



6.Ölçekli Dünyalar

Model Yarışması

Şartnamesi V.01

2019



A. AMAÇ VE KAPSAM

Bu şartname Modelcilik Kulübü Derneği tarafından **4-5 Mayıs 2019** tarihlerinde düzenlenecek olan “**Ölçekli Dünyalar, 6. Model Yarışması**”nın kategori, değerlendirme kriterleri, teslimat vb. kısıtları kapsamaktadır.

B. YARIŞMA TARİHİ VE YERİ

Ölçekli Dünyalar 6. Model Yarışması, 4-5 Mayıs 2019 tarihlerinde İstanbul, Zeytinburnu Novotel’de yapılacaktır.

C. ONLINE KAYIT ve MODELLERİN TESLİMATI

Online Kayıt <http://yarisma.modelcilikkulubu.org/> web adresindeki “Online Kayıt Formu İçin Tıklayınız” linki üzerinden alınacaktır. Kayıtların Online yapılması işlemlerin hızlı yapılabilmesi açısından büyük önem arz etmektedir. Kayıtlarını Online yapan katılımcıların Katılım Formları bir önceki yarışmada olduğu gibi model teslim aşamasında hazır olacaktır. Online kayıt yaptırmayan katılımcılar model teslim etme aşamasında her model için 3 (üç) nüshadan oluşan Katılım Formu doldurmak zorundadırlar.

Modellerin teslimi **3 Mayıs 2019** Cuma Saat 14:00’da başlayacak olup, **4 Mayıs 2019** Cumartesi günü saat 14.00’de son bulacaktır. Online kayıt yaptıran katılımcılar “Katılım Formu”nu görevlilerden teslim alıp kontrol ettikten sonra, imzalayarak modellerini teslim edeceklerdir.

4 Mayıs 2019 Cumartesi günü saat 14.00’den sonra getirilen modeller yarışmaya katılamayacak olup, sergi kısmına alınacaktır.

D. KATILIM ÜCRETİ

- Modelci için yarışmaya katılım ücreti **20 TL’** dir. Katılım ücreti modelci için olup, , modelci istediği kadar model ile yarışmaya katılabilir. Katılım ücreti, kayıt masasında makbuz mukabili tahsil edilecektir.
NOT: Gençler Kategorisine katılım ücretsizdir.
- Yarışma sırasında kulüplerin tanıtımı, maket ve aksesuar satışı için gerek mağazalar gerekse ikinci el satışlar için masalar kiraya verilecektir. Masa kiralama ücretleri, masa başı **150 TL olup**, Kurumsal Sirket olarak katılanlar en az iki masa almak zorundadır. Masa Ölçüleri 130x65 cm’dir.

E. KONAKLAMA

- Etkinliğin yapılacağı Novotel Zeytinburnu veya Ibis Zeytinburnu otelleri için, katılımcılara özel uygulanacak konaklama fiyatları aşağıdaki gibidir:
 - NOVOTEL Zeytinburnu
Tek Kişilik Oda : 50 Euro (oda+kahvaltı)
Çift Kişilik Oda: 60 Euro (oda+kahvaltı)
 - IBIS Otel Zeytinburnu
Tek Kişilik Oda : 35 EURO (oda+kahvaltı)
Çift Kişilik Oda : 40 EURO (ofa+kahvaltı)

Otopark kullanımı Ücretsizdir. Şehir içi ücretsiz servisler mevcuttur.

F. GENEL TANIMLAR

Ölçekli Dünyalar Model Yarışması’na, Modelcilik Kulübü Derneği Üyesi olsun veya olmasın tüm modelciler katılma hakkına sahiptirler.

Ölçekli Dünyalar Model Yarışmalarında “Ödül Almış Modeller” bu yarışmaya tekrar katılamazlar. Ancak bu modeller SERGİ bölümünde sergilenmek amacıyla etkinliğe katılabilirler.

Daha önce yarışmaya katılmış ama ödül almamış olan modeller tekrar yarışmaya katılabilirler.

Yarışmaya katılacak modelleri ilgili kategoriye (STANDART/HOBİ veya MASTER/USTALAR) kayıt etme sorumluluğu tümüyle yarışmacıya aittir. MASTER/USTALAR kategorisine isteyen herkesin katılabileceği gibi, aşağıdaki kıstası taşıyan modelcilerin MASTER/USTALAR kategorisinde yarışmaya katılmaları zorunludur.

- Aynı ana kategoride geçmiş yarışmalarda en az üç kere altın almış olmak.
- Üzerinde önemli ölçüde ağır tadilat yapılmış modeller (ticari detay setleri kullanılan modeller hariç), Ustalar kategorisinde yer alacaktır.

Yarışmaya katılacak modelleri ilgili kategoriye kayıt etme sorumluluğu tümüyle yarışmacıya ait olup yanlış kategoriye kayıt ettirilmesi durumunda modelin yeri için nihai karar organizasyon komitesine aittir. Katılımcının kategori karmaşası yaşaması durumunda yarışma kayıt alanında bulunan kayıt görevlilerinden yardım istemesi tavsiye edilir.

Kamu örf ve adetlerini zedeleyen, hakaret içeren çalışma ve modeller kesinlikle yarışma ve sergiye katılamazlar.

Yarışmaya katılan modeller katılımcı modelciler tarafından yapılmış olmalıdır. Üçüncü şahıslar tarafından yapılmış modeller modeli yapanın ismi belirtilerek modeli yapan kişi adına yarışmaya katılabilirler.

Ölçekli Dünyalar Model Yarışmasına katılan yarışmacılar, bu şartnamede tanımlanmış olan şartname hükümlerini, yarışma koşullarını ve organizasyon komitesi kararlarını aynen kabul etmiş sayılırlar.

G. DEĞERLENDİRME

Bu yıl her iki klasmanda da (Hobi/Standart – Master/Ustalar) yarışmaya katılan modellerin değerlendirilmesi, hem jüri hem de katılım sağlayan modelciler tarafından yapılacaktır. Değerlendirme %50 jüri, %50 modelci şeklinde hesaplanacaktır. Modelci katılım yaptığı kategori ve/veya kategoriler haricindeki tüm kategorilerde değerlendirme yapabilir. Modelci, katılım sağladığı kategori veya kategorilerde değerlendirme yapamaz.

Yarışmaya katılan modellerin değerlendirilmesi **4 Mayıs 2019** Cumartesi günü saat 14.00'ten itibaren başlayacaktır. Modelciler değerlendirme yaparken salon ziyaretçilere kesin olarak kapatılacaktır. Değerlendirme süresi boyunca ziyaretçilerin her ne sebeple olursa olsun salona girmesine müsaade edilmeyecektir. Değerlendirme esnasında salonda sadece yarışmaya katılım sağlayan modelciler ve Modelcilik Kulübü Derneğinin görevlendirdiği fotoğraf ve video çekimi görevlileri bulunabilir.

Değerlendirme esnasında yoğunluk ve aksaklık yaşanmaması için modelciler gruplar halinde yarışma salonuna alınabilirler.

Organizasyon komitesi, ilgili kategorilerde 5 model altı katılım olan kategorileri bir üst kategoriye / ölçeğe ya da uygun kategoriye taşıma hakkına sahiptir. Katılımı az olan kategorileri kapatma veya birleştirme hakkına sahiptir.

Organizasyon Komitesi, bu şartnamenin “Yarışma Kategorileri/Grupları” bölümünde tanımlanmış olan kategoriler ve ölçekler dışında herhangi bir ölçekte model gelmesi durumunda, bu modeli uygun gördüğü kategoriye yerleştirme hakkına sahiptir. Gençler haricindeki kategorilerde modelci doküman ibraz etmekle mükellef olup doküman verilmediği durumlarda değerlendirme yapan modelcilerin ve jüri üyelerinin değerlendirilen konu ile alakalı bilgisi nihai sayılır. Eger model kutudan çıktığı gibi yapıldı ise, yapım klavuzunu katılımcı belgesine eklenmesi yeterlidir

ÖNEMLİ ! : Jüri üyeleri ve modelcilerin, değerlendirme yaparken şartnamede yer alan değerlendirme kriterlerini göz önünde bulundurması beklenir.

