



**Regulamento das Convenções da
Associação Santista de Plastimodelismo**

1. SOBRE INSCRIÇÕES

- 1.01 Ao inscrever-se em uma Convenção promovida pela Associação Santista de Plastimodelismo o modelista está automaticamente aceitando o regulamento abaixo descrito, comprometendo-se a segui-lo fielmente.
- 1.02 Os modelos inscritos devem ser, obrigatoriamente, aqueles encontrados no mercado em forma de "kits" para montar, sem pintura e desde que tenham como materiais principais em sua composição o plástico injetado, a resina, peças em vacuum-forming e, no caso de figuras, metal, ou uma combinação destes, bem como modelos construídos artesanalmente a partir do zero (scratch-built). Não serão aceitos, sob hipótese alguma, a inscrição de modelos que são comercializados já montados e pintados. A comissão organizadora reserva-se o direito de analisar individualmente casos de modelos que não se enquadrem no disposto acima.
- 1.03 A inscrição de um modelo deve ser feita em nome apenas e tão somente do modelista que o construiu, não sendo permitida a inscrição em nome de terceiros. É permitida, entretanto, a inscrição de modelos construídos por mais de um modelista, desde que estes sejam especificados na ficha de inscrição.
- 1.04 É permitido que a inscrição de modelos de um modelista seja feita por outro modelista que o represente, desde que em ficha separada deste e em nome do modelista que os construiu.
- 1.05 A inscrição do modelista deve ser efetuada exclusivamente em ficha fornecida pela Associação Santista de Plastimodelismo. O modelista receberá, então, outra ficha individual do modelo inscrito, ficha essa que deve, obrigatoriamente, ser colocada na mesa ao lado do modelo.
- 1.06 A taxa de inscrição deve ser paga no ato desta, de acordo com os valores estabelecidos pela Associação Santista de Plastimodelismo e comunicados por esta com antecedência.
- 1.07 O número de modelos inscritos por participante será definido por evento, conforme critério da Associação Santista de Plastimodelismo, e comunicado por esta com antecedência.
- 1.08 Modelos premiados em convenções anteriores da Associação Santista de Plastimodelismo não poderão, sob qualquer hipótese, participar da mostra competitiva, podendo, entretanto, ser colocados na mesa apenas para exposição, sem concorrer a qualquer tipo de premiação.
- 1.09 Modelos pertencentes a membros da Associação Santista de Plastimodelismo não poderão, sob qualquer hipótese, participar da mostra competitiva, sendo colocados na mesa apenas para exposição, sem concorrer a qualquer tipo de premiação.
- 1.10 A Comissão Organizadora poderá recusar a inscrição ou excluir do concurso qualquer modelo que julgue inapropriado ao evento, ofensivo ou cuja temática tenha temática ou tom discriminatório.
- 1.11 Peças que se enquadrem na definição de dioramas ou vinhetas poderão ser inscritas nas categorias destinadas a modelos individuais (aviação, militar, autos, etc). Porém, caso o modelista faça essa opção, serão considerados no julgamento apenas o modelo principal da cena, sendo desprezados para fins de julgamento a base e demais itens que compõem o conjunto.
- 1.12 Caso o modelo esteja em escala fora dos padrões determinados pelas categorias definidas, este será enquadrado pela comissão julgadora na categoria cuja escala padrão mais se aproxime da escala do modelo.
- 1.13 Os modelos devem ser retirados da mesa ao final da Convenção pelo modelista que os inscreveu. A Associação Santista de Plastimodelismo exime-se de qualquer responsabilidade pelos modelos que não forem retirados por seus proprietários após o término da Convenção.

2. SOBRE A COMISSÃO JULGADORA

- 2.01 A comissão julgadora será composta por membros da Associação Santista de Plastimodelismo escolhidos em comum acordo pelos membros desta.
- 2.02 A Associação Santista de Plastimodelismo reserva-se o direito de convidar membros de outros clubes, grupos ou associações a participarem como juízes de suas convenções, desde que estes não possuam modelos de sua autoria competindo na categoria a qual se pretende que julguem.
- 2.03 Todo juiz deve ser imparcial. Durante o julgamento não devem ser, sob nenhuma hipótese, levadas em consideração as relações pessoais entre o juiz e o modelista cujo modelo é objeto do julgamento.

