



ÖLÇEKLİ DÜNYALAR MODEL YARIŞMASI

ŞARTNAMESİ

Version (Sürüm) – 3.1

İçindekiler

ORGANİZASYON	3
Amaç ve Kapsam.....	3
Yarışma Tarihi ve Yeri	3
Modellerin Kaydı	3
Modellerin Teslimatı.....	3
Katılım Ücreti.....	3
Konaklama	4
Modellerin İadesi.....	4
YARIŞMA İLE İLGİLİ GENEL TANIMLAR	5
Yarışma Katılımları:.....	5
Sergi Katılımları:.....	6
Özel Tema	6
DEĞERLENDİRME.....	6
Ödüller	7
Özel Ödüller	7
YARIŞMA SINIFLARI/KATEGORİLERİ	8
DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ	10
Hava Araçları.....	10
Zırhlı ve Askeri Araçlar	13
Otomotiv.....	16
Gemiler	18
Figürler.....	20
Uzay ve Kurgu Bilim	22
Diorama	24

ORGANİZASYON

Amaç ve Kapsam

Bu şartname Modelcilik Kulübü Derneği tarafından **11-12 Mayıs 2024** tarihlerinde düzenlenecek olan “**9. Ölçekli Dünyalar Model Yarışması**”ndaki sınıf, kategori, değerlendirme kriterleri, teslimat vb. kıstaslarını kapsamaktadır.

Yarışma Tarihi ve Yeri

“9. Ölçekli Dünyalar Model Yarışması” **11-12 Mayıs 2024** tarihlerinde İstanbul, Altunizade Mercure Hotel’de yapılacaktır.

Modellerin Kaydı

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

Modellerin Teslimatı

Modellerin teslimi 10 Mayıs Cuma günü saat 15.00’ten itibaren başlayacak olup, 11 Mayıs Cumartesi günü saat 13.00’te son bulacaktır. İnternet üzerinden kayıt yaptıran katılımcılar, modellerine ait katılım formlarını görevlilerden teslim alıp kontrol ettikten sonra, imzalayarak modellerini teslim edeceklerdir.

11 Mayıs 2024 Cumartesi günü saat 13.00’ten sonra getirilen modeller yarışmaya katılmayacak olup, sergi kısmına alınacaklardır.

Katılım Ücreti

Modelci için yarışmaya katılım ücreti 250 TL’ dir. Katılım ücreti modelci için olup, modelci istediği sayıda model ile yarışmaya katılabilir. Yarışmaya katılım ücreti, aşağıda belirtilen Modelcilik Kulübü Derneği banka hesap numarasına yapılabileceği gibi kayıt masasında makbuz mukabili de yapılabilir.

NOT: Gençler Kategorisine katılım ücretsizdir.

Banka Hesap Bilgileri:

Banka:	Vakıfbank
Hesap İsmi:	Modelcilik Kulübü Derneği
Şube:	Dünya Ticaret Merkezi (S00441)
IBAN:	TR26 0001 5001 5800 7306 5813 16

Yarışma sırasında masalar tanıtım için kulüplere, maket ve aksesuar satışı için mağazalara, ikinci el satışlar ve sergileme için de şahıslara kiraya verilecektir. Ticari amaçlı masa kiralama ücretleri, masa başı 5000TL'dir. Masa ölçüleri 110x45cm'dir. Sergi ve 2. el satış amaçlı masa kiralamak isteyen modelciler için masa kiralama ücreti 2500TL'dir.

Masaların amaçları dışında kullanımı yasaktır.

Modelcilik Kulübü Derneği, masa ölçülerinde değişiklik yapma hakkına sahiptir.

Konaklama

Etkinliğin yapılacağı Mercure Hotel Altunizade için, katılımcılara özel konaklama fiyatlandırması uygulanacaktır. Fiyat bilgisi için otel ile iletişime geçilmesi gerekmektedir.

Otel iletişim ve rezervasyon: 0216 333 00 00

Modellerin İadesi

Modellerin iade saati **12 Mayıs 2024 Pazar** günü saat 17:30'dur. Önceki yıllarda gerçekleştirilen organizasyonlarda ziyaret için gelen konukların en büyük şikâyeti, sergilenen modelleri görememek olmuştur. Organizasyona ziyaretçi olarak gelen konuklara, modelleri görebilmeleri için zaman tanınması gerektiğinden belirtilen saatten önce model teslimi yapılmayacaktır.

Ancak İstanbul dışından organizasyona katılan veya çok özel mazereti olan modelciler, kayıt esnasında görevli arkadaşlara belirtmek koşuluyla ödül töreninden hemen sonra, ilgili görevli eşliğinde modellerini iade alabilirler. Bunun dışında modellerin belirtilen saatten önce teslimi yapılmayacaktır. Modelciden bu konuda azami derecede hassasiyet ve anlayış göstermesi beklenir.

Katılımcılar kayıt esnasında kendilerine verilen kayıt formlarının ilgili kısmını salon görevlilerine ibraz edip onların gözetiminde modellerini alacaklardır. Modelleri vekaleten alacak kişilerin isimlerinin önceden kayıt formuna yazılması gerekmektedir.

Yarışma salonunda karmaşaya sebebiyet vermemek adına iade alınan modellerin paketlenmesi, tahsis edilecek olan farklı bir alanda gerçekleştirilecektir.