H. ÖLÇEK TANIMLARI

Hava Araçları

1/72	1/60 ve daha küçük ölçekler
1/48	1/59 ve 1/40 ölçek aralığı
1/32	1/39 ve daha büyük ölçekler

Askeri Kara Araçları

1/72	1/100 ve 1/60 ölçek aralığı
1/48	1/59 ve 1/36 ölçek aralığı
1/35	1/35 ve daha büyük ölçekler

I. ÖDÜLLER

- **Ödül Töreni 5 Mayıs Pazar günü saat 12:30'da başlayacaktır.**
- Yarışmada dereceye giren modeller Altın, Gümüş ve Bronz olarak değerlendirilecektir. Birden fazla model Altın, Gümüş ve Bronz olarak değerlendirilebilir.
- Bir yarışmacının birden fazla modeli dereceye layık görebilir.
- Yarışmaya gelen modeller kendi aralarında genel modelcilik kıstaslarına göre birbirleriyle göreceli olarak değerlendirilecektir. Dolayısıyla kategori iştirakçileri yapılan değerlendirme sonucunda Altın, Gümüş ve Bronz derecelerinde kendi içlerinde sıralanacaktır.

J. ÖZEL ÖDÜLLER

Mevcut kategoriler haricinde verilecek ÖZEL ÖDÜLLER aşağıdaki gibidir:

- **En iyi model / Best of Show**
- **Mehmet C. ŞEKERCİOĞLU** özel ödülü, Türk Askeri uçağı özel ödülü
- **Ruhşen SAYRAÇ** özel ödülü, En iyi boyamaya sahip modele verilecektir
- **Nejat DERYAKULU** özel ödülü, En iyi dökümante edilmiş modele verilecektir
- **Ferdi DUMAN** özel ödülü, **Sivil havacılık özel ödülü**
- **Türk Askeri Kara Aracı** özel ödülü
- **Sivil araç** özel ödülü

K. MODELLERİN İADESİ

Modellerin iade saati 5 Mayıs Pazar günü saat 16.00'dır. Katılımcılar kayıt esnasında kendilerine verilen kayıt formlarının ilgili kısmını salon görevlilerine ibraz edip onların gözetiminde modellerini alacaktır. Modelleri vekaleten alacak kişilerin isimlerinin önceden kayıt formuna yazılması gerekmektedir.



YARIŞMA KATEGORİLERİ/GRUPLARI

1. GENÇLER KATEGORİSİ (17 yaş ve altı)

1.1. Tüm girişler

2. HAVA ARAÇLARI (Hobi/Standart)

2.1. 1/144 ölçek askeri uçaklar (sivil yolcu uçakları hariç)

2.2. 1/72 ölçek pervaneli uçaklar

2.3. 1/72 ölçek jet uçaklar

2.4. 1/48 pervaneli uçaklar

2.5. 1/48 jet uçaklar

2.6. 1/32 ve daha büyük ölçek pervaneli ve jet uçaklar

2.7. Sivil uçaklar – Tüm girişler

2.8. Helikopterler - Tüm girişler

3. HAVA ARAÇLARI (Master/Ustalar)

3.1. 1/144 ölçek askeri uçaklar (sivil yolcu uçakları hariç)

3.2. 1/72 ölçek pervaneli uçaklar

3.3. 1/72 ölçek jet uçaklar

3.4. 1/48 pervaneli uçaklar

3.5. 1/48 jet uçaklar

3.6. 1/32 ve daha büyük ölçek pervaneli ve jet uçaklar

3.7. Sivil uçaklar - Tüm girişler

3.8. Helikopterler - Tüm girişler

4. ASKERİ KARA ARAÇLARI (Hobi/Standart)

4.1. 1/72 ölçek Askeri Kara Araçları - Tüm girişler

4.2. 1/48 ölçek Askeri Kara Araçları - Tüm girişler

4.3. 1/35 ölçek Askeri Kara Araçları (1945 ve öncesi paletli araçlar)

4.4. 1/35 ölçek Askeri Kara Araçları (1945 ve öncesi tekerlekli ve yarı paletli araçlar)

4.5. 1/35 ölçek Askeri Kara Araçları (1945 sonrası paletli araçlar)

4.6. 1/35 ölçek Askeri Kara Araçları (1945 sonrası tekerlekli ve yarı paletli araçlar)

4.7. 1/35 ölçek diğer muharip araç ve teçhizatlar (top, füze, silahlı demiryolu araçları v.b.)

5. ASKERİ KARA ARAÇLARI (Master/Ustalar)

5.1. 1/72 ölçek Askeri Kara Araçları - Tüm girişler

5.2. 1/48 ölçek Askeri Kara Araçları - Tüm girişler

5.3. 1/35 ölçek Askeri Kara Araçları (1945 ve öncesi paletli araçlar)

5.4. 1/35 ölçek Askeri Kara Araçları (1945 ve öncesi tekerlekli ve yarı paletli araçlar)

5.5. 1/35 ölçek Askeri Kara Araçları (1945 sonrası paletli araçlar)

5.6. 1/35 ölçek Askeri Kara Araçları (1945 sonrası tekerlekli ve yarı paletli araçlar)

5.7. 1/35 ölçek diğer muharip araç ve teçhizatlar (top, füze, silahlı demiryolu araçları v.b.)

6. OTOMOTİV KATEGORİSİ (Hobi/Standart)

- 6.1. Fabrika çıkışı araçlar – 1/20 -1/31 arası ölçekler
- 6.2. Motor Sporları/Yarış araçları – 1/20 -1/31 arası ölçekler
- 6.3. Modifiye edilmiş araçlar – 1/20-1/31 arası ölçekler
- 6.4. Ticari araçlar - 1/20 -1/31 arası ölçekler (pick-up, van, minibüs, otobüs, kamyon, TIR)
- 6.5. Motorsikletler - Tüm girişler
- 6.6. İş Makineleri - Tüm girişler
- 6.7. 1/32 ve daha küçük ölçek araçlar – Tüm girişler
- 6.8. 1/19 ve daha büyük ölçek araçlar – Tüm girişler

7. OTOMOTİV KATEGORİSİ (Master/Ustalar)

- 7.1. Fabrika çıkışı araçlar – 1/20 -1/31 arası ölçekler
- 7.2. Motor Sporları/Yarış araçları – 1/20 -1/31 arası ölçekler
- 7.3. Modifiye edilmiş araçlar – 1/20-1/31 arası ölçekler
- 7.4. Ticari araçlar - 1/20 -1/31 arası ölçekler (pick-up, van, minibüs, otobüs, kamyon, TIR)
- 7.5. Motorsikletler - Tüm girişler
- 7.6. İş Makineleri - Tüm girişler
- 7.7. 1/32 ve daha küçük ölçek araçlar – Tüm girişler
- 7.8. 1/19 ve daha büyük ölçek araçlar – Tüm girişler

8. FİGÜRLER KATEGORİSİ

- 8.1. 75 mm'den küçük Askeri ve Tarihi figürler
- 8.2. 75 mm ve daha büyük ölçek Askeri ve Tarihi figürler
- 8.3. 54 mm'den küçük Fantezi Figürler
- 8.4. 54 mm ve daha büyük Fantezi Figürler
- 8.5. Bilim Kurgu figürler - Tüm girişler
- 8.6. Büstler - Tüm girişler

