



A.M.Z.O.

Reglamento

Revisión: 1



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: LEP-1

Rev.: 1

Fecha: 05-Oct-2011

Listado de Páginas Efectivas

Página	Revisión	Fecha	Página	Revisión	Fecha
Carátula	1	05-Oct-2011	14	Original	06-May-2009
MR - 1	1	05-Oct-2011	15	Original	06-May-2009
LPE - 1	1	05-Oct-2011	16	Original	06-May-2009
1	Original	06-May-2009	17	Original	06-May-2009
2	Original	06-May-2009	18	Original	06-May-2009
3	Original	06-May-2009	19	Original	06-May-2009
4	Original	06-May-2009	20	Original	06-May-2009
5	Original	06-May-2009	21	Original	06-May-2009
6	Original	06-May-2009	22	Original	06-May-2009
7	1	05-Oct-2011	23	Original	06-May-2009
8	Original	06-May-2009	24	Original	06-May-2009
9	Original	06-May-2009	25	1	05-Oct-2011
10	Original	06-May-2009	26	Original	06-May-2009
11	Original	06-May-2009	27	1	05-Oct-2011
12	Original	06-May-2009	28	1	05-Oct-2011
13	Original	06-May-2009			



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 1

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

INSCRIPCIÓN DE MODELOS Y PARTICIPANTES

- 1- Los modelos serán numerados para mantener reservas de la identidad del autor.
- 2- Se tendrá el máximo cuidado con los modelos. No obstante, la AMZO, no se responsabilizará por la pérdida o daño de los mismos.
- 3- Los participantes se agruparan de acuerdo con las siguientes categorías:
 - a- **Gral. de Concurso:** modelos armados con técnicas avanzadas de pintura, agregados de accesorios adicionales al kit presentado.
 - b- **Promocional:** a partir de 16 años de edad.
 - c- **Junior:** hasta 15 años inclusive.

NOTA: la AMZO se tomara la atribución de, en caso de considerarlo pertinente, llevar a cabo la re-categorización del modelo presentado.

JUECES

- 1- Los jueces serán miembros de la AMZO o invitados por los directivos del mismo en caso de creerlo conveniente
- 2- No podrán participar en la categoría que juzgan.
- 3- Los fallos serán definitivos e inapelables.
- 4- Los jueces estarán a disposición de los concursantes para evacuar cualquier tipo de duda sobre el juzgamiento de sus trabajos.
- 5- La AMZO pondrá a disposición de los participantes un listado con la nómina de jueces del evento.
- 6- Existirá la posibilidad, a pedido de uno o varios participantes, que la AMZO recuse a uno o más jueces en hasta todas las categorías y subcategorías, siempre y cuando dicha solicitud se efectúe antes del cierre de la inscripción de los trabajos, y que se apoye en un sustento sólido.



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 2

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

MODELOS

- 1- Los modelos presentados podrán ser construidos con cualquier material (plástico, madera, metal, etc).
- 2- Los modelos pueden ser presentados en una base lisa o decorada no puntuable (salvo en el caso de dioramas y viñetas), aconsejándose su empleo para facilitar la manipulación por parte de los jueces. Asimismo la AMZO aconseja la inclusión de una identificación donde quede especificado si el modelo se encuentra adherido a la base o no.
- 3- Se consideran modelos Scratch aquellos construidos a partir de planos, sin utilizar modelos comerciales en al menos tres cuartas partes (75 %) del total de los mismos. Se deberán adjuntar fotografías del proceso de armado y se recomienda no utilizar escalas comerciales.
- 4- En el caso de los trabajos en Scratch, se debe incluir una lista de los trabajos realizados, acompañando fotocopias de la bibliografía consultada. Caso contrario, quedará a criterio de los jueces la aceptación de los modelos y de su fidelidad histórica.

Conceptos y definiciones para concursos

- 1- CALIFICACION: Los modelos serán calificados por su nivel de armado, terminado, realismo y precisión. Los criterios adicionales son considerados para categorías especiales tales como dioramas, colecciones y conversiones. Los modelos son calificados como objetos tridimensionales y son examinados en todos los aspectos. Todos los modelos serán manejados por los jueces para colocarlos en las mesas asignadas para la categoría y para su calificación en ambos casos.
- 2- DEFINICION PLASTICO: "Plástico" es cualquier polímero termoplástico o termoformado, resina o formado al vacío. Esto incluye, pero no está necesariamente limitado a poliestireno, plásticos ABS, celuloideos, polietileno, vinilo, resinas epóxicas y poliéster, fibra de vidrio, acetatos, acrílicos, nylon, otro tipo de fibras sintéticas y monofilamento, y otros plásticos compuestos para modelismo. El neopreno es también definido como plástico para los concursos. Los materiales de relleno como la masilla no son plásticos, sin embargo, cuando son usados en uniones, contorno, y para crear superficies inusuales (como Zimmerit), etc. serán considerados como plástico.
- 3- COMPOSICION: El uso de los plásticos anteriormente mencionados son promovidos, sin embargo, el uso de otros materiales para modelismo son permitidos como el modelista considere adecuados. Los criterios de calificación son estándar para el acabado, atención al detallado y autenticidad serán los mismos, a pesar de los materiales usados.
- 4- CONSTRUCCIÓN INTEGRAL O "SCRATCH-BUILT": Los modelos pueden incorporar partes de otros modelos, pero estas no deben ser generalmente relativos a la identidad original del modelo, excepto por partes tales como cañones, ruedas, etc. Los



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 3

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

modelos determinados como de construcción integral debe ser inscritos en su propia categoría de modelos "Scratch".