Organizasyon sonrası alanda unutulmuş modellerden Modelcilik Kulübü Derneği sorumlu olmayıp ortaya çıkabilecek kayıplardan modelcinin kendisi sorumludur.

YARIŞMA İLE İLGİLİ GENEL TANIMLAR

Yarışma Katılımları:

Ölçekli Dünyalar Model Yarışması'na, Modelcilik Kulübü Derneği üyesi olsun veya olmasın yurtiçi ve yurtdışından tüm modelciler katılma hakkına sahiptirler.

Daha önce Modelcilik Kulübü Derneği tarafından organize edilmiş model yarışmalarına katılmış ama ödül almamış olan modeller tekrar yarışmaya katılabilirler.

Diğer başka kurumların yarışmalarına katılan herhangi bir model de başarı sonucuna bakılmaksızın Ölçekli Dünyalar Model Yarışması'na katılabilir.

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

Yarışmaya katılacak modelleri ilgili kategoride ama istenilen sınıfta (STANDART/HOBİ veya MASTER/USTALAR) kaydetme sorumluluğu tümüyle yarışmacıya aittir. MASTER/USTALAR sınıfına isteyen herkes katılabilir ancak aşağıdaki kıstaslardan birini taşıyan modelcilerin MASTER/USTALAR sınıfında yarışmaya katılmaları zorunludur.

- Aynı ana kategoride (kara, hava, deniz vb.) geçmiş Ölçekli Dünyalar Model Yarışmalarında en az üç kere derece/ödül almış olmak.
- Ticari detay setleri kullanılmadan üzerinde önemli ölçüde ağır tadilat yapılmış model ile kayıt yaptırmak.

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

Sergi Katılımları:

Önceki Ölçekli Dünyalar Model Yarışmalarında ödül almış modeller etkinliğin yarışma kısmına tekrar katılamazlar. Ancak bu modeller SERGİ bölümünde sergilenmek amacıyla etkinliğe katılabilirler. Öncelik yarışma modellerinde olduğu için sergi kısmı geriye kalacak alanla sınırlıdır. Bu nedenle sergi modellerinin de önceden ebatlarının belirtilerek kaydedilmesi önemle rica edilir. Sergi kısmında modelcinin katılım sayısının sınırlandırılması organizasyon komitesinin tasarrufundadır.

Özel Tema

9. Ölçekli Dünyalar Model Yarışması'nın iki ana teması, tarihimizde önemli bir yer teşkil eden Kıbrıs Barış Harekatı'nın 50. Yıldönümü ve F/RF-4E Phantom uçaklarının Türk Hava Kuvvetleri envanterine girişinin 50. Yıldönümü olacaktır.

KAMU ÖRF VE ADETLERİNİ ZEDELEYEN VE/VEYA HAKARET İÇEREN ÇALIŞMA VE MODELLER YARIŞMA VE SERGİYE KESİNLİKLE KATILAMAZLAR.

DEĞERLENDİRME

Her iki sınıfta da (Hobi/Standart – Master/Ustalar) yarışmaya katılan modellerin değerlendirilmesi Modelcilik Kulübü Derneği Yönetim Kurulu'nun belirlediği jüri üyeleri tarafından yapılacaktır.

Yarışmaya katılan modellerin değerlendirilmesi **11 Mayıs 2024** Cumartesi günü saat 15.00'ten itibaren başlayacaktır. Jüri değerlendirilmesi esnasında salonda sadece jüri üyeleri ve Modelcilik Kulübü Derneği tarafından görevlendirilen yardımcı personel ile fotoğraf ve video çekimi görevlileri bulunabilir.

Organizasyon komitesi, ilgili kategorilerde 5 adet modelden az katılım olan bir alt kategoriyi bir üst kategoriye / ölçeğe ya da başka 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, gerektiğinde yeni kategori açma hakkına sahiptir.

Gençler haricindeki kategorilerde modelci yapmış olduğu modelle ilgili kaynak belge ibraz etmekle mükellef olup kaynak belge verilmediği durumlarda değerlendirme yapan modelcilerin ve jüri üyelerinin değerlendirilen konu ile alakalı bilgisi nihai sayılır. Eğer model kutudan çıktığı gibi yapıldı ise, yapım kılavuzunun katılımcı formuna kaynak belge olarak eklenmesi yeterlidir.

Jüri üyelerinden, değerlendirme yaparken şartnamede yer alan değerlendirme kriterlerini göz önünde bulundurmaları beklenir.

Ödüller

Ödül Töreni 12 Mayıs 2024 Pazar günü saat 14.00'da başlayacaktır.

Yarışmada dereceye giren modeller Altın, Gümüş ve Bronz ile değerlendirileceklerdir (1. Altın, 2. gümüş. 3. Bronz gibi).

Özel ödüllere layık görülen modeli yapan modelciler, sponsorlar tarafından sağlanan sürpriz hediyeler ile ödüllendirileceklerdir.

Farklı alt kategorilerde katılım sağlayan modelciler birden fazla dereceye layık görebilir.

Yarışmaya gelen modeller kendi aralarında genel modelcilik kıstaslarına göre birbirleriyle göreceli olarak değerlendirileceklerdir. Dolayısıyla kategori iştirakçileri yapılan değerlendirme sonucunda Altın, Gümüş ve Bronz derecelerinde kendi içlerinde sıralanacaktır.

Jüri üyeleri, herhangi bir alt kategorinin Master/Ustalar sınıfında dereceye layık model olmadığına kanaat getirirlerse, ilgili kategoride ödül vermeme inisiyatifine sahiptirler.