9. GEMİLER KATEGORİSİ

- 9.1. Yelkenli gemiler (Ahşap gemiler hariç) - Tüm girişler
- 9.2. 1/400'den küçük ölçekli Motorlu Gemiler - tüm muharip araçlar (Ahşap gemiler hariç)
- 9.3. 1/400-1/200 ölçek arası Motorlu Gemiler - tüm muharip araçlar (Ahşap gemiler hariç)
- 9.4. 1/200'den büyük ölçekli Motorlu Gemiler – tüm muharip araçlar (Ahşap gemiler hariç)
- 9.5. Denizaltılar – Tüm girişler
- 9.6. Motorlu Gemiler - tüm sivil araçlar (Ahşap gemiler hariç) - Tüm girişler
- 9.7. El yapımı gemiler (ahşap kitler ve kağıt/karton modeller dahil) – Tüm girişler

10. BİLİM-KURGU KATEGORİSİ

- 10.1. Uzay gemileri, araçlar, roketler – Tüm girişler
- 10.2. Mecha/Robotlar – Tüm girişler

11. DIORAMALAR

11.1. Hobi/Standart – Tüm girişler

11.2. Master/Ustalar – Tüm girişler

12. Trenler Kategorisi – Tüm girişler (Askeri araçlar hariç)

13. What If Kategorisi – Tüm girişler

14. El Yapımı Modeller (Ahşap, kağıt, plastik v.b.) – Tüm girişler (gemiler hariç)

L. DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

1. Hava Araçları

1.1. Temel Yapım:

- 1.1.1. Çapak, kalıp izi, kalıptan kaynaklanan dolgu ve itici izleri, imalatçı marka ve tescil işaretleri ve benzer kalıptan kaynaklanan hataların giderilmesi,
- 1.1.2. Gerçek hava aracında olmayan birleşim izlerinin yok edilmesi,
- 1.1.3. Hatalı kontör çizgilerinin düzeltilmesi (olması gereken ölçüden daha ince radom, hücum kenarı, yanlış çizgide ilerleyen kanatlar vb.),
- 1.1.4. Dolgu ve düzeltme esnasında kaybedilen detayların modelin genel detay seviyesiyle aynı noktaya getirilecek şekilde baştan yapılması,

1.2. Hizalama:

- A. **Kanatlar ve yatay stabilizeler:** Uçaktan kaynaklanan özel bir durum yoksa önden bakıldığında simetrik açılarda olmalıdır,
- B. **Üst görünüm:** Kanat ve stabilizeler uçağın merkez hattı baz alınarak iki tarafta da aynı hizada olmalıdır,
- C. **Çoklu dikey stabilizeler:** Önden bakıldığında gövdeye simetrik açılarda, yandan bakıldığında ise aynı hizada yerleştirilmiş olmalıdır,
- D. **Hava girişleri ve motor çıkışları:** Ön, arka, yan ve üstten bakıldığında doğru hizalanmış olmalıdır,
- E. **İniş takımları:** Ön, arka, yan ve üstten bakıldığında iniş takım elemanları birbirleriyle ve gövde ile düzgün hizalanmış olmalıdır,
- F. **Mühimmat vs:** Bütün mühimmatlar birbirleriyle ve hava aracı ile doğru hizalanmış olmalıdır.

1.3. Kanopi ve diğer saydam parçalar:

- A. Saydam parçalarda yapıştırıcı ya da tesviyeden kaynaklanan yüzey problemleri olmamalıdır,
- B. Güneşlik, Kanopi ve diğer saydam parçaların gövdeyle birleşim yerlerinde oluşabilecek boşluklar doldurulmalıdır,
- C. Tüm saydam parçalar çiziksiz olmalı ve maskeden kaynaklanan boya lekelerinden arındırılmış olmalıdır.

1.4. Detaylar:

- 1.4.1. Kit tarafından kalın verilmiş parçalar inceltmeli veya değiştirilmelidir. Örneğin kanatların firar kenarları, mühimmatların Finleri, iniş takım kapakları, açık kapakların kenarları vb.
- 1.4.2. İniş takım yuvaları, hava alığı, egzoz çıkışı gibi açıklıkların uygun şekilde modelin içi görünmeyecek şekilde kapatılmalıdır.
- 1.4.3. Namlular ve çeşitli hava kanalları detaylar delinip açılmalıdır.

- 1.4.4. Modele eklenen detayların ölçekli olmasına ya da ölçeğine çok yakın olarak imal edilmesine dikkat edilmelidir.
- 1.4.5. Modele takılan mühimmat türevi ekstra parçaların detay seviyesi olarak modelin genelini yakalaması ve yüklemenin gerçek uçakta yapılan yüklemelere uygunluk göstermesi gerekmektedir.
- 1.4.6. Kullanılan detay setlerinin (metal, photo etch, resin vb.) modele düzgün uygulanması, özellikle PE'lerin modelin yüzeyine uygun olarak şekillendirilmesi gerekmektedir.

1.5. Boyama ve Bitirme:

- 1.5.1. Modelin yüzeyi boyama aşamasından sonra yapım aşamasına dair izler taşımamalıdır (Örn. Yapıştırıcı, zımpara, parmak izi vb.).
- 1.5.2. Modelin bitimi düzgün olmalıdır. Baz alınan gerçek hava aracında bulunan düzensizlikler modele yansıtıldıysa belgelerle desteklenmelidir.
- A. Boyada fırça izi, tüylenme, fırça kılı olmamalıdır,
- B. Boyada portakal kabuğu efekti, çatlama veya tozlanma (kanat kökleri, dik açılı bağlantılar vb. yerlerde) olmamalıdır,
- C. Vernik tabakasının hatalı uygulamasından kaynaklanan parlaklık farkları olmamalıdır.
- 1.5.3. Boya geçişlerinin gerçeğe uygun olması, maskelemedeki hatalardan kaynaklanan dumanlamalar olmamalıdır. Boya geçişleri belgelere uygun olarak aşırı püskürtmeden kaynaklanan tükürmelere mahal vermeden ölçekli yapılmalıdır.
- 1.5.4. Saydam parçaların çerçeveleri keskin, net ve düzgün olmalıdır.
- 1.5.5. Atmosferik etkilerin yansıtılması (eskitme, yıpranma vb.) durumunda, ölçeğin göz önüne alınması, belgelenmiş gerçek hava aracının referans alınması (kullanıldığı bölge, şartlar vb.) ve bu efektlerin modelin genelinde bütünlüğünü muhafaza etmesi (fabrika çıkışı bir dış boyaya aşırı eskitilmiş bir pilot mahalli koymamak gibi). Modeli yapılan hava aracının özel bir durumu söz konusu ise bunun belgelerle desteklenmesi gerekmektedir.

1.6. Sulu/Kuru Çıkartma (Dekal) Uygulaması:

Dekaller ister sulu ister kuru olsun yüzeyde boyanmış gibi durmaları, hava kabarcıklarının yok edilmesi, yüzey çizgilerinin yedirilmesi ve mat yüzeyden kaynaklanan parlamaların olmaması gerekmektedir.

- A. Yapıştırıcılar düzgün hizalanmalıdır (eğer modeli yapılan hava aracının bu tip işaretlerde özel bir durumu söz konusu ise belgelenmesi, dolayısıyla modelcinin hata yapmadığının ve mevcut özel durumun birebir yansıttığının kanıtlanması gerekir).
- B. Bazı hava araçlarında bu tip işaretlerde boyama yerine hazır çıkartmalar kullanılmaktadır. Gerçek çıkartmalarda uygulamadan kaynaklanan bir gariplik söz konusu ise ve bunlar modele yansıtılmış ise belgelendirilmelidir.