- 5- **CONVERSIONES:** Las categorías de conversiones deben representar una versión diferente a la que viene en modelo comercial. La conversión debe contener una modificación substancial de la estructura original del modelo que comprendan cambios de contorno o configuración. Estos cambios deben ser el trabajo del participante. Además de los criterios normales de calificación, los jueces de estas categorías darán especial consideración y atención a la complejidad de la conversión. Una conversión lograda principalmente con partes comerciales estará en desventaja, por consiguiente, contra una hecha con partes hechas por el modelista, asumiendo que ambas tienen acabados similares. Las conversiones sencillas pueden ser inscritas en las categorías regulares. Las conversiones mayores, sin embargo, debe ser inscritas en las categorías de conversiones. El modelista debe describir detalladamente todos los cambios hechos al modelo original en la hoja de inscripción del modelo o ponerla junto al modelo. Esta permitido anexar fotografías del trabajo realizado al modelo. Los jueces tienen la autoridad para determinar la asignación de la categoría dependiendo del grado de conversión del modelo, y tienen la decisión final.
- 6- **FIGURAS:** Las categorías de figuras no serán clasificadas como dioramas por la inclusión de los accesorios que vengan con la figura en el kit original.
- 7- **MARCAS o INSIGNIAS:** En las categorías de aviones y vehículos militares las marcas o insignias determinarán la categoría en la que deberá ser inscrito el modelo. Por ejemplo, un C-47 con camuflaje e insignias militares normalmente será inscrito en categoría de aviones militares, pero si el mismo tiene una decoración de alguna aerolínea, este deberá ser inscrito en aviones comerciales o civiles. El trasbordador espacial por si mismo o montado en el tanque y cohetes de lanzamiento debe ser inscrito en cohetes espaciales, mientras que si el mismo esta montado en Boeing 747 este deberá ser inscrito en la categoría de aviones civiles.
- 8- **COHETES:** Cuando el vehículo de transporte del proyectil o el lanzador es la parte predominante del sistema (por ejemplo, un "SCUD", o "Patriot"), el modelo se inscribirá en la categoría de artillería de vehículos militares. Vehículos de lanzamiento militares como V-2, ICBM, IRBM, entrarán de igual manera en la categoría antes mencionada. Los cohetes civiles como Atlas/Agna, Júpiter C estarán en la categoría de astronáutica.
- 9- **JETS:** Los aviones de propulsión con cohetes como el Me-163, X-1, X-15, X-24, etc. Entrarán a las categorías de aviones a reacción.
- 10- **BASES/DIORAMAS:** Las bases serán permitidas en todas las categorías y no serán consideradas en la calificación con excepción las categorías de dioramas. Una base puede simular la superficie natural en que el prototipo es encontrado; sin embargo, nada aparte de esa superficie puede ser usado. Aviones y vehículos pueden estar sobre un terreno o pavimento simulado, y los hidroplanos que necesiten la carretilla o equipo de arrastre puede ser así equipado. Los barcos pueden ser exhibidos en el



Agrupación de Modelismo

Zona Oeste

Página: 4

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

agua. La base no debe ser la característica predominante y debe ser del mismo tamaño proporcionado al modelo. El comité organizador se reserva el derecho para excluir las bases de tamaño exagerado. Un modelo puede incluir las figuras de la tripulación primaria. La adición de cualquier otra figura o el equipo fuera, o no anexo al modelo (por ejemplo, equipo de soporte, follaje, casquillos, etc) puede hacer al modelo un diorama, que entonces debe ser inscrito en la categoría de diorama apropiada. Los dioramas son calificados no sólo en el mérito técnico de su construcción, sino también en virtud del tema o con historias del presente. Así, si dos dioramas que son técnicamente iguales; El que tenga el tema más fuerte o historia ganará.

11-JUECES: Un juez principal debe ser escogido y debe reunir a todos los jueces antes del concurso. Los observadores no pueden juzgar. Los equipos serán compuestos de un número par de Jueces.

12-TODAS LAS DECISIONES DE LOS JUECES SON FINALES: El personal a cargo de la inscripción ayudará a determinar la entrada apropiada a las categorías para modelos durante el registro, pero la colocación categoría final es a juicio de los Jueces. Los Jueces pueden combinar o dividir también las categorías durante la calificación final.

13-FUERA DE CAJA: Estas son las reglas para los modelos armados "Fuera de Caja" (Out Of The Box):

- a. Modelo (Kit): Cualquier modelo comercial puede ser utilizado. El número de Categorías que incorporen premios para los modelos "Fuera de Caja" será determinado por el Comité Organizador.
- b. Acabado: Todas las técnicas de acabado son permitidas. Las calcomanías de otro modelo u hoja de calcomanías comercial, así como las de mismo modelo pueden ser usadas. Las insignias, marcas y panel de instrumentos pueden ser pintados a mano en vez de ser puestas las calcomanías. El envejecimiento está permitido.
- c. Construcción: El modelista puede rellenar huecos y uniones, lijar remaches, perforar cañones, escapes y cualquier otro parte o pieza que lo amerite; adelgazar a escala las partes que tengan orillas, flaps y compuertas; agregue antenas y cables tensores; se pueden hacer los cinturones de seguridad con cinta adhesiva (masking tape) o poner con calcomanía (NO están permitido usar partes comerciales como hebillas o cinturones de fotograbados).
- d. ESTO NO SE PERMITE PARA: modelos de termoformado, o reemplazar cualquier parte, o sustituir partes de otro modelo, cortar o separar la cabina, superficies de control, compuertas, puertas, etc. (ninguna cirugía mayor); combinar un modelo estándar con un modelo de conversión, agregar alguna parte que no este especificada en el instructivo, a excepción como se describe en la sección c.



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 5

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

e. Hoja de instrucciones: Los modelistas deben incluir la hoja de instrucciones del modelo junto con la hoja de inscripción del modelo. Los modelos que se inscriban sin el instructivo no será considerado como un modelo "Fuera de Caja".

14-LAS CATEGORÍAS DE HIPOTÉTICOS: Los modelos que no representen a uno real, prototipo físico, exceptuando a los de Fantasía y Ciencia Ficción deberán ser inscritos en una de las categorías hipotéticas.

15-COLECCIONES: Una colección es cualquier grupo de cinco o más piezas con el mismo tema. La colección entera debe ser el trabajo de una persona. La cercanía de la relación dentro de la colección es un factor significativo para la calificación. Por ejemplo, una colección basada en las variantes de un avión es más estrecha que la de una de aviones volados por una misma unidad aérea.

Conoce tu modelo

Los Jueces tiene que gastar mucho tiempo antes de comenzar la calificación de una categoría verificando que no haya modelos de otras categorías, de ser así estos son reubicados para que se encuentren en la categoría apropiada. Esto causa aún más problemas y tiempo perdido si la categoría ha sido ya calificada, porque el trabajo de calificación se tiene que hacer nuevamente. Mucha de esta colocación errónea se podía evitar si los concursantes se tomarán unos cuantos minutos antes para determinar la categoría apropiada para cada uno de sus modelos. Recuerden que la gente trabajando en la mesa de inscripciones no siempre son modelistas, aunque deben serlo siempre que sea posible. Aún, sí son modelistas, puede ser que armen sólo un tipo de modelo y no saber de todos los tipos.

