, no tienen que mostrar rastros de mascarar mal aplicadas. Los colores con bordes suaves deben estar a escala, sin overspray.
5. Decals:
  - (a) Deben parecer pintadas si simulan emblemas pintados.
  - (b) No burbujas o silvering.
  - (c) No debe notarse la película transparente de la decal.
  - (d) Deben estar alineadas correctamente.
2. Los colores utilizados no deben ser utilizados para confirmar la validez de un modelo a menos que el error sea flagrante.

## AUTOMOVILES

### Construcción Básica

1. Cualquier defecto del proceso de producción en el plástico del modelo como rebaba, marcas del molde, hundimientos, pines de eyección y fallas similares deben ser eliminadas.
8. Se deben de rellenar uniones en donde sea aplicable. Esto es especialmente importante en la carrocería del vehículo. Si las llantas son de hule no deben presentar la línea de moldeado en el centro.
9. La unión entre el chasis y la carrocería debe ser eliminada en donde sea aplicable.
10. El detalle perdido en el proceso de construcción del modelo debe ser restaurado de tal forma que sea consistente con detalle del resto del modelo.
11. Alineación:
  - (a) Los accesorios deben estar instalados simétricamente (espejos, escapes, etc.).
  - (b) El interior debe estar alineado (asientos, motor, transmisión)
  - (c) Todas las llantas deben tocar el suelo y al ver el vehículo de frente las delanteras deben estar alineadas con las traseras. Si se ha aplicado giro, las llantas de ambos lados deben estar alineadas.
12. Las piezas transparentes deben ser transparentes y libres de marcas de adhesivos, pintura y rayones.

### Detalles

1. Las piezas gruesas deben ser adelgazadas o reemplazadas por piezas a escala.
13. Los escapes, entradas de aire, y otros objetos que tienen aberturas deben ser perforados.
14. Las piezas adicionales que se agreguen al vehículo deben estar a escala o lo más cerca a escala posible. Los accesorios como seguros de puertas, válvulas de llantas, instrumentos del tablero, tela o cuero en el interior, etc. deben estar bien integrados al modelo.
15. El detalle del motor debe realizarse de manera consistente al resto del modelo.
16. Las piezas que sean movibles (Capo, baúl, puertas, etc.) deben tener el mismo nivel de detalle que el resto del modelo. Los mecanismos que los accionan deben estar a escala y trabajar realísticamente.

### Pintura

1. La superficie del modelo no debe mostrar rastros del proceso de construcción.
6. El acabado debe ser parejo y liso, a menos que se simule la superficie del modelo si así lo requiere. Estas irregularidades deben ser documentadas.
7. Si los bordes entre colores son duros, no tienen que mostrar rastros de mascarlas mal aplicadas. Los colores con bordes suaves deben estar a escala, sin overspray.
8. Las piezas cromadas deben estar acabadas al mismo nivel que el resto del modelo, libre marcas del proceso de construcción.
9. El weathering o desgaste debe estar a escala y acorde a las condiciones en las que el vehículo verdadero operaba. Los efectos de desgaste deben ser consistentes.
10. Decals:
  - (a) Deben parecer pintadas si simulan emblemas pintados.
  - (b) No burbujas o silvering.
  - (c) No debe notarse la película transparente de la decal.
  - (d) Deben estar alineadas correctamente.

## BARCOS

### Construcción Básica

1. Cualquier defecto del proceso de producción en el plástico del modelo como rebaba, marcas del molde, hundimientos, pines de eyección y fallas similares deben ser eliminadas.
13. Se deben de rellenar uniones en donde sea aplicable.
14. La configuración del barco debe estar acorde al periodo de operaciones que representa el modelo.
15. Alineación:
  - (a) Los elementos de la superestructura del barco deben estar alineados verticalmente al verlo de proa y popa y babor y estribor.
  - (b) Los mástiles deben ser paralelos al eje vertical al verlo de proa a popa. La tensión de los cables no deben doblar los mástiles.
16. Se debe mantener la forma cilíndrica de cañones y mástiles.