1.7. Renkler

Renkler: Boyaların renkleri, aynı firmaya ait olsa bile aynı şekilde üretilmelerine rağmen seriden seriye ton farklılıklarına sahip olabilmektedirler. Değişik kullanım mecraları boyayı değişik şekillerde etkilemektedir. Bütün boyalar gerek atmosferik şartlardan gerekse de güneş ışığından dolayı ton kaybına uğramaktadır. Bunun yanı sıra baktığınız mesafe de boyanın tonunu algılamayı etkilemektedir. Kötü uygulama ve bakım gerçek hava araçlarında renk konusunda problemlere sebebiyet vermektedir. Bu nedenle büyük hatalar (Red Arrows uçağını yeşile boyamak vb.) haricinde kabul edilebilir ton farkları, modelin gerçeğe uygunluğunu etkilemez. Buna rağmen modelde eğer olması gereken renge oranla ciddi ton farkı gibi hususlar varsa belgelendirilmelidir.

2. Askeri Kara Araçları

2.1. Temel Yapım:

- 2.1.1. Çapak, kalıp izi, kalıptan kaynaklanan dolgu ve itici izleri, tescil işaretleri (Monogram ve bazı Revell kitlerde olduğu gibi) ve benzer kalıptan kaynaklanan hatalar giderilmelidir.

Model motorlu olarak üretilmiş ise bu nedenle uygulanmış ekstra deliklerin kapatılması gerekmektedir.

- 2.1.2. Gerçek araçta olmayan birleşme izlerinin kaybedilmesi, özellikle namlu, tekerlekler ve gövde dışına takılan ekstra ekipmanda buna dikkat edilmesi gerekmektedir.
- 2.1.3. Genel hat hataları giderilmiş olmalıdır.
- 2.1.4. Üst ve alt gövde birleşiminden kaynaklanan boşlukların giderilmiş olması gerekmektedir. Modelin içinin görülmesi önlenmelidir.
- 2.1.5. Özellikle zırhlı araçlardaki paletlerin birleşme yerlerindeki boşlukların veya üst üste binmeleri önlenmelidir.
- 2.1.6. Makinalı tüfek, ana top, egzozlar ve hava alıkları gibi detayların delinmesi ve açılması gerekmektedir.
- 2.1.7. Tesviye esnasında namluların silindirik formları muhafaza edilmelidir.
- 2.1.8. Tekerlek ve palet izleri aynı yöne bakmalıdır.

2.2. Hizalama:

- A. Yol tekerlekler ve/veya palet taşıyıcı tekerleklerin alt şasi merkez çizgisine eşit uzaklıkta olması gerekmektedir.
- B. Taşıyıcı tekerleklerin palete oturması gerekmektedir.
- C. Önden bakıldığında paletlerin birbirine dikey düzlemde paralel olması, tekerlekli araçlarda eğer gerçek araçta mevcut kamber açısı varsa modele bunun simetrik olarak yansıtılmış olması gerekmektedir.
- D. Bütün tekerleklerin ve/veya paletlerin yere oturması gerekmektedir.
- E. Aracın parçalarının birbirleriyle hizalanmış olması gerekmektedir.
- F. Üstten bakıldığında namluların taret merkez aksına paralel olması gerekmektedir.
- G. Hasarlı bir durumu betimlemek için tadil edilmedikleri sürece gerçek araçta simetrik bulunan öğelerin (lambalar, çamurluklar vb.) modele de aynı şekilde yansıtılmaları gerekmektedir.

2.3. Detaylar:

- 2.3.1. Kit tarafından kalın ve/veya ölçek dışı verilmiş parçalar inceltirmeli veya değiştirilmelidir.
- 2.3.2. Gerçek araçta bulunan kaynak izlerinin mümkün olduğunca modele yansıtılması gerekmektedir.
- 2.3.3. Gerçek araçta olduğu bilinen ama modelde bulunmayan ekstra parçalar mümkün olduğunca ölçekli olarak modele eklenmelidir.
 - A. Perçin, vida, somun vb. küçük detaylar mümkün olduğunca araca eklenmelidir.
 - B. Ekstra detayların zincir, yakıt tankları, toplanmış brandalar vb. gerçeğe uygun olarak modele eklenmesi, bu eklemeler yapılırken uygun bağlantı parçalarının yapımı ve eklenmesi (kanca, ip vs.). Gerçek araçta yakıt bidonlarının gövdeye model yapıştırıcısıyla yapıştırılmadığı gerçeği göz ardı edilmemelidir.
 - C. Kullanılan detay setleri (metal, PE, resin vb.) modele düzgün olarak uygulanmalıdır. Özellikle PE'lerin modelin yüzeyine uygun olarak şekillendirilmesi gerekmektedir.
- 2.3.4. Modele bitişik basılmış (kürek, çekiç vb.) parçaların kesilerek gövdeden ayrılması ve değiştirilmesi gerekmektedir. Gövdeye basılı olarak verilmiş ızgaraların da aynı işleme tabi tutulması gerekmektedir.
- 2.3.5. Paletli cihazlarda paletler belgelere istinaden uygun oranda sarkık yapılabilir.
- 2.3.6. Modelde mevcut değil ise cam silecekleri uygun yerlere eklenmelidir.
- 2.3.7. Far ve stop lambaları blok olarak bırakılmamalı, içleri oyulmak suretiyle saydam camlar ile kaplanarak aslına uygun şekilde yapılmalıdır.
- 2.3.8. Lamba ve duman salıcı gibi öğelerin elektrik kabloları eklenmelidir.
- 2.3.9. Araç lastiklerine hava supapları eklenmelidir.
- 2.3.10. Araç gösterge panelleri detaylandırılmalı ve camları eklenmelidir.
- 2.3.11. Açık tekerlekli araçlarda gaz ve fren pedalları eklenmelidir.

- 2.3.12. Eğer model üzerinde mevcut değil ise tekerleklerin iç kısımları belgelere göre detaylandırılmalıdır.
- 2.3.13. Gövdeye basılı olarak verilmiş tutamak ve kapı kollarının ince tel gibi malzemeler ile gerçeğe uygun olarak yapılmalıdır.
- 2.3.14. Modelin alt tarafına da üst tarafla aynı özenin gösterilmesi ve üst taraf ile aynı oranda boyanarak eskitilmesi gerekmektedir.

2.4. Boyama ve Bitirme:

- 2.4.1. Modelin yüzeyi boyama aşamasından sonra yapım aşamasına dair izler taşımamalıdır (Örn. Yapıştırıcı, zımpara, parmak izi vb.).
- 2.4.2. Modelin bitimi düzgün olmalıdır. Baz alınan gerçek araçta bulunan düzensizlikler modele yansıtıldıysa belgelerle desteklenmelidir. Zimmerit ve kaymaz yüzeyler yapıldıysa bunlar da belgelenmelidir.
- A. Boyada fırça izi, tüylenme, fırça kılı olmamalıdır,
- B. Boyada portakal kabuğu efekti, çatlama veya tozlanma (dik açılı bağlantılar vb. yerlerde) olmamalıdır,
- C. Vernik tabakasının hatalı uygulamasından kaynaklanan parlaklık farkları olmamalıdır.
- 2.4.3. Boya geçişlerinin gerçeğe uygun olması, maskelemedeki hatalardan kaynaklanan dumanlamalar olmamalıdır. Boya geçişleri belgelere uygun olarak aşırı püskürtmeden kaynaklanan tükürmelere mahal vermeden ölçekli yapılmalıdır.
- 2.4.4. Atmosferik etkilerin yansıtılması (eskitleme, yıpranma vb.) durumunda, ölçeğin göz önüne alınması, belgelenmiş gerçek aracın referans alınması (kullanıldığı bölge, şartlar vb.) ve bu efektlerin modelin genelinde bütünlüğünü muhafaza etmesi (fabrika çıkışı bir dış boyaya aşırı eskitilmiş bir pilot mahalli koymamak gibi). Modeli yapılan aracın özel bir durumu söz konusu ise bunun belgelerle desteklenmesi gerekmektedir.