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 boyanmış model)
- Nejat Deryakulu Özel Ödülü (En iyi Türk Askeri Kara Aracı modeli)
- Emin Fındıklı Özel Ödülü (En iyi Foto Keşif uçağı)
- 2024 Teması
 - F/RF-4E Phantom'un Türk Hava Kuvvetlerindeki 50nci yılı, ölçek farkı yoktur
 - Kıbrıs Barış Harekatının 50nci yıldönümü (katılıma göre alt kategorilere bölünecektir)

ÖLÇEKLİ DÜNYALAR MODEL YARIŞMASINA KATILAN YARIŞMACILAR, BU ŞARTNAMEDE TANIMLANMIŞ OLAN ŞARTNAME HÜKÜMLERİNİ, YARIŞMA KOŞULLARINI VE ORGANİZASYON KOMİTESİ KARARLARINI AYNEN KABUL ETMİŞ SAYILIRLAR.

YARIŞMA SINIFLARI/KATEGORİLERİ

1. GENÇLER KATEGORİSİ (17 yaş ve altı):

- 1.1. 12 yaş ve altı katılımcılar-Tüm Girişler
- 1.2. 13-17 yaş arası katılımcılar-Tüm Girişler

2. HAVA ARAÇLARI (Hobi/Standart)

- 2.1. 1/144 ölçek askeri uçaklar (sivil yolcu uçakları hariç)
- 2.2. 1/72 ölçek askeri pervaneli uçaklar
- 2.3. 1/72 ölçek askeri jet uçaklar
- 2.4. 1/48 ölçek askeri pervaneli uçaklar
- 2.5. 1/48 ölçek askeri jet uçaklar
- 2.6. 1/32 ve daha büyük ölçek askeri 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 askeri pervaneli uçaklar
- 3.3. 1/72 ölçek askeri jet uçaklar
- 3.4. 1/48 ölçek askeri pervaneli uçaklar
- 3.5. 1/48 ölçek askeri jet uçaklar
- 3.6. 1/32 ve daha büyük ölçek askeri 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 diđer muharip araç ve teçhizatlar (top, füze, silahlı demiryolu araçları vb.)

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 diđer muharip araç ve teçhizatlar (top, füze, silahlı demiryolu araçları vb.)

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 (Hot Rod, Street Rod) – 1/20-1/31 arası ölçekler

6.4. Ticari araçlar- 1/20 -1/31 arası ölçekler (pikap, van, minibüs, otobüs, kamyon, çekici)

6.5. Motosikletler- 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 (Hot Rod, Street Rod) – 1/20-1/31 arası ölçekler

7.4. Ticari araçlar- 1/20 -1/31 arası ölçekler (pikap, van, minibüs, otobüs, kamyon, çekici)

7.5. Motosikletler- 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. Askeri ve tarihi figürler-Tüm Girişler

8.2. Fantezi Figürler-Tüm Girişler

8.3. Büstler-Tüm Girişler

9. GEMİLER KATEGORİSİ

9.1. Yelkenli gemiler (ahşap modeller hariç)- Tüm girişler

9.2. 1/400'den küçük ölçekli motorlu askeri gemiler (ahşap modeller hariç)

9.3. 1/400-1/200 ölçek arası motorlu askeri gemiler (ahşap modeller hariç)

- 9.4. 1/200'den büyük ölçekli motorlu askeri gemiler (ahşap modeller hariç)
- 9.5. Denizaltılar – Tüm girişler
- 9.6. Motorlu gemiler- tüm sivil araçlar (ahşap modeller hariç) - Tüm girişler
- 9.7. El yapımı gemiler (ahşap kitler ve kâğıt/karton modeller dâhil) – Tüm girişler

10. BİLİM-KURGU KATEGORİSİ

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

11. DİORAMALAR - Diorama ve Vinyetler- Tüm girişler

12. TRENLER KATEGORİSİ- Tüm girişler (Askeri araçlar hariç)

13. WHAT IF KATEGORİSİ- Tüm girişler

14. EL YAPIMI MODELLER (Ahşap, kâğıt, plastik vb.) -Tüm girişler (gemiler hariç)

DEĞERLENDİRME KRİTERLERİ

Hava Araçları

1. Temel Yapım:

- Çapak, kalıp izi, kalıptan kaynaklanan dolgu ve itici izleri, tescil işaretleri (Monogram ve bazı Revell kitlerde olduğu gibi) ve kalıptan kaynaklanan benzer hataların giderilmesi,
- Gerçek hava aracında olmayan birleşim izlerinin yok edilmesi,
- Hatalı kontör çizgilerinin düzeltilmesi (olması gereken ölçüden daha ince radom, hücum kenarı, yanlış çizgide ilerleyen kanatlar vb.), Dolgu ve düzeltme esnasında kaybedilen detayların modelin genel detay seviyesiyle aynı noktaya getirilecek şekilde baştan yapılması,
- Hizalama:
 - ❖ Kanatlar ve yatay stabilizeler: Hava aracından kaynaklanan özel bir durum yoksa önden bakıldığında simetrik açılarda olmalıdır,
 - ❖ Üst görünüm: Kanat ve stabilizeler hava aracının merkez hattı baz alınarak iki tarafta da aynı hizada olmalıdır,
 - ❖ Çoklu dikey stabilizeler: Önden bakıldığında gövdeye simetrik açılarda, yandan bakıldığında ise aynı hizada yerleştirilmiş olmalıdır,
 - ❖ Hava girişleri ve motor çıkışları: Ön, arka, yan ve üstten bakıldığında doğru hizalanmış olmalıdır,