### Detalles

1. Todas las piezas pequeñas (incluyendo mástiles, aparejos, escaleras, compuertas, etc.) deben estar a escala o lo más cercano a esta.

2. Escotillas de ventilación y cañones deben ser abiertos.
3. Los cordones y cabos deben estar a escala.
4. Las barandas deben estar alineadas horizontal y verticalmente en sus uniones y al verlo de proa a popa.
5. Los detalles de fotograbado deben integrarse al resto del modelo.

### **Pintura y acabado**

1. La pintura debe ser mate a menos que se esté tratando de hacer un efecto especial. Esto debe documentarse.
2. El esquema debe estar acorde a la época del barco real.
3. Decals:
  - (a) Deben parecer pintadas si simulan emblemas pintados.
  - (b) No burbujas o silvering.
  - (c) No debe notarse la película transparente de la decal.
4. El weathering debe ser mínimo en el caso de las escalas más pequeñas.

### **FIGURAS**

#### **Construcción Básica**

1. Cualquier defecto del proceso de producción en el plástico del modelo como rebaba, marcas del molde, hundimientos, pines de eyección y fallas similares deben ser eliminadas.
17. Se deben de rellenar uniones en donde sea aplicable.
18. El equipo debe estar colocado adecuadamente, no deben estar volando.
19. Las correas deben caer correctamente de acuerdo a su peso (correas de rifles, arneses de caballos, etc.)
20. Los pies deben estar asentados sobre el suelo.

#### **Detalles**

1. Las correas deben tener el grosor adecuado a la escala.
2. Los cañones deben ser perforados.
3. Los accesorios deben estar a escala con la figura.
4. Si la base representa el suelo deben haber huellas.
5. El follaje debe armonizar con la figura de acuerdo al momento que se representa.
6. Se deben agregar correas a las armas en donde sea necesario.

#### **Pintura y Acabados**

1. El brillo de los trajes debe ser acorde a la tela de la que están hechas.
2. El cuero debe tener un poco de brillo a exceptuando zapatos de vestir y cinchos pulidos, que deben brillar.
3. El acabado debe presentar un acabado uniforme.
4. Los realices realizados en el acabado deben ser parejos y graduales, no deben haber líneas de demarcación.
5. Deben haber sombras en el lugar en donde se juntan dos objetos.
6. Blanco no debe usarse en los ojos para evitar que parezcan saltones.
7. Los ojos deben ser simétricos, no bizcos ni turnios.
8. Los pies de la figura deben aparecer levemente hundidos en la tierra para aparentar peso.
9. El desgaste de los zapatos debe estar acorde al terreno representado.
10. Deben haber sombras sobre la cara si la figura tiene accesorios en la cabeza.
11. El equipo de la figura debe mostrar sombras en la figura.
12. Los tonos de la piel deben representar el clima en el que se presentan.

#### **Dioramas**

Un diorama es una combinación de modelos en ambiente creíble que cuenta una historia. Además de calificar los elementos que conforman el diorama se debe considerar que tan efectivamente se transmite la historia que se quiere contar.

**Componentes del Diorama:** Los componentes del diorama serán juzgados de acuerdo a los criterios de la clase de modelo que es. El terreno serán evaluados acorde a como capturan el efecto deseado. Los criterios de construcción básicos y acabados son sumamente importantes.

**Presentación:** La base debe integrarse de tal forma con los demás elementos que debe ser creíble. Cada elemento debe ser creíble y consistente con la historia que se trata de contar. La creatividad con que se alteren estos elementos para hacer más efectiva la historia es muy importante.