2.5. Sulu/Kuru Çıkartma (Dekal) Uygulaması:

- A. Yapıştırıcılar düzgün hizalanmalıdır (eğer modeli yapılan aracın bu tip işaretlerde özel ir durumu söz konusu ise belgelenmesi, dolayısıyla modelcinin hata yapmadığının ve mevcut özel durumun birebir yansıtıldığının kanıtlanması gerekir).
- B. Çıkartmalarda parlama ve/veya hava kabarcığının bulunmaması gerekmektedir. Çıkartmanın taşıyıcı filminin belli olmaması, dolayısı ile boyanmış gibi durması gerekmektedir.

2.6. Renkler

Renkler: Boyaların renkleri, aynı firmaya ait olsa bile aynı şekilde üretilmelerine rağmen seriden seriye ton farklılıklarına sahip olabilmektedirler. Değişik kullanım mecraları boyayı değişik şekillerde etkilemektedir. Bütün boyalar gerek atmosferik şartlardan gerekse de güneş ışığından dolayı ton kaybına uğramaktadır. Bunun yanı sıra baktığınız mesafe de boyanın tonunu algılamayı etkilemektedir. Kötü uygulama ve bakım gerçek Askeri Kara araçlarında renk konusunda problemlere sebebiyet vermektedir. Bu nedenle büyük hatalar haricinde kabul edilebilir ton farkları, modelin gerçeğe uygunluğunu etkilemez. Buna rağmen modelde eğer olması gereken renge oranla ciddi ton farkı gibi hususlar varsa belgelenmelidir.

3. Otomotiv

3.1. Temel Yapım:

- 3.1.1. Çapak, kalıp izi, kalıptan kaynaklanan dolgu ve itici izleri, tescil işaretleri (Monogram ve bazı Revell kitlerde olduğu gibi) ve benzer kalıptan kaynaklanan hatalar giderilmelidir.
- 3.1.2. Gerçek araçta olmayan birleşme izleri yok edilmelidir. Yapılan araç özellikle otomobil ise bu detay daha çok önem arz eder. Lastikten mamul tekerleklerde bulunan kalıp izi de buna dahil olmakla beraber, özel amaçla üretilmiş lastiklerde (F1, Moto GP vb.) belgelenilmek şartı ile bu izler bırakılabilirler.
- 3.1.3. Hatalı kontur çizgileri düzeltilmiş olmalıdır.
- 3.1.4. Kupa ve şasi arasındaki boşluklar giderilmiş olmalıdır.

3.1.5. Dolgu ve düzeltme esnasında kaybedilen detaylar modelin genel detay seviyesiyle aynı noktaya getirilecek şekilde baştan açılmalıdır.

3.2. Hizalama:

- A. Gövdenin dışına yerleştirilen öğelerin (aynalar, egzozlar vb.) hizalı ve simetrik olması gerekmektedir.
- B. Aracın içinde bulunan öğelerin düzgünce hizalanmış olması gerekmektedir.
- C. Aracın bütün tekerleklerinin (yedek teker hariç) yere basması, ön, arka ve yan görünümle itibarıyla doğru hizalanmış olması gerekmektedir. Ön tekerleklerin dönük yapıldığı durumlarda iki tekerleğin de aynı yöne bakması ve simetrik olmasına dikkat etmek gerekmektedir.

3.3. Camlar ve Diğer Saydam Parçalar:

- A. Cam veya saydam parçalarda yapıştırıcı ya da tesviyeden kaynaklanan yüzey problemleri olmamalıdır.
- B. Cam veya saydam parçaların gövdeyle birleşim yerlerinde oluşabilecek boşlukların doldurulmuş ve tesviye edilmiş olması gerekmektedir.
- C. Tüm cam veya saydam parçaların çiziksiz ve maskeden kaynaklanan boya lekelerinden arındırılmış olması gerekmektedir.

3.4. Detaylar:

- 3.4.1. Kit tarafından kalın ve/veya ölçek dışı verilmiş parçalar inceltilmeli veya değiştirilmelidir.
- 3.4.2. Egzoz ve hava alıkları gibi çıkışlar delinip gerçeğine uygun olarak açılmalıdır.
- 3.4.3. Modele eklenen ekstra detaylar (kapı kilitleri, gösterge detayları, motor kabloları, döşeme dokuları vb.) ölçeğe uygun olmalıdır. Kullanılan detay setlerinin (metal, PE, resin vb.) modele düzgün olarak uygulanması ve özellikle PE'lerin modelin yüzeyine uygun olarak şekillendirilmek kaydı ile montajı yapılmalıdır.
- 3.4.4. Motor ve şasi detay seviyeleri modelin geneli ve ölçeği ile uyumlu olmalıdır.
- 3.4.5. Hareket eden parçaların (kapı, kaput vb.) modelin geneliyle uyum sağlaması ve bu parçaların hareketinin gerçekçi olması gerekmektedir. Hareketli parça mekanizmalarının gerçeğe uygun yapılması gerekmektedir.

3.5. Boyama ve Bitirme:

- 3.5.1. Modelin yüzeyi boyama aşamasından sonra yapım aşamasına dair izler taşımamalıdır (Örn. Yapıştırıcı, zımpara, parmak izi vb.).
- 3.5.2. Modelin bitimi düzgün olmalıdır. Baz alınan gerçek araçta bulunan düzensizlikler modele yansıtıldıysa belgelerle desteklenmelidir. Zimmerit ve kaymaz yüzeyler yapıldıysa bunlar da belgelenmelidir.
 - A. Boyada fırça izi, tüylenme, fırça kılı olmamalıdır,
 - B. Boyada portakal kabuğu efekti, çatlama veya tozlanma (dik açılı bağlantılar vb. yerlerde) olmamalıdır,
 - C. Vernik tabakasının hatalı uygulamasından kaynaklanan parlaklık farkları olmamalıdır.
- 3.5.3. Boya geçişlerinin gerçeğe uygun olması, maskelemedeki hatalardan kaynaklanan dumanlamalar olmamalıdır. Boya geçişleri belgelere uygun olarak aşırı püskürtmeden kaynaklanan tükürmelere mahal vermeden ölçekli yapılmalıdır.
- 3.5.4. Atmosferik etkilerin yansıtılması (eskitme, yıpranma vb.) durumunda, ölçeğin göz önüne alınması, belgelenmiş gerçek aracın referans alınması (kullanıldığı bölge, şartlar vb.) ve bu efektlerin modelin genelinde bütünlüğünü muhafaza etmesi (fabrika çıkışı bir dış boyaya aşırı eskitilmiş bir pilot mahalli koymamak gibi). Modeli yapılan aracın özel bir durumu söz konusu ise bunun belgelerle desteklenmesi gerekmektedir.
- 3.5.5. Krom parçaların gerçeğe uygun sergilenmesi ve yapım aşamasından kaynaklanabilecek hatalardan (çizik, boya lekesi, yüzeyin sıyrılmaması vb.) arındırılmış olması gerekmektedir.

3.6. Sulu/Kuru Çıkartma (Dekal) Uygulaması:

- A. Yapıştırıcılar düzgün hizalanmalıdır (eğer modeli yapılan aracın bu tip işaretlerde özel ir durumu söz konusu ise belgelenmesi, dolayısıyla modelcinin hata yapmadığının ve mevcut özel durumun birebir yansıtıldığının kanıtlanması gerekir).
- B. Çıkartmalarda parlama ve/veya hava kabarcığının bulunmaması gerekmektedir. Çıkartmanın taşıyıcı filminin belli olmaması, dolayısı ile boyanmış gibi durması gerekmektedir.

3.7. Renkler

Renkler: Boyaların renkleri, aynı firmaya ait olsa bile aynı şekilde üretilmelerine rağmen seriden seriye ton farklılıklarına sahip olabilmektedirler. Değişik kullanım mecraları boyayı değişik şekillerde etkilemektedir. Bütün boyalar gerek atmosferik şartlardan gerekse de güneş ışığından dolayı ton kaybına uğramaktadır. Bunun yanı sıra baktığınız mesafe de boyanın tonunu algılamanızı etkilemektedir. Buna rağmen modelde eğer olması gereken renge oranla ciddi ton farkı gibi hususlar varsa belgelendirilmelidir.