- ❖ İniş takımları: Ön, arka, yan ve üstten bakıldığında iniş takım elemanları birbirleriyle ve gövde ile düzgün hizalanmış olmalıdır,
- ❖ Mühimmat vb: Bütün mühimmatlar birbirleriyle ve hava aracı ile doğru hizalanmış olmalıdır.
- Kanopi ve Diğer Saydam Parçalar:
 - ❖ Saydam parçalarda yapıştırıcı ya da tesviyeden kaynaklanan yüzey problemleri olmamalıdır,
 - ❖ Güneşlik, Kanopi ve diğer saydam parçaların gövdeyle birleşim yerlerinde oluşabilecek boşluklar doldurulmalıdır,
 - ❖ Tüm saydam parçalar çiziksiz olmalı ve maskeden kaynaklanan boya lekelerinden arındırılmış olmalıdır.

2. Detaylar:

- Kit tarafından kalın verilmiş parçalar inceltmeli veya değiştirilmelidir. Örneğin kanatların firar kenarları, mühimmatların Finleri, iniş takım kapakları, açık kapakların kenarları vb.
- İniş takım yuvaları, hava alığı, egzoz çıkışı gibi açıklıkların uygun şekilde modelin içi görünmeyecek şekilde kapatılmalıdır.
- Namlular ve çeşitli hava kanalları detaylar delinip açılmalıdır.
- Modele eklenen detayların ölçekli olmasına ya da ölçeğine çok yakın olarak imal edilmesine dikkat edilmelidir.
- Modele takılan mühimmat türevi ekstra parçaların detay seviyesi olarak modelin genelini yakalaması ve yüklemenin gerçek uçakta yapılan yüklemelere uygunluk göstermesi gerekmektedir.
- Kullanılan detay setlerinin (metal, photo etch, resin vb.) modele düzgün uygulanması, özellikle PE'lerin modelin yüzeyine uygun olarak şekillendirilmesi gerekmektedir.

3. Boyama ve Bitirme:

- Modelin yüzeyi boyama aşamasından sonra yapım aşamasına dair izler taşımamalıdır (Yapıştırıcı, zımpara, parmak izi vb.).
- Modelin bitimi düzgün olmalıdır. Baz alınan gerçek hava aracında bulunan düzensizlikler modele yansıtıldıysa belgelerle desteklenmelidir.
- Boyada fırça izi, tüylenme, fırça kılı olmamalıdır,

- Boyada portakal kabuğu efekti, çatlama veya tozlanma (kanat kökleri, dik açılı bağlantılar vb. yerlerde) olmamalıdır,
- Vernik tabakasının hatalı uygulamasından kaynaklanan parlaklık farkları olmamalıdır.
- Boya geçişlerinin gerçeğe uygun olması, maskelemedeki hatalardan kaynaklanan dumanlamalar olmamalıdır. Boya geçişleri belgelere uygun olarak aşırı püskürtmeden kaynaklanan tükürmelere mahal vermeden ölçekli yapılmalıdır.
- Saydam parçaların çerçeveleri keskin, net ve düzgün olmalıdır.
- 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.

4. Sulu/Kuru Çıkartma (Dekal) Uygulaması:

- Yapıştırıcılar düzgün hizalanmalıdır (eğer model yapılan hava aracının bu tip işaretlerde özel bir durumu söz konusu ise belgelenmesi, dolayısıyla modelcinin hata yapmadığının ve mevcut özel durumun birebir yansıtıldığının kanıtlanması gerekir).
- 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.
- Dekaller ister sulu ister kuru olsun yüzeyde boyanmış gibi durmaları, hava kabarcıklarının yok edilmesi, yüzey çizgilerinin yedirilmesi ve mat yüzeyden kaynaklanan parlamaların olmaması gerekmektedir.

5. 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.

- 6. Sulu/Kuru Çıkartma (Dekal) Uygulama:** Dekaller ister sulu ister kuru olsun yüzeyde boyanmış gibi durmaları, hava kabarcıklarının yok edilmesi, yüzey çizgilerinin yedirilmesi ve mat yüzeyden kaynaklanan parlamaların olmaması gerekmektedir.