3. SOBRE O JULGAMENTO

- 3.01 Para que uma categoria seja aberta será necessária a presença na mesa de pelo menos 3 modelos inscritos, pertencentes a pelo menos dois modelistas diferentes. Caso este número não seja atingido, os modelos serão incluídos em outras categorias de acordo com critérios definidos pela comissão julgadora.
- 3.02 Categorias poderão ser abertas, unificadas ou extintas a critério da comissão julgadora, que considerará o número de modelos disponíveis para concorrer nas categorias.
- 3.03 A comissão julgadora poderá mudar um modelo inscrito em uma determinada categoria para outra na qual, segundo os critérios adotados por esta comissão, o modelo se enquadre de maneira mais adequada.
- 3.04 As mesmas regras e critérios devem ser aplicados a todos os kits julgados, com o mesmo grau de rigidez.
- 3.05 Durante o processo de julgamento os juízes irão apontar não só os pontos positivos do modelo, mas também os pontos falhos. Entretanto, cabe-lhes a obrigação de fazê-lo de modo a mostrar ao modelista onde melhorar, e não de modo que desmereça o modelo.
- 3.06 Os juízes poderão manipular os modelos quando isto se tornar necessário para que julgamento seja mais acurado (visualização de partes inferiores, por exemplo), sendo que nesta eventualidade a Associação Santista de Plastimodelismo se responsabilizará por quaisquer acidentes ou imprevistos com o modelo, desde que comprovadamente causados por esta manipulação. No caso de dano permanente ou perda o modelista será ressarcido pela organização do evento até o limite de valor de compra do modelo danificado.
- 3.07 O julgamento de categorias individuais será feito em etapas, através de "cortes". O primeiro corte servirá para identificar modelos que apresentem defeitos básicos de construção e acabamento, como partes desalinhadas, marcas de cola ou tinta, emendas abertas, etc. Daí em diante serão efetuadas mais um ou dois cortes, conforme quantidade de modelos em julgamento, baseados nos critérios de julgamento descritos a partir do item "4"
- 3.08 Modelos fechados em redomas, caixas de acrílico ou qualquer outro recipiente não serão julgados.
- 3.09 O modelista deve detalhar as conversões ou mudanças que julgue mais importantes feitas no modelo na ficha de inscrição ou em documentação separada.
- 3.10 Qualquer decisão da comissão julgadora será final e soberana, sendo a ela reservado o direito de avaliar e decidir sobre casos não previstos neste regulamento.

4. CRITÉRIOS DE JULGAMENTO - GERAIS

- 4.01 O modelo não poderá apresentar falhas básicas de montagem tais como marcas de cola, digitais, emassamento mal lixado, emendas mal fechadas, rebarbas não lixadas, etc.
- 4.02 Marcas de pinos ejetores devem ser corrigidas, assim como devem ser lixados as eventuais marcas

do fabricante que porventura fiquem à vista.