4. Gemiler

4.1. Temel Yapım:

- 4.1.1. Çapak, kalıp izi, kalıptan kaynaklanan dolgu ve itici izleri, tescil işaretleri (Monogram ve bazı Revell kitlerde olduğu gibi) ve benzer kalıptan kaynaklanan hatalar giderilmelidir.
- 4.1.2. Genel hat hataları giderilmeli ve birleştirmelerden kaynaklanan boşluklar doldurulmalıdır.
- 4.1.3. Geminin donanımı temsil ettiği döneme uygun olarak yapılmalıdır (Örneğin HMS Hood'un ekstra uçaksavarları 1940'da, radar donanımı 1941'de ve uçak katapultunun 1930 – 1932 periyodunu taşıması vb.).
- 4.1.4. Hatalı kontur çizgileri düzeltilmiş olmalıdır.
- 4.1.5. Dolgu ve düzeltme esnasında kaybedilen detaylar modelin genel detay seviyesiyle aynı noktaya getirilecek şekilde baştan açılmalıdır.
- 4.1.6. Tesviye esnasında namluların ve direklerin silindirik formları muhafaza edilmelidir.

4.2. Hizalama:

- A. Üst yapı elemanları (kasaralar, bacalar, platformlar ve kule vb.) bordadan bordaya bakıldığında dikey hatla hizalı olmalıdır.
- B. Direkler bordadan bordaya bakıldığında dikey hatla paralel olmalıdır. Direkler ip vb. donanımların gereğinden fazla gerilmesi sonucu eğilmiş olmamalıdır (Belgelendirilmiş bir eğim söz konusu değilse).

4.3. Detaylar:

- 4.3.1. Kit tarafından kalın ve/veya ölçek dışı verilmiş parçalar (direkler, punteller, vardaveralar vb.) inceltilmeli veya değiştirilmelidir.
- 4.3.2. Dolgu ve düzeltme esnasında kaybedilen detaylar modelin genel detay seviyesiyle aynı noktaya getirilecek şekilde baştan yapılmalıdır.
- 4.3.3. Namlu, manika ve havalandırmalar gibi detaylar delinerek/oyularak açılmalıdır.
- 4.3.4. Yelkenli gemilerde armalar modelin temsil ettiği döneme uygun olarak yapılmalıdır.
- 4.3.5. Yelkenli gemilerde makaralar doğru hizalanmalı ve donanıma oranlı olmalıdır.
- 4.3.6. PE Parçalar:
 - A. Çerçeve artıkları temizlenmelidir,
 - B. Hasar görmemesi ve istem dışı eğilmeler olmamalıdır,
 - C. Montaj aşamalarına ait yapıştırıcı izleri bulunmamalıdır,
 - D. Parçalar üste üste gelip kat yapmamalıdır (punteller vb.),
 - E. Baştan kıça bakıldığında puntel hatları dalgalı olmamalı düzgün olmalıdır,
 - F. Köşebentlerde eğrilmeden dolayı oluşabilecek boşluklar doldurulmalıdır,
 - G. Boya pe malzemeyi tamamen kaplamalı, kesim ve katlama yerlerine de aynı özen gösterilmelidir.

4.4. Boyama ve Bitirme:

- 4.4.1. Modelin yüzeyi boyama aşamasından sonra yapım aşamasına dair izler taşımamalıdır (Örn. Yapıştırıcı, zımpara, parmak izi vb.).
- 4.4.2. Modelin bitimi düzgün olmalıdır. Baz alınan gerçek araçta bulunan düzensizlikler modele yansıtıldıysa belgelerle desteklenmelidir.
- 4.4.3. Yat veya gezi tekneleri gibi özel bir durum söz konusu değilse boya mat olmalıdır.
- 4.4.4. Modelin boyama şeması, temsil edilen döneme uygun olmalıdır. (Örneğin; DKM Scharnhorst'un taretlerinin üst kısımlarının Weserübung operasyonunun (1940) ilk aşamasında sarı, ikinci aşamasında kırmızı ve Cerberus operasyonunda (1942) mavi olması gibi.)
- 4.4.5. Modelin bitimi düzgün olmalıdır. Baz alınan gerçek araçta bulunan düzensizlikler modele yansıtıldıysa belgelerle desteklenmelidir.
 - A. Boyada fırça izi, tüylenme, fırça kılı olmamalıdır,
 - B. Boyada portakal kabuğu efekti, çatlama veya tozlanma (dik açılı bağlantılar vb. yerlerde) olmamalıdır,
 - C. Vernik tabakasının hatalı uygulamasından kaynaklanan parlaklık farkları olmamalıdır.
- 4.4.6. Boya geçişlerinin gerçeğe uygun olması, maskelemedeki hatalardan kaynaklanan dumanlamalar olmamalıdır. Boya geçişleri belgelere uygun olarak aşırı püskürtmeden kaynaklanan tükümelere mahal vermeden ölçekli yapılmalıdır.
- 4.4.7. Atmosferik etkilerin yansıtılması (eskitleme, yıpranma vb.) durumunda, ölçeğin göz önüne alınması, belgelenmiş gerçek geminin referans alınmalıdır (kullanıldığı bölge, şartlar vb.).

4.5. Sulu/Kuru Çıkartma (Dekal) Uygulaması:

- A. Yapıştırmalar düzgün hizalanmalıdır (eğer modeli yapılan aracın bu tip işaretlerde özel bir durumu söz konusu ise belgelenmesi, dolayısıyla modelcinin hata yapmadığının ve mevcut özel durumun birebir yansıtıldığının kanıtlanması gerekir).
- B. Çıkartmalarda parlama ve/veya hava kabarcığının bulunmaması gerekmektedir. Çıkartmanın taşıyıcı filminin belli olmaması, dolayısı ile boyanmış gibi durması gerekmektedir.

4.6. Renkler:

Renkler: Boyaların renkleri, aynı firmaya ait olsa bile aynı şekilde üretilmelerine rağmen seriden seriye ton farklılıklarına sahip olabilmektedirler. Değişik kullanım mecraları boyayı değişik şekillerde etkilemektedir. Bütün boyalar gerek atmosferik şartlardan gerekse de güneş ışığından dolayı ton kaybına uğramaktadır. Bunun yanı sıra baktığınız mesafe de boyanın tonunu algılamayı etkilemektedir. Buna rağmen modelde eğer olması gereken renge oranla ciddi ton farkı gibi hususlar varsa belgelendirilmelidir.

5. Figürler

5.1. Temel Yapım:

- 5.1.1. Çapak, kalıp izi, kalıptan kaynaklanan dolgu ve itici izleri ve benzer kalıptan kaynaklanan hatalar giderilmelidir.
- 5.1.2. Birleşim yerlerindeki (kol, bacak, gövde vb.) boşluklar doldurulmalıdır.
- 5.1.3. Figürün taşıdığı ekipman gerçeğine uygun takılmalıdır. (Örneğin mataralar havada durmak yerine kemere takılmalıdır.)
- 5.1.4. Kayışların gerçeğe uygun takılmalıdır. Ayaklar zemine düzgün basmalıdır.

5.2. Detaylar:

- 5.2.1. Kayış ve kemerlerin kalınlığı ölçeğe uygun olmalıdır.
- 5.2.2. Silah namluları delinip açılmalıdır.
- 5.2.3. Aksesuar ve ekipmanlar, figürün ölçeği ile uyumlu olmalıdır.
- 5.2.4. Zemindeki bitki örtüleri figür ile uyumlu olmalıdır. (Örneğin; kış elbiseli bir figür çiçekler arasında olmamalıdır.)
- 5.2.5. Mümkün olan noktalarda, yaka ve kol ağzlarının kıyafetten yükseltilmesi gerekmektedir.