Zırhlı ve Askeri Araçlar

1. Temel Yapım:

- Çapak, kalıp izi, kalıptan kaynaklanan dolgu ve itici izleri, tescil işaretleri (Monogram ve bazı Revell kitlelerde olduğu gibi) ve benzer kalıptan kaynaklanan hatalar giderilmelidir. Model motorlu olarak üretilmiş ise bu nedenle uygulanmış ekstra deliklerin kapatılması gerekmektedir.
- Gerçek araçta olmayan birleşme izlerinin kaybedilmesi, özellikle namlu, tekerlekler ve gövde dışına takılan fazladan ekipmanda buna dikkat edilmesi gerekmektedir.
- Genel hat hataları giderilmiş olmalıdır.
- Üst ve alt gövde birleşiminden kaynaklanan boşlukların giderilmiş olması gerekmektedir. Modelin içinin görülmesi önlenmelidir.
- Özellikle zırhlı araçlardaki paletlerin birleşme yerlerindeki boşlukların veya üst üste binmeleri önlenmelidir.
- Makinalı tüfek, ana top, egzozlar ve hava alıkları gibi detayların delinmesi ve açılması gerekmektedir.
- Tesviye esnasında namluların silindirik formları muhafaza edilmelidir.
- Tekerlek ve palet izleri aynı yöne bakmalıdır.
- Hizalama:
 - ❖ Yol tekerlekler ve/veya palet taşıyıcı tekerleklerin alt şasi merkez çizgisine eşit uzaklıkta olması gerekmektedir.
 - ❖ Taşıyıcı tekerleklerin palete oturması gerekmektedir.
 - ❖ Önden bakıldığında paletlerin birbirine dikey düzlemde paralel olması, tekerlekli araçlarda eğer gerçek araçta mevcut kamber açısı varsa modele bunun simetrik olarak yansıtılmış olması gerekmektedir.
 - ❖ Bütün tekerleklerin ve/veya paletlerin yere oturması gerekmektedir.
 - ❖ Aracın parçalarının birbirleriyle hizalanmış olması gerekmektedir.
 - ❖ Üstten bakıldığında namluların taret merkez aksına paralel olması gerekmektedir.

- ❖ Hasarlı bir durumu betimlemek için tadil edilmedikleri sürece gerçek araçta simetrik bulunan öğelerin (lambalar, çamurluklar vb.) modele de aynı şekilde yansıtılmaları gerekmektedir.

2. Detaylar:

- Kit tarafından kalın ve/veya ölçek dışı verilmiş parçalar inceltilmeli veya değiştirilmelidir.
- Gerçek araçta bulunan kaynak izlerinin mümkün olduğunca modele yansıtılması gerekmektedir.
- Gerçek araçta olduğu bilinen ama modelde bulunmayan ekstra parçalar mümkün olduğunca ölçekli olarak modele eklenmelidir.
- Perçin, vida, somun vb. küçük detaylar mümkün olduğunca araca eklenmelidir.
- 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.
- Kullanılan detay setleri (metal, PE, resin vb.) modele düzgün olarak uygulanmalıdır. Özellikle PE'lerin modelin yüzeyine uygun olarak şekillendirilmesi gerekmektedir.
- Modele bitişik basılmış (kürek, çekiç vb.) parçaların kesilerek gövdeden ayrılması ve değiştirilmesi gerekmektedir. Gövdeye basılı olarak verilmiş ızgaraların da aynı işleme tabi tutulması gerekmektedir.
- Paletli cihazlarda paletler belgelere istinaden uygun oranda sarkık yapılabilir.
- Modelde mevcut değil ise cam silecekleri uygun yerlere eklenmelidir.
- Far ve stop lambaları blok olarak bırakılmamalı, içleri oyulmak suretiyle saydam camlar ile kaplanarak aslına uygun şekilde yapılmalıdırlar.
- Lamba ve duman salıcı gibi öğelerin elektrik kabloları eklenmelidir.
- Araç lastiklerine hava supapları eklenmelidir.
- Araç gösterge panelleri detaylandırılmalı ve camları eklenmelidir.
- Açık tekerlekli araçlarda gaz ve fren pedalları eklenmelidir.
- Eğer model üzerinde mevcut değil ise tekerleklerin iç kısımları belgelere göre detaylandırılmalıdır.
- Gövdeye basılı olarak verilmiş tutamak ve kapı kollarının ince tel gibi malzemeler ile gerçeğe uygun olarak yapılmalıdır.

- Modelin alt tarafına da üst tarafla aynı özenin gösterilmesi ve üst taraf ile aynı oranda boyanarak eskilmesi gerekmektedir.

3. Boyama ve Bitirme:

- Modelin yüzeyi boyama aşamasından sonra yapım aşamasına dair izler taşımamalıdır (Örn. Yapıştırıcı, zımpara, parmak izi vb.).
- Modelin bitimi düzgün olmalıdır. Baz alınan gerçek araçta bulunan düzensizlikler modele yansıtıldıysa belgelerle desteklenmelidir. Zimmerit ve kaymaz yüzeyler yapıldıysa bunlar da belgelenmelidir.
- Boyada fırça izi, tüylenme, fırça kılı olmamalıdır,
- Boyada portakal kabuğu efekti, çatlama veya tozlanma (kanat kökleri, dik açılı bağlantılar vb. yerlerde) olmamalıdır,
- Vernik tabakasının hatalı uygulamasından kaynaklanan parlaklık farkları olmamalıdır.
- Boya geçişlerinin gerçeğe uygun olması, maskelemedeki hatalardan kaynaklanan dumanlamalar olmamalıdır. Boya geçişleri belgelere uygun olarak aşırı püskürtmeden kaynaklanan tükürmelere mahal vermeden ölçekli yapılmalıdır.
- Atmosferik etkilerin yansıtılması (eskime, 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.

4. Sulu/Kuru Çıkartma (Dekal) Uygulaması: 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). Çıkartmalarda parlama ve/veya hava kabarcığının bulunmaması gerekmektedir. Çıkartmanın taşıyıcı filminin belli olmaması, dolayısı ile boyanmış gibi durması gerekmektedir.

5. 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.