La decisión de los Jueces

Jugadores y fanáticos aman a los árbitros cuando las penalizaciones son en contra del otro equipo y son odiados cuando son en contra de su equipo. Los modelistas tienen a menudo reacciones similares hacia los Jueces. Muchos de los Jueces se han escondido después de la ceremonia de premiación por un modelista con fuego en sus ojos exigiendo saber porque su modelo no ganó. Esa no es una buena manera para iniciar un diálogo, y ello casi garantiza que no habrá ningún intercambio útil de información. Antes de saltarle encima a un juez, tome un momento para considerar quienes son ellos. Ellos son modelistas. Colectivamente, ellos exponen un amplio rango intereses por el modelismo, destrezas, experiencia, temperamento, y personalidad, y ellos son también seres humanos. En resumen, ellos son como cualquier otro miembro de los Clubes de Modelismo, pero con una distinción: **ellos se ofrecen como voluntarios para utilizar un tiempo significativo para trabajar duro y bien en pocas horas para que se haga lo posible para que el concurso pueda existir.** La mayoría de los Jueces están también más que por su voluntad, están para compartir su experiencia, revisar tu modelo contigo, y para darle ciertas sugerencias en cosas para hacer (y no hacer) para ayudarle a su



Agrupación de Modelismo

Zona Oeste

Página: 6

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

próximo modelo a subir al siguiente escalón en el concurso. Todo lo que tienes que hacer es preguntar, pero por favor háganlo del mismo modo que quisieras ser cuestionado si estuvieras en los zapatos del juez. Y si deseas realmente aprender lo que separa a los modelos ganadores del resto de los demás en una categoría, la próxima vez pide ser un observador. Pregunte al comité organizador para que se te dé la oportunidad para ver como se califica una categoría. Cabe señalarse que no esta permitido que los observadores den un voto de calidad durante la calificación. Puedes decirles que no has estado en una calificación antes, pero que quieres aprender cómo se lleva a cabo esto. La mayoría de la gente que haya hecho esto ha encontrado que han aprendido más sobre como calificar y armar un modelo, en una tarde que en varios días de trabajar su modelo.

Vehículos hipotéticos

La categoría hipotética fue establecida para dar en ambos casos una franja de "libertad artística" a los modelos que no encajan en las categorías normales y no ser enviados a la categoría de misceláneos, que era anteriormente la única en donde podían competir este tipo de modelos. Considere hipotético como algo consanguíneo para los "vehículos de ciencia- ficción" parte de las categorías de "espacio y vehículos de ciencia- ficción". Esto es un lugar para aviones, automóviles, buques, etc. que nunca estuvieron fuera del tablero de dibujo (Luftwaffe 1946, diseños de autos futuristas), para modelos con las marcas o insignias que el vehículo real nunca usó (F7U Cutlass de la Royal Navy, Go/Ho 229 con las marcas de escuadrón), y para los vehículos que nunca han existido en cualquier parte pero sí en la mente del modelista (un automóvil de Indy con un cuerpo adaptado del fuselaje un MiG-29). ¿Qué hay con respecto a un modelo de tamaño real, la maqueta en tercera dimensión de un vehículo en perspectiva? Bien, si el modelista hace el modelo de esa maqueta, el modelo va a la categoría normal apropiada. Pero sí este, pinta el modelo en colores y marcas que nunca usó, es un vehículo hipotético. En otras palabras, si el modelo es un real, siendo la representación de un vehículo que en realidad existía en tres las dimensiones, este pertenece a una categoría estándar. Si no ajusta con la descripción, y no es de Fantasía o Ciencia-Ficción, este pertenece a las categorías de hipotéticos.



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 7

Rev.: 1

Fecha: 05-Oct-2011

JUZGAMIENTO

- 1- A partir del presente reglamento no será obligatoria la presentación de la documentación correspondiente al trabajo presentado, aunque se aconseja que se adjunte una mínima información al respecto.
- 2- En la siguiente tabla se podrá observar el puntaje mínimo que deberá obtener el modelo presentado para poder adjudicarse el premio en cada categoría.

Puesto	Gral. De Concurso	Promocional	Junior
1 ^{ro}	90	70	---
2 ^{do}	80	65	---
3 ^{ro}	70	60	---

- 3- A continuación se da una lista detallada de los ítems a tener en cuenta por los jueces para cada tipo de modelo a ser evaluado.

a- Generales

1. Cualquier detalle agregado al modelo debe respetar la escala y posición respecto del modelo real.
2. Fotograbados, resinas, metal blanco y demás "aftermarket" deben adaptarse correctamente al modelo. No deben observarse problemas de calce y/o alineación.
3. Los accesorios y elementos agregados deben tener un nivel de calidad y terminación acorde al resto del modelo. La combinación de los mismos tiene que estar acorde a los utilizados en el modelo real.
4. En caso de realizar modificaciones a un modelo para representar otra versión del mismo, se deberá presentar la documentación que avale la fidelidad histórica de dicha transformación.
5. Si el modelo presenta anomalías en la colocación de insignias o esquemas de pintura atípicos, el modelista deberá presentar la documentación que avale esta situación. La misma deberá coincidir con la totalidad del modelo presentado.
6. Los colores de las pinturas pueden variar de un fabricante a otro, e incluso entre distintos lotes de un mismo fabricante. Los distintos ambientes de operación también pueden hacer variar el color. Una mala aplicación de la pintura y el mantenimiento subsecuente puede dar este resultado en el modelo real. Por lo tanto el tono del color no se usará para determinar la exactitud del trabajo en el modelo.



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 8

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

b- Aviones

CONSTRUCCIÓN BÁSICA:

1. Remoción de rebabas.
2. Remoción de marcas de molde, hundimientos por falta de inyección, marcas del fabricante y marcas de expulsores.
3. Rellenado de uniones si no lo presenta el avión real.
4. Corrección de errores de contorno.
5. Restauración del detalle que fue removido durante los pasos anteriores hasta donde sea posible.
6. Alineación:
 - A. Las alas tienen el mismo diedro en ambos planos.
 - B. Alineación de la parte superior- alas y estabilizadores con la línea central del modelo.
 - C. Alineación de las timones en combinaciones gemelas, uno con respecto al otro cuando se observen desde el frente o de lado, he igualdad de ángulos con relación al estabilizador.
 - D. Alineación correcta de las barquillas del motor y las cubiertas de motor.
 - E. Tren de aterrizaje alineado correctamente. Todas las llantas deben de tocar la superficie en una manera uniforme.
 - F. Alineación correcta del armamento (bombas, cohetes, soportes de los mismos, etc) con el avión y entre sí mismas.
7. Carlingas y otras áreas transparentes:
 - A. Áreas blancas por exceso de pegamento.
 - B. Eliminación de espacios entre la carlinga u otras partes a menos que el modelo los muestre a escala.
 - C. Las partes transparentes debieran estar libres de rayones o "arañazos", manchas, pintura o barniz. Al igual que rastros de adhesivo del enmascarado.



Agrupación de Modelismo

Zona Oeste

Página: 9

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

8. Las calcomanías debieran verse como sí estuviesen pintadas (pegadas al contorno de la superficie, sin presentar burbujas o la película transparente de la orilla levantada).