5.2.6. Silah askıları düzgün bir şekilde eklenmeli/yapılmalıdır.

5.3. Boyama ve Bitirme:

- 5.3.1. Figür üzerindeki kıyafet betimlenen malzemenin karakteristik parlamalarını yansıtmalıdır. (Örneğin; lateksin parlak, yünün ise mat olması vb.)
- 5.3.2. Parlatılmış çizme ve kemerler hariç, derinin yarı mat görünümde olması gerekmektedir.
- 5.3.3. Gölgeleştirme ve ışıklandırma yapılan alanların ana renkle homojen bir geçişe sahip olması gerekmektedir. Geçişler keskin hat şeklinde olmamalıdır.
- 5.3.4. Kuru fırçalamalar çok abartılmamalıdır.
- 5.3.5. Vurgu yapmak amacıyla gözlerde beyaz rengin kullanımından kaçınmak gerekir.
- 5.3.6. Gözlerin simetrik olması gerekmektedir. Belgeli bir durum yoksa gözler şaşkınlık olmamalıdır.
- 5.3.7. Zeminde modellenmiş figürlerin ağırlık hissini zemine yansıtılması gerekmektedir.
- 5.3.8. Ayakların ve ayakkabıların kirlenmesinin zemin rengi ile uyum içinde olması gerekmektedir.
- 5.3.9. Figüre eklenen donanımın ağırlık hissini figüre yansıtılması gerekmektedir. (Örneğin; omuza asılan MG-42 ekipmanının kayışının omuza gömülmesi vb.)
- 5.3.10. Kafaya takılan ekipmanların (kask, kasket vb.) gölgelerinin yüze yansıtılması gerekmektedir.
- 5.3.11. Kılıç, hançer ve benzeri figüre eklenen ekipmanların gölgelerinin figüre yansıtılması gerekmektedir.
- 5.3.12. Ten renklerinin iklim şartlarını yansıtması gerekmektedir.

Figür yapımındaki amaç, gerçek bir karakterin küçük ölçekli olarak modellenmesidir. Bu amaca en çok yaklaşılacak oran, figürün gerçekliğini belirler. Masa, bar ve benzeri ekstra öğeler, eğer figürün orijinal kalıbına dahilse figürle birlikte değerlendirilip mevcut öğeler kendi değerlendirme kriterlerine tabii tutulmamalıdır.

5.4. Renkler:

Renkler: Boyaların renkleri, aynı firmaya ait olsa bile aynı şekilde üretilmelerine rağmen seriden seriye ton farklılıklarına sahip olabilmektedirler. Değişik kullanım mecraları boyayı değişik şekillerde etkilemektedir. Bütün boyalar gerek atmosferik şartlardan gerekse de güneş ışığından dolayı ton kaybına uğramaktadır. Bunun yanı sıra baktığınız mesafe de boyanın tonunu algılamayı etkilemektedir. Buna rağmen modelde eğer olması gereken renge oranla ciddi ton farkı gibi hususlar varsa belgelendirilmelidir.

6. Uzay ve Bilim Kurgu

Uzay ve Kurgu Bilim denince çok geniş bir konu yelpazesine karşı karşıya kalmaktayız. Bu yelpazenin gerçek tarafında günümüzde kullanılan veya kullanılmış olan uzay araçları (Apollo, Gemini, ISS, Uzay Mekiği vb.), kurgu tarafında ise filmler, kitaplar, animeler, mangalar ve dizilerde karşımıza çıkan envai çeşit araç yer almaktadır (UFO'lar, Gundam'lar, MS'ler, Ana Gemiler (Enterprise (ST), Agamennon (B5), Star Destroyer (SW), Avcı Gemiler (Dart (SGA), X-Wings (SW), Star Fury (B5)) vb. Bu alandaki modeller de genel modelcilik kriterleri baz alınarak bitirilir ve değerlendirilirler. Gerçek araçlardaki belgelendirmeler gerçek dokümanlar baz alınarak yapılır. Kurgu bilim tarafında ise aracın belgesi beyaz perde, televizyon ve kitaplardaki betimlenmiş halidir. Kurgu biliminde işin esas öğenin mekanik temelli olmasıdır. Mobile Suitler Bilim Kurgu alt kategorisi Mecha'larda yer alırken, savaşçılar ve yaratıklar figürün alt kategorilerine girdiklerinden oradaki kıstaslar yapımında ve değerlendirmede göz önüne alınırlar. Organik ve canlı olmasına karşı işlevi doğrultusunda bir kısım öğeler ise figürün alt kategorileri yerine kurgu bilim dahilinde değerlendirilirler (Moya, Farscape vb.)

- **Temel Yapım:**
 - 12..1. Çapak, kalıp izi, kalıptan kaynaklanan dolgu ve itici izleri, tescil işaretleri ve benzer kalıptan kaynaklanan hatalar giderilmelidir.
 - 12..2. Gerçek araçta olmayan birleşim izleri yok edilmelidir. Aralarında mesafe/boşluk olması gereken parçalarda bu mesafeler dengeli bir şekilde muhafaza edilmelidir.
 - 12..3. Genel hat hataları giderilmeli ve birleştirmelerden kaynaklanan boşluklar doldurulmalıdır.
 - 12..4. Dolgu ve düzeltme esnasında kaybedilen detaylar modelin genel detay seviyesiyle aynı noktaya getirilecek şekilde baştan açılmalıdır.
- **Hizalama:**
 - A. Kanatlar, kanatçıklar ve pod gibi ekipmanlar düzgün hizalanmalı, açıları betimlenen araçla uygunluk göstermelidir.
 - B. İniş takımları ve/veya benzer sistemlerin üç görünüm bazında ve birbirleriyle düzgünce hizalanmış olması gerekmektedir.
 - C. Mühimmatların (lazer topları, foton torpido lançerleri vb.) araçla ve birbirleriyle düzgün hizalanmış olması gerekmektedir.
- **Camlar/Kanopi ve diğer saydam parçalar:**
 - A. Sıydam parçalarda yapıştırıcı ya da tesviyeden kaynaklanan yüzey problemleri olmamalıdır,
 - B. Güneşlik, Kanopi ve diğer saydam parçaların gövdeyle birleşim yerlerinde oluşabilecek boşluklar doldurulmalıdır,
 - C. Tüm saydam parçalar çiziksiz olmalı ve maskeden kaynaklanan boya lekelerinden arındırılmış olmalıdır.
- **Detaylar:**
 - 12..1. Kit tarafından kalın ve/veya ölçek dışı verilmiş parçalar inceltmeli veya değiştirilmelidir. Özellikle gereğinden fazla kalın verilmiş antenlere çok dikkat edilmelidir.
 - 12..2. Gövdede bulunan hava girişleri gibi deliklerden, kitin içinin görünmemesi gerekmektedir.
 - 12..3. Egzozlar, silah namluları, iticiler, yönlendirme roketleri, hava alıkları, hava çıkışları vb. ekipmanların delikleri delinmek suretiyle açılmalıdır.
 - 12..4. Modele eklenen ekstra detaylar ölçeğe uygun olmalıdır.
 - 12..5. Kullanılan detay setleri (metal, PE, resin vb.) modele düzgün uygulanmalıdır. Özellikle PE'ler modelin yüzeyine uygun olarak uygulanmalı ve şekillendirilmelidir.
 - 12..6. Kurgu bilim ve fantezi modelciliğinde yüksek miktarda el yapımı ve başka kitlerden alınan parçalar kullanılabilir. Bu tip parçaların modele uyarlanmasında modelin genelinin detay seviyesine uyum sağlaması zorunluluğu mevcuttur.
- **Boyama ve Bitirme:**
 - 12..1. Modelin yüzeyi boyama aşamasından sonra yapım aşamasına dair izler taşımamalıdır (Örn. Yapıştırıcı, zımpara, parmak izi vb.).
 - 12..2. Modelin bitimi düzgün olmalıdır. Baz alınan gerçek araçta bulunan düzensizlikler modele yansıtıldıysa belgelerle desteklenmelidir.
 - A. Boyada fırça izi, tüylenme, fırça kılı olmamalıdır,
 - B. Boyada portakal kabuğu efekti, çatlama veya tozlanma (kanat kökleri, dik açılı bağlantılar vb. yerlerde) olmamalıdır,
 - C. Vernik tabakasının hatalı uygulamasından kaynaklanan parlaklık farkları olmamalıdır.
 - 12..3. Boya geçişleri gerçeğe uygun olmalı, maskelemedeki hatalardan kaynaklanan dumanlamalar olmamalıdır. Boya geçişleri belgelere uygun olarak aşırı püskürtmeden kaynaklanan tükürmelere mahal vermeden ölçekli yapılmalıdır.