Otomotiv

1. Temel Yapım:

- Çapak, kalıp izi, kalıptan kaynaklanan dolgu ve itici izleri, tescil işaretleri (Monogram ve bazı Revell kitlerde olduğu gibi) ve benzer kalıptan kaynaklanan hatalar giderilmelidir.
- 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.) belgelendirilmek şartı ile bu izler bırakılabilirler.
- Hatalı kontür çizgileri düzeltilmiş olmalıdır.
- Kupa ve şasi arasındaki boşluklar giderilmiş olmalıdır.
- Dolgu ve düzeltme esnasında kaybedilen detaylar modelin genel detay seviyesiyle aynı noktaya getirilecek şekilde baştan açılmalıdır.
- Hizalama:
 - Gövdenin dışına yerleştirilen öğelerin (aynalar, egzozlar vb.) hizalı ve simetrik olması gerekmektedir.
 - Aracın içinde bulunan öğelerin düzgünce hizalanmış olması gerekmektedir.
 - Aracın bütün tekerleklerinin (yedek teker hariç) yere basması, ön, arka ve yan görünüm itibarıyla doğru hizalanmış olması gerekmektedir. Ön tekerleklerin dönük yapıldığı durumlarda iki tekerleğin de aynı yöne bakması ve simetrik olmasına dikkat etmek gerekmektedir.
- Camlar ve Diğer Saydam Parçalar:
 - ❖ Cam veya saydam parçalarda yapıştırıcı ya da tesviyeden kaynaklanan yüzey problemleri olmamalıdır.
 - ❖ Cam veya saydam parçaların gövdeyle birleşim yerlerinde oluşabilecek boşlukların doldurulmuş ve tesviye edilmiş olması gerekmektedir.

- ❖ Tüm cam veya saydam parçaların çiziksiz ve maskeden kaynaklanan boya lekelerinden arındırılmış olması gerekmektedir.

2. Detaylar:

- Kit tarafından kalın ve/veya ölçek dışı verilmiş parçalar inceltmeli veya değiştirilmelidir.
- Egzoz ve hava alıkları gibi çıkışlar delinip gerçeğine uygun olarak açılmalıdır.
- 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.
- Motor ve şasi detay seviyeleri modelin geneli ve ölçeği ile uyumlu olmalıdır.
- 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. Boyama ve Bitirme:

- Modelin yüzeyi boyama aşamasından sonra yapım aşamasına dair izler taşımamalıdır (Yapıştırıcı, zımpara, parmak izi vb.).
- Modelin bitimi düzgün olmalıdır. Baz alınan gerçek araçta bulunan düzensizlikler modele yansıtıldıysa belgelerle desteklenmelidir. Zimmerit ve kaymaz yüzeyler yapıldıysa bunlar da belgelenmelidir.
- Boyada fırça izi, tüylenme, fırça kılı olmamalıdır,
- Boyada portakal kabuğu efekti, çatlama veya tozlanma (kanat kökleri, dik açılı bağlantılar vb. yerlerde) olmamalıdır,
- Vernik tabakasının hatalı uygulamasından kaynaklanan parlaklık farkları olmamalıdır.
- Boya geçişlerinin gerçeğe uygun olması, maskelemedeki hatalardan kaynaklanan dumanlamalar olmamalıdır. Boya geçişleri belgelere uygun olarak aşırı püskürtmeden kaynaklanan tükürmelere mahal vermeden ölçekli yapılmalıdır.
- 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.

- Krom parçaların gerçeğe uygun sergilenmesi ve yapım aşamasından kaynaklanabilecek hatalardan (çizik, boya lekesi, yüzeyin sıyrılması vb.) arındırılmış olması gerekmektedir.

4. Sulu/Kuru Çıkartma (Dekal) Uygulaması:

- 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).
- Çıkartmalarda parlama ve/veya hava kabarcığının bulunmaması gerekmektedir. Çıkartmanın taşıyıcı filminin belli olmaması, dolayısı ile boyanmış gibi durması gerekmektedir.

5. **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.

Gemiler

1. Temel Yapım:

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

2. Hizalama:

- Üst yapı elemanları (kasaralar, bacalar, platformlar ve kule vb.) bordadan bordaya bakıldığında dikey hatla hizalı olmalıdır.

- Direkler bordadan bordaya bakıldığında dikey hatla paralel olmalıdır. Direkler ip vb. donanımların gereğinden fazla gerilmesi sonucu eğilmiş olmamalıdır (Belgelendirilmiş bir eğim söz konusu değilse).

3. Detaylar:

- Kit tarafından kalın ve/veya ölçek dışı verilmiş parçalar (direkler, punteller, vardavelalar vb.) inceltirmeli veya değiştirilmelidir.
- Dolgu ve düzeltme esnasında kaybedilen detaylar modelin genel detay seviyesiyle aynı noktaya getirilecek şekilde baştan yapılmalıdır.
- Namlu, manika ve havalandırmalar gibi detaylar delinerek/oyularak açılmalıdır.
- Yelkenli gemilerde armalar modelin temsil ettiği döneme uygun olarak yapılmalıdır.
- Yelkenli gemilerde makaralar doğru hizalanmalı ve donanıma oranlı olmalıdır.

4. PE Parçalar:

- Çerçeve artıkları temizlenmelidir,
- Hasar görmemesi ve istem dışı eğilmeler olmamalıdır,
- Montaj aşamalarına ait yapıştırıcı izleri bulunmamalıdır,
- Parçalar üste üste gelip kat yapmamalıdır (punteller vb.),
- Baştan kışa bakıldığında puntel hatları dalgalı olmamalı düzgün olmalıdır,
- Köşebentlerde eğrilmeden dolayı oluşabilecek boşluklar doldurulmalıdır,
- Boya PE malzemeyi tamamen kaplamalı, kesim ve katlama yerlerine de aynı özen gösterilmelidir.