DETALLES:

1. Partes gruesas debieran de ser adelgazadas a escala o reemplazadas, por ejemplo, filos de las alas o superficies similares, aletas de bombas o misiles, compuertas de trenes de aterrizaje, bordes de paneles abiertos, etc.
2. Los pozos del tren de aterrizaje, tomas de aire, etc., debieran ser tapados para prevenir que no se vea el interior del modelo o a través de él.
3. Ametralladoras, escapes, tomas de aire, ventilas, etc., debieran ser perforadas en lo posible.
4. La carga externa en el avión debiera de tener la misma atención en la construcción como el modelo. Fotos u otras referencias pueden usarse para reconocer la carga puesto que muchos fabricantes incluyen una gama de armamento y tanques de combustible que no siempre es la precisa para ese modelo en particular. Por ejemplo, las bombas de "NAPALM" no deben de ser mezcladas con bombas de alto explosivo y baja resistencia.

PINTURA Y ACABADO:

1. Una vez pintada la superficie del modelo, esta no debiera mostrar marcas del proceso de armado (marcas de pegamento, lija o lima, de huellas dactilares, discontinuidades obvias entre el plástico del modelo y masilla, etc.).
2. El acabado uniforme y liso. Si en el avión real hay irregularidades en el acabado, y son duplicadas en el modelo, es necesario presentar la documentación a los jueces.
3. Marcas de pincel, pelusa o pelo del pincel, etc.
4. Efectos de craquelado o de cáscara de huevo, pintura polvorosa.
5. Diferencias de "brillos" en la capa de barniz brillante aplicada de la superficie del modelo.
6. Los bordes de la pintura que son bien delimitados debieran de verse igual en el modelo (no debiera de verse el típico borde aserrado de la cinta adhesiva). Los bordes esfumados o desvanecidos debieran estar acorde a la escala.
7. El desgaste de acuerdo con la escala (ejemplo: áreas de pintura saltada), debe de ponerse atención en el terreno y clima en el que el avión estuvo, y consistencia (ejemplo: un avión veterano con 100 misiones no podrá tener el interior como salido de fábrica).



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 10

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

8. Las líneas en las partes transparentes debieran ser rectas y bien definidas.
9. Calcomanías:
 - A. Correcta alineación. (Si el avión real tiene marcas o insignias al revés, el modelista debe anexar como información esta referencia a los jueces, a fin de comprobar que se está duplicando esto en el modelo y que no es un error al ponerlas).
 - B. La película transparente de la calcomanía no debiera verse; al igual que burbujas, fantasmas o brillo.
 - C. Algunos aviones modernos usan calcomanías en vez de estar pintadas las insignias. Si en el avión se presentan problemas de aplicación de las mismas, el modelista debiera documentar esto como se indicó anteriormente.

c- Vehículos Militares

CONSTRUCCIÓN BÁSICA:

1. Remoción de marcas de moldeo, expulsos de moldes y concavidades.
2. Sellado de uniones donde sea aplicable, especialmente en partes cilíndricas como cañones, ruedas y equipo auxiliar.
3. Corrección de errores de contorno.
4. Cierre de aberturas localizadas a los lados del chasis de los tanques entre las ruedas de retorno y la suspensión, para evitar que se vean el interior del modelo.
5. Disimular la unión de las orugas de banda (continuas). En el caso, de las orugas de eslabón por eslabón, alineación. En ambos casos, como asientan sobre el terreno.
6. Perforado de ametralladoras, cañones, escapes, ventilas, etc.
7. Sección transversal de un cañón (forma cilíndrica a lo largo del mismo (no ovalado)).
8. Orugas colocadas en la dirección correcta de la tracción.



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 11

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

9. Alineación:

- A. Distancia de todas las ruedas de los vehículos con orugas (a lo largo de la rueda tensora, de tracción y de retorno de haberlas) a la línea media del chasis.
- B. Asentado de todas las ruedas sobre la oruga.
- C. Las orugas deberían estar debidamente alineadas viéndolas de frente y desde arriba o abajo.
- D. Alineación de todos los componentes en el vehículo.
- E. Los cañones (más en los vehículos con torreta) deberían estar paralelos a la línea central de la torreta cuando sean vistos desde arriba.
- F. Las partes posicionadas simétricamente en el vehículo real (por ejemplo, faros, protecciones, guardabarros, etc.) deberían estar posicionadas simétricamente en el modelo, a menos que estas representen algún daño de batalla.

DETALLADO:

- 1. Piezas de forma no realista, inexactas o toscas deberían ser modificadas o reemplazadas.
- 2. Duplicación las costuras de soldadura donde sea aplicable.
- 3. Añadir detalles extras si es practico, pero acordes con referencias que lo justifiquen.
 - A. Lonas, sacos de dormir, cadenas, bidones de combustible, etc.
 - B. Añadir (especialmente en conversiones o modelos de construcción propia "Scratch") las pequeñas piezas de detalle (tuercas, tornillos, remaches, etc.) que un modelo inyectado usualmente tiene.
- 4. Sustituir equipo simulado o moldeado sobre el vehículo. Esto se aplica especialmente en el reemplazar una malla moldeada por una real.
- 5. En vehículos de oruga, simular la caída de los eslabones entre las ruedas de retorno cuando así se observe en los reales.
- 6. Si es añadido equipo propio del vehículo, debería haber un gancho, cuerda o cinturón que lo sostenga. Suspender un bidón de combustible con pegamento simplemente no ocurre en la realidad.



Agrupación de Modelismo

Zona Oeste

Página: 12

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

7. Añadir limpiaparabrisas donde sea el caso.
8. Perforar y sustituir por lentes de resina o comerciales las luces frontales y traseras.
9. Colocar cables y líneas eléctricas de luces y lanza granadas.
10. Instalar válvulas de aire en los neumáticos.
11. Detallar y añadir micas transparentes en los instrumentos de los tableros.
12. En vehículos abiertos poner los pedales del acelerador, freno y embrague.
13. Detalles como hachas y palas moldeadas sobre el vehículo, pueden ser eliminadas y sustituidas.
14. Las caras interiores de las ruedas deben ser detalladas. Un ejemplo notorio de esto es el vehículo "Hetzer".
15. Eliminar agarraderas y palancas moldeadas en las compuertas y reemplazarlas por otras hechas de alambre o plástico estirado.
16. Si la parte inferior del modelo es visible, ¿no se debe tener la misma atención al detallado como la parte de arriba? Por ejemplo: los orificios de motorización sellados, pintado, ensuciado, las caras interiores de las ruedas deben ser consistentes con las exteriores. Si es modelado un prototipo ensuciado, el desgaste de la parte baja del chasis debe notarse, como rocas, hierba, lodo, etc.