- 12..4. Saydam parçaların çerçeveleri net olarak belli edilmelidir.
- 12..5. Atmosferik etkilerin yansıtılması (eskitleme, yıpranma vb.) durumunda, ölçek baz alınmalıdır. Belgelenmiş gerçek araç referans alınmalı ve efektler modelin genelinde bütünlüğü muhafaza etmelidir. Modeli yapılan aracın özel bir durumu söz konusu ise bu durum belgelerle desteklenmelidir. Aracın hangi durumunun (fırlatılmadan sonra, atmosfere girişte vb.) modellendiğinin göz önüne alınması gerekmektedir. Mevzu bahis roket motorlarıysa, motorların tiplerine göre eskitmenin de değişeceği bilgisi göz önüne alınmalıdır.

- **Sulu/Kuru Çıkartma (Dekal) Uygulaması:**

- A. Yapıştırıcılar düzgün hizalanmalıdır (eğer modeli yapılan aracın bu tip işaretlerde özel bir durumu söz konusu ise belgelenmesi, dolayısıyla modelcinin hata yapmadığının ve mevcut özel durumun birebir yansıtıldığının kanıtlanması gerekir).
- B. Çıkartmalarda parlama ve/veya hava kabarcığının bulunmaması gerekmektedir. Çıkartmanın taşıyıcı filminin belli olmaması, dolayısı ile boyanmış gibi durması gerekmektedir.

- **Renkler:**

Renkler: Boyaların renkleri, aynı firmaya ait olsa bile aynı şekilde üretilmelerine rağmen seriden seriye ton farklılıklarına sahip olabilmektedirler. Değişik kullanım mecraları boyayı değişik şekillerde etkilemektedir. Bütün boyalar gerek atmosferik şartlardan gerekse de güneş ışığından dolayı ton kaybına uğramaktadır. Bunun yanı sıra baktığınız mesafe de boyanın tonunu algılamayı etkilemektedir. Buna rağmen modelde eğer olması gereken renge oranla ciddi ton farkı gibi hususlar varsa belgelendirilmelidir.

7. Diorama

Diorama, inandırıcı bir düzenlemeyle bir ortamı, bir hikâyeyi ya da bir hareket anını anlatan modeller bütünüdür. Dioramayı oluşturan modellerin **işçilik ve kalitesinin** yanı sıra, **hikâyenin gücü** ve **ortamın oluşturulması** veya **sunumu** da çok önemlidir. Bu üç öge eşit derecede öneme sahiptir. Çok iyi bitirilmiş modellerin bulunduğu ama hikâye olarak zayıf bir diorama, nispeten ortalama bir işçilikle bitirilmiş ama her üç öğenin de dengeli olduğu bir kompozisyon karşısında zayıf kalacaktır.

7.1. Modeller

Bir dioramanın ayrı model öğeleri, belirtilen uygun sınıfın kriterlerine göre değerlendirilecektir. Bunun anlamı, zırlılılarla ilgili parçaların zırlılı değerlendirme kriterlerine göre değerlendirilirken, figürlerin figür modelciliği ilkeleri göz önüne alınarak değerlendirilmesidir. Her zaman olduğu gibi, dioramanın temel özellikleri ve bitişi büyük önem taşır. Bir dioramanın sahnesini oluşturan yer şekilleri, yollar, binalar ve ilgili öğeler, temel model öğelerine benzer olarak değerlendirilecektir. Temel yapım ve bitiriş çok büyük önem taşır.

7.2. Sunum

Dioramanın tabanı, esas model öğelerine gerçekçi ve/veya kabul edilebilir bir ortam sağlamak için bir araya gelen ayrı parçalardan oluşmalıdır. Ayrıca her parça kendi özünde inanılır olmalı ve sahnede canlandırılan konu veya genel his ile tutarlılık içerisinde bulunmalıdır. Temel öğelerin yerleştirilmesinde kullanılacak yaratıcılık ve hayal gücü, sunumun tümünün değerlendirmesine büyük katkıda bulunacaktır. Taban, sahnenin tümüne bir odak noktası oluşturmali ve dioramanın hikâyesi veya genel hissine uymalı veya bunları önemli derecede etkilemelidir. Düzgünce betimlenmiş bir odak noktası olan basit bir hikâyenin gücü, tüm savaş meydanını göstermeye çalışan bir dioramadan çok daha fazla olacaktır.

7.3. Hikâye, His, Atmosfer

Bu özellik, basitçe bir tabana yerleştirilmiş bir modelle diorama kavramını ayıran şeydir. Boş bir arazide paslanmaya terk edilmiş bir araç en az Waterloo Savaşı'nın tümünün canlandırılması



kadar, hatta belki de daha güçlü bir his verebilir. Dioramada aktarılan hikaye, his veya atmosfer belirgin olmalıdır. Dioramayı seyredenler aktarılanı anlamakta zorlanmamalıdır. Hikayeler tarihsel ve hatta mizahi öğeler içerebilir. Burada da hikayenin anlatılmasında veya hissin verilmesindeki yaratıcılık ve hayal gücü, dioramanın olağandışı olmasını sağlayacaktır. ***Hikâye ya da bir hareket anını anlatmayan zeminli ve tek figürlü modeller diorama olarak değerlendirilmeyecektir.***

()** **What If Kategorisi:** (Reel anlamda dokümanı olmayan her çalışma); Bu kategori modelcinin hayalgücü ile sınırlıdır, Bilimkurgu kategorisinde betimlenen herhangi bir evrende kullanılacağı tahayyül edilen ve yazılı ve görsel olarak olarak dökümanı olmayan herhangi bir model bu kategoriye girmektedir. Misal; Mad Max'vari araçlar, Star Wars evreni dinamiklerini yansıtan X kişisine ait olması modelci tarafından planlanıp, tasarlanıp, hayata geçmiş araçlar vb.

(*)** **El yapımı Modeller:** Ham malzemeden yola çıkarak genel yapısı ve formunun en az 90%'ı hazırlanan, plastik ana maddesi temelli modellerin tanımlamasıdır. Son detaylandırmada kullanılan ticari olarak ulaşılması mümkün hazır parçaların (silecek, kapı kolu, atlama sandalyesi, mühimmat) yanısıra genel formun üretiminde kullanılacak hazır ahşap/plastik/metal formların kullanılması kategori tanımı içindedir. Bu kategorinin ağır tadilat geçirmiş kitlerle (kiti olmayan uçaklarda çift kişilik tadilatları, otobüsten midibüs yapmak vb.) karıştırılmaması gerekir. Yeterli sayının sağlanması durumunda bu kategori kendi içinde kara/hava olarak ayrılabilir.

(**)** **Ahşap Modeller:** Plana sadık kalınarak ahşaptan mamul modellerin kendi aralarında değerlendirileceği kategori. Yeterli sayının sağlanması durumunda bu kategori kendi içinde kara/hava olarak ayrılabilir.

(***)** **Karton Modeller:** Plana sadık kalınarak kartondan mamul modellerin kendi aralarında değerlendirileceği kategori. Yeterli sayının sağlanması durumunda bu kategori kendi içinde kara/hava olarak ayrılabilir.