5. Boyama ve Bitirme:

- Modelin yüzeyi boyama aşamasından sonra yapım aşamasına dair izler taşımamalıdır (Yapıştırıcı, zımpara, parmak izi vb.).
- Modelin bitimi düzgün olmalıdır. Baz alınan gerçek araçta bulunan düzensizlikler modele yansıtıldıysa belgelerle desteklenmelidir.
- Yat veya gezi tekneleri gibi özel bir durum söz konusu değilse boya mat olmalıdır.
- 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.)

- Modelin bitimi düzgün olmalıdır. Baz alınan gerçek araçta bulunan düzensizlikler modele yansıtıldıysa belgelerle desteklenmelidir.
- Boyada fırça izi, tüylenme, fırça kılı olmamalıdır,
- Boyada portakal kabuğu efekti, çatlama veya tozlanma (kanat kökleri, dik açılı bağlantılar vb. yerlerde) olmamalıdır,
- Vernik tabakasının hatalı uygulamasından kaynaklanan parlaklık farkları olmamalıdır.
- Boya geçişlerinin gerçeğe uygun olması, maskelemedeki hatalardan kaynaklanan dumanlamalar olmamalıdır. Boya geçişleri belgelere uygun olarak aşırı püskürtmeden kaynaklanan tükürmelere mahal vermeden ölçekli yapılmalıdır.
- Atmosferik etkilerin yansıtılması (eskitleme, yıpranma vb.) durumunda, ölçeğin göz önüne alınması, belgelenmiş gerçek geminin referans alınmalıdır (kullanıldığı bölge, şartlar vb.).

6. Sulu/Kuru Çıkartma (Dekal) Uygulaması:

- 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).
- Çıkartmalarda parlama ve/veya hava kabarcığının bulunmaması gerekmektedir. Çıkartmanın taşıyıcı filminin belli olmaması, dolayısı ile boyanmış gibi durması gerekmektedir.

7. 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.

Figürler

1. Temel Yapım:

- Çapak, kalıp izi, kalıptan kaynaklanan dolgu ve itici izleri ve benzer kalıptan kaynaklanan hatalar giderilmelidir.
- Birleşim yerlerindeki (kol, bacak, gövde vb.) boşluklar doldurulmalıdır.
- Figürün taşıdığı ekipman gerçeğine uygun takılmalıdır. (Örneğin mataralar havada durmak yerine kemere takılmalıdır.)

- Kayışların gerçeğe uygun takılmalıdır. Ayaklar zemine düzgün basmalıdır.

2. Detaylar:

- Kayış ve kemerlerin kalınlığı ölçüğe uygun olmalıdır.
- Silah namluları delinip açılmalıdır.
- Aksesuar ve ekipmanlar, figürün ölçüğü ile uyumlu olmalıdır.
- Zemindeki bitki örtüleri figür ile uyumlu olmalıdır. (Örneğin; kış elbiseli bir figür çiçekler arasında olmamalıdır.)
- Mümkün olan noktalarda, yaka ve kol ağzlarının kıyafetten yükseltilmesi gerekmektedir.
- Silah askıları düzgün bir şekilde eklenmeli/yapılmalıdır.

3. Boyama ve Bitirme:

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

- 4. 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.

Uzay ve Kurgu Bilim

Uzay ve Kurgu Bilim denince çok geniş bir konu yelpazesıyla 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 bilimde işin esası öğenin mekanik temelli olmasıdır. Mobile Suit'ler kurgu bilimde yer alırken, savaşçılar ve yaratıklar figürün alt kategorilerine girdiklerinden oradaki kıstaslar yapımında ve değerlendirmede göz önüne alınır. Organik ve canlı olmasına karşı işlevi doğrultusunda bir kısım öğeler ise figürün alt kategorileri yerine kurgu bilim dahilinde değerlendirilirler (Moya, Farscape vb.)

1. Temel Yapım:

- Çapak, kalıp izi, kalıptan kaynaklanan dolgu ve itici izleri, tescil işaretleri ve benzer kalıptan kaynaklanan hatalar giderilmelidir.
- Gerçek araçta olmayan birleşim izleri yok edilmelidir. Aralarında mesafe/boşluk olması gereken parçalarda bu mesafeler dengeli bir şekilde muhafaza edilmelidir.
- Genel hat hataları giderilmeli ve birleştirmelerden kaynaklanan boşluklar doldurulmalıdır.
- Dolgu ve düzeltme esnasında kaybedilen detaylar modelin genel detay seviyesiyle aynı noktaya getirilecek şekilde baştan açılmalıdır.

2. Hizalama:

- Kanatlar, kanatçıklar ve pod gibi ekipmanlar düzgün hizalanmalı, açıları betimlenen araçla uygunluk göstermelidir.

- İniş takımları ve/veya benzer sistemlerin üç görünüm bazında ve birbirleriyle düzgünce hizalanmış olması gerekmektedir.
- Mühimmatların (lazer topları, foton torpido lançerleri vb.) araçla ve birbirleriyle düzgün hizalanmış olması gerekmektedir.