PINTURA Y ACABADO:

1. Una vez pintada la superficie del modelo, esta no debiera mostrar marcas del proceso de armado (marcas de pegamento, lija o lima, de huellas dactilares, discontinuidades obvias entre el plástico del modelo y masilla, etc.).
2. El acabado debiera ser liso y uniforme, a menos que existan irregularidades en el acabado del vehículo real las cuales están siendo duplicadas. Excepciones tales como el "zimmerit" o superficies antideslizantes deben ser documentadas.
 - A. Marcas de pincel, pelusa, pelo de pincel, etc.
 - B. La pintura no debería tener las apariencias de "piel de naranja o cascarón de huevo", no debe estar polvorosa sobre todo en las áreas de bajo relieve o esquinas.
 - C. No se debieran observar diferencias de "brillos" en la capa de barniz brillante aplicada de la superficie del modelo.



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 13

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

3. Los bordes de la pintura que son bien delimitados debieran verse igual en el modelo (no debe de verse el típico borde aserrado de la cinta adhesiva). Los bordes esfumados o desvanecidos deben estar acorde a la escala.
4. El desgaste, si es aplicado, debiera mostrarse de acuerdo a la escala (por ejemplo, el tamaño de los saltados de pintura o pintura picada, también conocida), y ser consistente a lo largo del modelo, y estar de acuerdo con las condiciones en donde el vehículo opero real.
5. Calcomanías:
 - A. Alineadas apropiadamente.
 - B. No debieran presentar burbujas o rastros de que no esta bien adherida a la superficie. La película transparente debería ser eliminada o escondida para hacer que parezcan que están pintadas.

d- Figuras

Bajo la premisa fundamental de que es una miniatura, esta debe parecerse a una persona en versión pequeña.

La figura que más se acerque a este objetivo, es la mejor figura que aparecerá para los jueces.

CONSTRUCCIÓN BÁSICA:

1. Remoción de rebabas, rellenar marcas de hundimiento y expulsores. Esta tarea es especialmente difícil de lograr debido a la escala y al nivel de detallado en algunas figuras.
2. Eliminación de las uniones de moldes.
3. Rellenado de uniones ensambladas, por ejemplo, en las uniones de brazos con hombros, piernas con botas, etc., y debiendo reponerse los pliegues eliminados por el lijado.
4. El equipo debiera estar debidamente colocado, por ejemplo, la funda de la pistola no tendría que flotar en el aire, las cantimploras debieran estar sujetas al cinturón, etc.
5. Las correas tendrían que colgar naturalmente. Correa del rifle, arnés de caballo, etc., deberían colgar de manera natural para dar el efecto de peso.
6. La figura debiera asentarse naturalmente sobre la superficie. No se tendrían que ver despegados los pies si estos tienen la costura normal de cuando se esta de pie.



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 14

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

DETALLADO:

1. Espesor de correas apropiado.
 - A. Eliminar las tiras (cinturones, etc.) siempre que sea posible y reemplazarlas con hojas de plástico o metal.
2. Perforado de los cañones de los rifles.
3. Los accesorios y equipo debieran estar en la misma escala con respecto a la figura.
 - A. Galones, charreteras, grados de los hombros, cuerdas de sombreros, cuerdas de hombros y medallas tendrían que ser agregadas siempre que sea posible (la escala es siempre un factor determinante).
4. El terreno debiera mostrar las pisadas, en el caso de que la figura represente el estar caminando.
5. El follaje debe concordar con la figura, por ejemplo, no mezclar plantas tropicales con una figura con uniforme de invierno.
6. Las solapas y cuellos debieran estar ligeramente levantados cuando sea posible.
7. Las fundas de las armas (pistola) debieran ser agregadas donde sea necesario.
8. Los detalles pequeños pueden ser agregados a la figura, ya que en algunos casos, los detalles son muy gruesos y por lo tanto, fuera de escala.
9. Añadido de textura al cabello, bigotes, barbas, patillas, etc., especialmente cuando se trabaja con plástico. En los caballos, cabello crepé de artista o nylon puede ser usado para simular cola y crines. Esto también funciona muy bien para las plumas de caballos y de cascos.

PINTURA Y ACABADOS:

1. La ropa debiera tener el lustre apropiado, por ejemplo, un acabado mate para la lana, satinado para la piel.
2. La piel deberá tener un ligero brillo excepto por los zapatos de vestir o cinturones pulidos (uniformes de gala).
3. Asegurarse de que no quede pegamento en la figura.
4. El acabado deberá tener una textura lisa. Sin marcas de pincel.



Agrupación de Modelismo

Zona Oeste

Página: 15

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

5. El desvanecido de las luces en las partes altas y las partes sombreadas debieran ser uniformes, graduales y sutil.
 6. Las sombras debieran estar presentes cuando dos superficies se unan (ej. Túnicas sobre cinturones) en partes bajas (ej. Entre las piernas y bajo los brazos).
 7. El blanco no es conveniente ser usado en los ojos, esto es para evitar una apariencia de ojos saltones.
 8. Simetría de los ojos; la figura no de presentar estrabismo o estar bizca.
 9. Las figuras que están sobre un terreno debiera tener los pies o calzado ligeramente hundido en la tierra para mostrar peso.
 10. El desgaste de los pies o zapatos, si se muestra, debiera ser apropiado con el terreno, ej. Una figura que esta en el desierto no podrá tener los zapatos o botas llenas de nieve.
 11. El equipo usado como ametralladoras que se llevan colgadas al hombro, debieran dar la apariencia de peso. Se tendría que ver un hundimiento de la correa en el hombro por el peso de la misma al estar colgada.
 12. Las sombras de cascos, gorras de vuelo, etc. deberían mostrarse en la cara de la figura.
 13. El equipo como espadas debería tener una sombra natural sobre la figura.
 14. Los tonos de color carne deberían reflejar el clima en el cual esta la figura.
- Nota:** El equipo adicional como una mesa, barra, etc. no deberá ser calificado a menos que el equipo lo incluya con la figura.
15. Hay que asegurarse de que el uniforme que se esta trabajando sea el apropiado para el periodo de tiempo en cuestión. Esto aplica a todos los periodos, pero especialmente importante para aquellas eras en donde había cambios completos y constantes en el inventario de las fuerzas armadas de los países. (Por ejemplo, el ejército del Primer Imperio de Napoleón y las dos guerras mundiales).