**Historia:** La historia que se presenta debe ser obvia. La imaginación en el montaje hace la diferencia.

#### **PREMIACION**

Se otorgarán premios al primero, segundo y tercer lugar de cada categoría en competencia de acuerdo a la ponderación otorgada por los jueces a los

modelos elegibles. La evaluación se hace tomando en cuenta los criterios descritos previamente en este documento y se aplicará de la siguiente forma:

1. **Construcción Básica:** 10 puntos (Ver incisos de Construcción Básica)
2. **Pintura y Acabados:** 10 (ver incisos de Pintura y Acabados)
3. **Decals:** 10 puntos (en donde apliquen, ver incisos de Pintura y Acabados)
4. **Detalles Generales:** 10 Puntos (ver incisos de Detalles)
5. **Realismo:** 10 Puntos (a criterio de los jueces)

En los modelos en los que no aplique la calificación de decals, la calificación se hará únicamente sobre cuatro criterios. La ponderación siempre se realizará sobre los 50 puntos posibles, por lo que no se pondrá en desventaja al modelo en cuestión.

### PREMIOS ESPECIALES

**Modelo de la Convención:** Será otorgado por los jueces al mejor modelo en competencia. Serán elegibles todos los modelos ganadores de cada categoría.

**Premio Guatemala:** Será otorgado al modelo ganador según el voto de los modelistas participantes. Serán elegibles todos los modelos en competencia.

**Premio Tikal:** Será otorgado al modelo ganador según el voto del público asistente al evento. Son elegibles todos los modelos en competencia.

**Copa MEGA:** Será otorgada por los jueces al mejor modelo en escala 1/32. Serán elegibles todos los modelos en competencia en escala 1/32.

**Premio Richthofen:** Será otorgado por los jueces al mejor modelo de la Primera Guerra Mundial. Serán elegibles todos los modelos que representen sujetos que hayan participado en la Primera Guerra Mundial.

**Fuera de la Caja (Premio Jose Luis Lemus):** Solo los modelos inscritos en las categorías marcadas para ese efecto serán tomados en cuenta para el premio Fuera de la Caja. Para poder ser elegible los modelos inscritos como fuera de la caja deben seguir las siguientes reglas:

1. **El Kit:** Se puede utilizar cualquier kit disponible comercialmente. Se pueden utilizar todas las piezas que contenga el kit. **Es indispensable presentar el instructivo del kit** o el modelo será descalificado.

2. **Acabados:** Se puede utilizar cualquier técnica de acabado en el modelo. Se pueden utilizar decals que no vengan en el kit, pero debe documentarse su uso.

3. **Construcción Básica:** Cualquier procedimiento de construcción es válido según los criterios establecidos en esta guía. Es posible adelgazar piezas para que estén a escala, perforar orificios de cañones, hacer el cableado de aparejos, antenas, pitots y reescribir líneas de panel perdidas en el proceso de construcción.

4. **No es permitido:**

- a. Utilizar cualquier pieza de terceros que no haya sido incluida en el kit originalmente.
- b. Substituir piezas originales por piezas de otro kit diferente o de fabricación propia.
- c. Cortar o separar piezas (Carlingas, flaps, slats, superficies de control, tapaderas, etc) **No cirugía mayor.**

5. **Excepciones:** La regla general de categoría especial Fuera de la Caja es que el modelo debe armarse con lo que trae el kit. En los casos en los que esto tendría como resultado un modelo incompleto o fuera de la realidad es posible hacer excepciones. Por ejemplo, es posible agregar cinturones de seguridad (fabricados completamente por el modelista), antenas, aparejos, etc. Si se hacen estos agregados, es muy importante hacerlos ver al encargado de recepción de modelos para determinar si estas son válidas para que el modelo ingrese en Fuera de la Caja.

**Premio Premier:** Si un modelista no ha ganado el primer, segundo o tercer lugar en una categoría este tiene la opción de inscribirse como Premier. Al momento de la calificación, los jueces escogen el mejor modelo inscrito como premier de la categoría. Si un modelista ha ganado previamente un premio en esa categoría y se inscribe como Premier nuevamente será descalificado.