3. Camlar/Kanopi ve diğer saydam parçalar:

- Sıydam parçalarda yapıştırıcı ya da tesviyeden kaynaklanan yüzey problemleri olmamalıdır,
- Güneşlik, kanopi ve diğer sıydam parçaların gövdeyle birleşim yerlerinde oluşabilecek boşluklar doldurulmalıdır,
- Tüm sıydam parçalar çiziksiz olmalı ve maskeden kaynaklanan boya lekelerinden arındırılmış olmalıdır.

4. Detaylar:

- Kit tarafından kalın ve/veya ölçek dışı verilmiş parçalar inceltirmeli veya değiştirilmelidir. Özellikle gereğinden fazla kalın verilmiş antenlere çok dikkat edilmelidir.
- Gövdede bulunan hava girişleri gibi deliklerden, kitin içinin görünmemesi gerekmektedir.
- Egzozlar, silah namluları, iticiler, yönlendirme roketleri, hava alıkları, hava çıkışları vb. ekipmanların delikleri delinmek suretiyle açılmalıdır.
- Modele eklenen ekstra detaylar ölçeğe uygun olmalıdır.
- Kullanılan detay setleri (metal, PE, resin vb.) modele düzgün uygulanmalıdır. Özellikle PE'ler modelin yüzeyine uygun olarak uygulanmalı ve şekillendirilmelidir.
- 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.

5. Boyama ve Bitirme:

- Modelin yüzeyi boyama aşamasından sonra yapım aşamasına dair izler taşınamalıdır (Yapıştırıcı, zımpara, parmak izi vb.).
- Modelin bitimi düzgün olmalıdır. Baz alınan gerçek araçta bulunan düzensizlikler modele yansıtıldıysa belgelerle desteklenmelidir.
- Boyada fırça izi, tüylenme, fırça kılı olmamalıdır,
- Boyada portakal kabuğu efekti, çatlama veya tozlanma (kanat kökleri, dik açılı bağlantılar vb. yerlerde) olmamalıdır,
- Vernik tabakasının hatalı uygulamasından kaynaklanan parlaklık farkları olmamalıdır.

- Boya geçişleri gerçeğe uygun olmalı, maskelemedeki hatalardan kaynaklanan dumanlamalar olmamalıdır. Boya geçişleri belgelere uygun olarak aşırı püskürtmeden kaynaklanan tükürmelere mahal vermeden ölçekli yapılmalıdır.
- Saydam parçaların çerçeveleri net olarak belli edilmelidir.
- Atmosferik etkilerin yansıtılması (eskitme, 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.

6. Sulu/Kuru Çıkartma (Dekal) Uygulaması:

- 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).
- Çıkartmalarda parlama ve/veya hava kabarcığının bulunmaması gerekmektedir. Çıkartmanın taşıyıcı filminin belli olmaması, dolayısı ile boyanmış gibi durması gerekmektedir.

7. **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.

Diorama

Diorama, inandırıcı bir düzenlemeyle bir ortamı, bir hikâyeyi ya da bir hareket anını anlatan modeller bütünüdür yani dioramanın gerçek veya modelcinin kurgusu olan bir hikayesi olmalıdır. Bu bir fotoğrafın replikası olabileceği gibi, tarihsel bir olayın gerçeğe yakın yorumu veya modelcinin hayal ettiği bir anın yansıtılması şeklinde olabilir. **Diorama zeminine eklenmiş, olayı veya konuyu, geçtiği yeri ve tarihi belirten bir isimlik tercih edilmekle beraber, bunun olmadığı durumlarda modelin kaydı sırasında bu detayların belirtilmesi gereklidir.**

Yarıřmada farklı ölçeklerde diorama kategorileri ve vinyet kategorisi olmadığı için, bu kategoriye tüm ölçeklerde ve ebatlarda olan dioramalar katılabilir.

Bu kategoride yarışabilmek için zeminde en az 1 adet araç, en az 2 adet figür ve yol, bina, arazi şekilleri, bitki örtüsü, hayvan figürleri, her türlü ekipman veya aksesuarlar ve benzeri tamamlayıcı unsurların bazıları bulunmalıdır. Araç içermeyen katılımlar figür kategorisinde, aracın yanında 2 adetten az figür içeren katılımlar uygun araç kategorisinde değerlendirilecektir.

Dioramayı oluşturan modellerin **iřçilik ve kalitesinin** yanı sıra, **hikâyenin gücü** ve **ortamın oluşturulması** veya **sunum** da çok önemlidir. Bu üç öge eşit derecede öneme sahiptir. Çok iyi bitirilmiş modellerin bulunduğu ama hikâye olarak zayıf bir diorama, nispeten ortalama bir iřçilikle bitirilmiş ama her üç ögenin de dengeli olduğu bir kompozisyon karşısında zayıf kalacaktır.

Değerlendirme :

1. Modeller

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

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 yerleřtirilmesinde kullanılacak yaratıcılık ve hayal gücü, sunumun tümünün değerlendirmesine büyük katkıda bulunacaktır. Taban, sahnenin tümüne bir odak noktası oluşturmalı 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.

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 hikâye, his veya atmosfer belirgin olmalıdır. Dioramayı seyredenler aktarılanı anlamakta zorlanmamalıdır. Hikayeler tarihsel ve hatta mizahi öğeler içerebilir. Burada da hikâyenin anlatılmasında veya hissin verilmesindeki yaratıcılık ve hayal gücü, dioramanın olağandışı olmasını sağlayacaktır.