Agrupación de Modelismo

Zona Oeste

Página: 16

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

e- Dioramas

Un diorama es una combinación de modelos y un creíble ambiente que describe una historia, un estado de ánimo, o que crea una atmósfera cargada. Para la evaluación, se calificarán cada uno de los elementos del diorama, los jueces considerarán la fortaleza de la historia que narra el diorama o el estado de ánimo, así como la presentación en su totalidad del mismo. Estos tres factores son igualmente importantes. Dioramas con un excelente detallado en sus componentes, pero con una pobre historia y presentación, casi se puede decir que no ganará contra otra que tenga un buen trabajo de sus componentes y que tenga una buena historia y presentación.

- 1. Los modelos componentes:** Las piezas individuales que compongan al diorama serán calificados de acuerdo con los criterios de cada una de las categorías. Es decir, las piezas que correspondan a vehículos militares, estarán sujetos a los lineamientos de calificación para los mismos, mientras que las figuras serán evaluadas de acuerdo a los lineamientos para las mismas. Como siempre, “Lo básico” es lo más importante.
El terreno, caminos, edificios y accesorios que estén en la escena del diorama serán evaluados de igual manera, como los componentes principales de un modelo. El armado, pintado y acabado son una vez más primordiales.
- 2. Presentación:** La base del diorama deberá comprender los elementos individuales que se combinen para formar un real y/o plausible ambiente para los principales modelos que las componen. Cada uno de los elementos también deben ser creíble en su correcta y consistente acción o estado de ánimo que esta siendo descrito. El grado de imaginación e inventiva utilizadas para colocar los principales elementos será evaluado dentro de toda la evaluación. La base debe dar un punto central para la escena y encajar o mejorar la historia del diorama. Los dioramas con un “bien definido” punto central con una historia sencilla, generalmente tendrán una mejor presentación que los dioramas que son el “retrato” de una batalla entera.
- 3. Línea Histórica, Ambiente, Medio:** Estos elementos son los que separan al diorama, de los modelos solamente en una base. Un simple y abandonado vehículo oxidado en un campo puede describir un ambiente tan bien como, o mejor que una recreación completa de la Batalla de Waterloo. La historia, el ambiente o la atmósfera creada para el diorama debe ser obvia; los jueces no tienen que esforzarse en verla o encontrarla. Las historias pueden incorporar aspectos históricos o de humor, he aquí nuevamente, a la imaginación y la inventiva describiendo una historia o un ambiente que puedan sustentar a un diorama.



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 17

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

f- Autos

CONSTRUCCIÓN BÁSICA:

1. Eliminación de rebaba, hundimientos, extractores, líneas de unión de molde y defectos de moldeo similares.
2. Sellado de uniones siempre y cuando el vehículo no las presente (Esto es especialmente importante en la carrocería del auto).
3. Errores de forma y contorno corregidos.
4. Eliminación de espacios en uniones entre carrocería y chasis, cuando sea necesario.
5. El detalle eliminado para conseguir los pasos anteriores debería ser restaurado a un nivel de detalle consistente con el resto del modelo.
6. Alineación de partes.
 - A. Partes o accesorios externos, cuando sea el caso (Espejos, salidas/tubos de escapes) alineados simétricamente.
 - B. Partes o accesorios internos o de interiores, cuando sea el caso (Asientos, componentes de motor y/o transmisión) alineados correctamente.
 - C. Ruedas: Todas las ruedas deberán tocar el piso y deberán verse alineadas correctamente tanto desde atrás como desde adelante del vehículo, si se presenta la dirección girada o permite movimiento, ambas ruedas delanteras deberán orientarse paralelamente en la misma dirección al girar.
7. Parabrisas, cristales y otras partes transparentes:
 - A. Deberán estar perfectamente transparentes, libres de opacidad causada por vapores de pegamento, solventes o pintura.
 - B. Deberán estar libres de raspones, rayones y manchas de pintura.
 - C. Espacios entre cristales y carrocería deberán ser eliminados cuando sea necesario.

DETALLADO:

1. Partes muy gruesas o con espesores y/o acabados fuera de escala, deberán ser adelgazados, modificados o reemplazados.



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 18

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

2. Perforado de tubos de salida de escapes, ventilaciones, y otros objetos con aberturas.
3. El detallado del motor y/o chasis debería tener un nivel consistente con el detallado del resto del modelo.
4. Partes móviles cuando se presenten, (puertas, cofres, cajuelas que puedan abrirse) deberán presentar un nivel de trabajo consistente con el trabajo en el resto del modelo. Tales partes deberán operar de forma realista, y los mecanismos de operación cuando sean visibles, deberán estar a escala.

PINTURA Y ACABADO:

1. Las superficies del modelo una vez pintadas no debieran mostrar signos del proceso de armado (pegamento, marcas de lijado, huellas digitales, discontinuidades entre superficies del modelo y materiales de relleno o sellado, etc.).
2. El acabado debería ser uniforme y liso, a menos que se deseen representar irregularidades que tenga el vehículo real y en cuyo caso deberá presentarse documentación que lo avale.
 - A. No debieran presentarse marcas de pincel, pelusa, polvo, etc.
 - B. No debieran presentarse acabado de "Cáscara de naranja" o "Cascarón" o granulado en hendiduras.
 - C. No debieran presentarse diferencias de acabado o brillo causadas por mala aplicación de capa final o barniz.
3. Las divisiones entre diferentes colores o tonos de pintura deberían ser uniformes y bien definidas (Evitar divisiones dentadas o difuminadas ocasionadas por mal enmascarado).
Divisiones que tienen que ser difuminadas deberán estar a escala y sin brisado o manchas.
4. Las partes cromadas deberían ser representadas correctamente y deberán estar libres de manchas u opacidad, así mismo no deberían mostrar evidencias del proceso de armado, ni presentar saltados de cromo en orillas o zonas en donde estaban fijadas a la colada.
5. Ensuciado: aunque el ensuciado está ganando aceptación en la rama automotriz, especialmente en camiones y en algunos tipos de autos de competición (como los de Rally) no se considera un requerimiento o práctica estándar. En la rama automotriz lo más usual es armar lo que se considera auto de "Show" o auto "Restaurado" y debido a esto el ensuciado se considera más



Agrupación de Modelismo

Zona Oeste

Página: 19

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

una excepción que una regla. Sin embargo, de presentarse, el ensuciado deberá ser realizado considerando la escala, y las condiciones de operación del vehículo real, así mismo, dicho ensuciado deberá siempre ser consistente en todas las áreas del modelo.

6. Calcomanías:

- A. No deberán mostrar evidencia de película transparente, burbujas o brillos por mala adherencia. La película transparente propia de las calcomanías deberá en su mayoría ser eliminada o en su defecto oculta, para aparentar ser pintura o calcomanía de vinilo según sea el caso.
- B. Deberán estar alineadas correctamente. Este punto es especialmente importante en autos de competición.

g- Barcos

CONSTRUCCIÓN BÁSICA:

1. Remover y sellar las marcas de moldeo, expulsos y hundimientos.
2. Sellar las uniones.
3. Corregir los errores de contorno en el modelo.
4. Configuración propia de la época del modelo (por ejemplo: el USS NEW JERSEY tiene una apariencia muy distinta en su atuendo de 1978 comparado con la de 1945).
5. Alineación de piezas:
 - A. Alineación de la superestructura del barco (plataforma, cabinas, chimeneas, etc.) con la vertical cuando es visto desde proa o popa.
 - B. Mástiles paralelos al eje vertical de la nave cuando se observa desde la proa o popa.
 - 1) Uniformidad en la inclinación de los mástiles (a menos que la embarcación los tenga diferentes).
 - 2) La tensión de los cables no tiene que provocar que los mástiles se inclinen o curven. (Este es un gran error visto en la mayoría de los buques de armar).



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 20

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

6. Sección cilíndrica o circular de los cañones y mástiles, en donde sea aplicable.
7. Las marcas de pegamento deberían ser removidas.

DETALLADO:

1. Asegúrese que las piezas pequeñas son lo más adecuadas a la escala tanto como sea posible.
 - A. Procurar que todo el detallado es propio del buque a la época que esta armado.
 - B. Adelgazar o reconstruir mástiles en escalas pequeñas. (1/450 y menores.)
 - C. Los cableados y líneas hechos de plástico estirado o hilo deben ser lo más cercano posible a la escala.
 - D. Adelgazar mamparas, placas contra astillas, etc. o reemplazarlas con plástico delgado.
 - E. Eliminar pasamanos y escalerillas moldeadas. Reemplazarlas por piezas comerciales o volverlas hacer.
2. Los pequeños detalles que sean lijados durante el ensamblado deben ser reemplazados con partes comerciales o hechas por el modelista "Scratch".
3. Perforar cañones, mirillas, etc. donde sea posible hacerlo.
4. Equipar los buques correctamente según la época, con las líneas apropiadas y colocarlas adecuadamente. (Ejemplo: No había cadenas metálicas para las anclas en una fragata de 1650).
5. Las vigotas deben estar hacia arriba, y los aparejos y refuerzos deben estar en proporción uno respecto del otro.

ACABADO Y PINTURA:

1. La pintura debería tener un acabado mate, a menos que se este usando un brillo especial para dar un efecto.
2. La pintura debería tener un acabado uniforme y terso, no exhibir marcas de pincel o efecto de "cáscara de naranja".
3. Los esquemas de color tienen corresponder a la época a la que se esta representando.



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 21

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

4. Calcomanías:

- A. Alineadas correctamente. Marcas o colocación inusuales tienen que ser documentados.
- B. No deberían presentar burbujas o rastros de que no está bien adherida a la superficie. La película transparente debería ser eliminada o escondida para hacer que parezcan que están pintadas.
- C. El envejecido y ensuciado debiera mantenerse al mínimo debido a lo pequeño de las escalas involucradas, y cualquier que sea hecho debe mantenerse lo mas adecuado posible a la escala.

OTRAS NOTAS:

- 1. En escalas pequeñas (1/500 a 1/700), es preferible “tapar” los botes salvavidas con “lonas” mas que tratar de mostrar los asientos y otros detalles, todos estos usualmente están fuera de escala y es muy difícil de hacer que se vean correctos.
- 2. Las líneas de amarre colocadas adecuadamente en la cubierta, añaden realismo al modelo. Sin embargo, el exceso de pegamento puede dejar marcas brillantes y errores en la cubierta.
- 3. Envejecimiento – aun recién salido de diques secos, un barco ya muestra algunas señales de envejecido. El oxido se observa en los agujeros de las anclas, así como en la proa y la popa.
La sal del mar da al casco un efecto blancuzco.

h- Espacio y Ciencia Ficción

Los modelos Espaciales y de Ciencia-Ficción muestran una amplia variedad de temas, desde vehículos reales hasta naves de fantasía. De toda la gama desde elegantes naves o cohetes hasta satélites, o desde robots hasta naves blindadas alienígenas. Los modelos de naves espaciales son típicamente calificados como modelos de aviones o vehículos. El increíble rango de temas de ciencia-ficción, sin embargo, aparentaría a primera vista un desafío a cualquier intento de sistema de calificación. Aún cuando un modelo que represente a una nave de fantasía en total vuelo, esta aún puede ser calificada en las bases de que es básicamente un modelo a escala.



Agrupación de Modelismo

Zona Oeste

Página: 22

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

CONSTRUCCIÓN BÁSICA:

1. No debería haber uniones, marcas de pegamento o rasguños de lijado.
2. Rellenado de todas las partes o las uniones cuando sea necesario, es decir, si estas están presentes en el prototipo real.
3. Si este es parte del detalle (por ejemplo una línea de soldadura) debería reponerse si fue eliminada durante el lijado y debe ser congruente a la escala del modelo.
4. Alineación:
 - A. Alas, aletas, soportes de misiles, etc., deberán tener el mismo diedro en ambos lados (si es simétrica la configuración de la nave), y cuando sea visto desde cualquier ángulo.
 - B. Trenes o soportes de aterrizaje deben estar correctamente alineados con la nave, en cada una de las vistas frontal, lateral y superior.
 - C. Alineación con respecto al vehículo del armamento como cañones láser, tubos de torpedos de fotón, etc.
5. Carlingas y partes transparentes:
 - A. Áreas blancas por exceso de pegamento.
 - B. Eliminación de espacios entre la carlinga u otras partes a menos que el modelo los muestre a escala.
 - C. Las partes transparentes debieran estar libres de rayones o "arañazos", manchas, pintura o barniz. Al igual que rastros de adhesivo del enmascarado.

DETALLES:

1. Las piezas de apariencia delgada deberían ser adelgazadas o reemplazadas. Esto es especialmente aplicable a las antenas que vienen en muchos modelos. Estas usualmente se ven demasiado "gordas" y faltas de detalle.
2. Tomas de aire y algún otro tipo de abertura deberían ser tapada, a fin de que no se vea a través o el interior del modelo.
3. perforado de los cañones del armamento, escapes, tomas de aire, ventilas, etc.



Agrupación de Modelismo

Zona Oeste

Página: 23

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

4. Los detalles agregados al modelo deberían estar a la escala del mismo, o lo más cercana a ella.
5. Los modelos de ciencia-ficción y fantasía pueden contener una clara cantidad de parte elaboradas por el modelista (Scratch) o de otros modelos. Las partes agregadas deberán verse como parte de la nave o vehículo, y también deberán tener el mismo acabado del mismo. De agregar piezas de otros modelos, estas deberán ser alteradas lo suficiente, a fin de que no se reconozcan. Por ejemplo, poner ruedas o partes de las orugas de un Panzer IV, son muy comunes de encontrar en algunos modelos.

PINTURA Y ACABADO:

1. Una vez pintada la superficie del modelo, esta no debería mostrar marcas del proceso de armado (marcas de pegamento, lija o lima, de huellas dactilares, discontinuidades obvias entre el plástico del modelo y masilla, etc.).
2. El acabado debiera ser uniforme y liso. Si en la nave real hay irregularidades en el acabado, y son duplicadas en el modelo, es necesario presentar la documentación a los jueces.
 - A. No debería haber marcas de pincel, pelusa o pelo del pincel, etc.
 - B. No se deberían ver efectos de craquelado o de cáscara de huevo, pintura polvorosa.
 - C. No se deberían observar diferencias de "brillos" en la capa de barniz brillante aplicada de la superficie del modelo.
3. Los bordes de la pintura que son bien delimitados debieran de verse igual en el modelo (no debe de verse el típico borde aserrado de la cinta adhesiva). Los bordes esfumados o desvanecidos deben estar acorde a la escala.
4. Algunos vehículos espaciales muestran detalles o desgaste por el medio ambiente que son muy particulares del vehículo específico (desgaste en los mosaicos del trasbordador espacial, las mantas térmicas metálicas en la sección de acoplamiento del Géminis, el cambio de metálico pulido a una mezcla de café mate y pardo, en el modulo de comando del Apolo durante la reentrada a la atmósfera) y deben ser duplicados.
5. Calcomanías:
 - A. Correcta alineación. (Si la nave real tiene marcas o insignias al revés, el modelista debe anexar como información esta referencia a los jueces, a fin de comprobar que se esta duplicando esto en el modelo y que no es un error al ponerlas).



Agrupación de Modelismo

Zona Oeste

Página: 24

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

- B. La película transparente de la calcomanía no deberían verse; así como tampoco burbujas o brillo.
- C. El acabado debiera ser uniforme (esta es una consideración si usan calcomanías de varias hojas o modelos comerciales)
- 6. Colores. Es claro, que los modelos de ciencia-ficción son únicamente el producto de la imaginación del modelista, y la regla en los colores “cualquiera es bueno”

VEHÍCULOS DE CIENCIA FICCIÓN Y FANTASÍA:

- 2. Si se usan partes tomadas de otros modelos, estas deberían ajustarse a la escala modelada.
- 3. Los detalles adicionados a los modelos debieran estar bien integrados al mismo. (El casco de un tanque pegado al lado de una nave luce como el casco de un tanque pegado al lado de una nave). Cualquier parte de esta naturaleza debe ser disfrazada lo suficiente como para que su origen deje de ser obvio.



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 25

Rev.: 1

Fecha: 05-Oct-2011

Categorías

A continuación se listan las categorías cuya apertura es garantizada por la AMZO

Aviación:

Escala 1/35 o mayores	
11	Aviones a Reacción, Hélice, Biplanos y Helicópteros
Escala 1/144 o menores	
21	Aviones a Reacción, Hélice, biplanos y helicópteros
Escala 1/72	
31	Hélice y Planeadores
32	Reacción
33	Helicópteros
34	Hélice y Planeadores Argentinos
35	Reacción Argentinos
Escala 1/48	
41	Hélice y Planeadores
42	Reacción
43	Helicópteros
44	Hélice y Planeadores Argentinos
45	Reacción Argentinos

Vehículos Civiles:

Escala 1/25 o mayores	
51	Vehículos Civiles
52	Vehículos Utilitarios
Escala 1/32 o menores	
61	Vehículos Civiles
62	Vehículos Utilitarios
Todas las escalas	
71	Motocicletas



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 26

Rev.: Original

Fecha: 06-May-2009

Vehículos de Competición:

Escala 1/18 o mayores	
81	Vehículos de Competición
Escala 1/20 a 1/25	
91	Vehículos de Competición
Escala 1/32 o menores	
101	Vehículos de Competición

Modelos Navales:

Escala 1/70 o mayores	
111	Modelo Plástico de Propulsión a Vela
112	Modelo Plástico de Propulsión Mecánica
113	Submarinos
114	Modelo en Madera de Propulsión a Vela
115	Modelo en Madera de Propulsión Mecánica
Escala 1/72 a 1/300	
121	Modelo Plástico de Propulsión a Vela
122	Modelo Plástico de Propulsión Mecánica
123	Submarinos
124	Modelo en Madera de Propulsión a Vela
125	Modelo en Madera de Propulsión Mecánica
Escala 1/350 a 1/650	
131	Modelo Plástico de Propulsión a Vela
132	Modelo Plástico de Propulsión Mecánica
133	Submarinos
134	Modelo en Madera de Propulsión a Vela
135	Modelo en Madera de Propulsión Mecánica



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 27

Rev.: 1

Fecha: 05-Oct-2011

Escala 1/700 o menores	
141	Modelo Plástico de Propulsión a Vela
142	Modelo Plástico de Propulsión Mecánica
143	Submarinos
144	Modelo en Madera de Propulsión a Vela
145	Modelo en Madera de Propulsión Mecánica
Modelos Argentinos	
151	Todas las Escalas

Vehículos Militares y Artillería:

Escala 1/35	
161	Vehículos de Orugas
162	Vehículos Semi-Orugas
163	Vehículos de Ruedas
164	Piezas de Artillería
165	Vehículos y Artillería Argentinos
Escala 1/48	
171	Vehículos de Orugas
172	Vehículos Semi-Orugas
173	Vehículos de Ruedas
174	Piezas de Artillería
175	Vehículos y Artillería Argentinos
Escala 1/72 a 1/76	
181	Vehículos de Orugas
182	Vehículos Semi-Orugas
183	Vehículos de Ruedas
184	Piezas de Artillería
185	Vehículos y Artillería Argentinos
Escala 1/144	
191	Vehículos de Orugas, Semi-Orugas, Ruedas y Piezas de Artillería



Agrupación de Modelismo Zona Oeste

Página: 28

Rev.:1

Fecha: 05-Oct-2011

Dioramas:

Escala 1/35	
201	Dioramas
Escala 1/72	
211	Dioramas

Figuras:

Escala 1/32 (54 mm) o mayores	
221	Figuras
Escala 1/50 (32 mm) o menores	
231	Figuras
Todas las Escalas	
241	War Games
242	Figuras de Ciencia Ficción / Fantasía

Viñetas:

Todas las Escalas	
251	Viñetas

Bustos:

Todas las Escalas	
261	Bustos
262	Bustos de Ciencia Ficción / Fantasía