- 4.03 Detalhes removidos durante a correção, lixamento ou emassamento devem ser restaurados.
- 4.04 Os decais não devem apresentar bolhas, trincas ou marcas do filme transparente ("silvering").
- 4.05 Um modelo deve ter consistência, mantendo por todo ele o mesmo padrão em sua construção e acabamento. Por exemplo, um avião com o cockpit altamente detalhado deve apresentar o mesmo grau de detalhamento nas demais partes.
- 4.06 Os modelos serão julgados sob todos os ângulos, e não apenas sob um único ponto de vista. Por exemplo, a pintura e acabamento da parte inferior de um tanque será tão importante quanto a superior. Por este motivo, os juízes poderão eventualmente manusear os modelos conforme descrito no item 3.6.
- 4.07 O desgaste ("weathering") não será obrigatoriamente uma vantagem ou desvantagem quando do julgamento do modelo. Quando houver necessidade da comparação entre um modelo com acabamento desgastado e outro sem desgaste, o juiz deve considerar o grau de sucesso que o modelista obteve ao mostrar o acabamento desejado nos dois casos, bem como a uniformidade por todo o modelo, e não simplesmente se ele está "desgastado" ou não.
- 4.08 Modelos que apresentem cores, marcas, detalhes ou características inusitadas (fora do que é de conhecimento geral) devem vir acompanhados de documentação que comprove as referências utilizadas.
- 4.09 A pintura deve ser uniforme e sem marcas de pincel, não apresentando enrugamento ("pele de laranja") ou ressecamento.
- 4.10 Quando reproduzido, o desgaste da pintura e a sujeira representada no modelo devem ser coerentes com o objeto real e estar dentro da escala do modelo.
- 4.11 O verniz deve apresentar uniformidade e consistência em todo o modelo, apresentando brilho ou não conforme o objeto real.
- 4.12 Peças muito grossas devem ser afinadas até a escala desejada ou então substituídas.
- 4.13 Exceção feita a vinhetas e dioramas, a base e quaisquer outras peças que não sejam parte integrante do objeto principal retratado pelo modelo não serão levadas em consideração para fins de julgamento.

5. CRITÉRIOS DE JULGAMENTO - AVIAÇÃO

- 5.01 O modelo deve apresentar alinhamento correto em todas as suas peças (asas, estabilizadores vertical e horizontais, rodas, pernas do trem de pouso, carga bélica, etc.).
- 5.02 Os canopies devem estar perfeitamente transparentes, assentados ao modelo e livres de trincas e manchas.
- 5.03 Porões de rodas, entradas de ar, radiadores, etc. devem ser construídos de modo a não permitir a visão do interior do modelo. Se o kit não possuir peça para isso, o modelista deve providenciá-la.
- 5.04 Canhões, escapes, ventilação e aberturas similares devem ser furadas caso sejam originalmente fechadas no kit.
- 5.05 O conjunto formado por bombas, mísseis, tanques auxiliares, pods eletrônicos, etc. devem representar a carga real do avião, e não colocados aleatoriamente.

6. CRITÉRIOS DE JULGAMENTO - NAVAL

- 6.01 Mastros, antenas, radares, chaminés, etc. devem estar corretamente alinhados à superestrutura.
- 6.02 A configuração do navio deve estar de acordo com a época do modelo exposto.

- 6.03 Canhões, ventilações, vigias, janelas, devem ser furados/abertos tanto quanto possível.
- 6.04 As amuradas devem estar alinhadas e perfeitamente niveladas.
- 6.05 Esquemas de camuflagem apresentados devem ser coerentes com a época do modelo.
- 6.07 Os cabos de antenas devem estar naturalmente esticados. Os mastros não podem estar inclinados devido à tensão das antenas

7. CRITÉRIOS DE JULGAMENTO - VEÍCULOS MILITARES

- 7.01 Preenchimento correto massa onde possível, especialmente no armamento, rodas, equipamento e buracos para motorização é requerimento fundamental.
- 7.02 Falhas entre o chassi e a couraça devem ser preenchidas de modo a não permitir a visualização do interior.
- 7.03 Falhas na junção das esteiras devem ser eliminadas e as mesmas devem estar montadas no sentido correto.
- 7.04 Rodas, roletes, rodas de tração e etc., devem estar alinhadas entre si, e em contato com a esteira.
- 7.05 Marcas de soldagem devem ser simuladas quando possível.
- 7.06 Peças moldadas no kit como, pás, cabos, machados, etc. devem ser removidos e substituídos.
- 7.07 Folga nas esteiras devem ser apresentadas quando possível.
- 7.08 Limpadores de pára-brisa, pedais, faróis, e instrumentos devem ser detalhados e lentes adicionadas ou simuladas.
- 7.09 Antenas, fios e cabos elétricos devem ser adicionados ao kit.
- 7.10 O "weathering" não pode ser usado para esconder falha na montagem e/ou pintura.

8. CRITÉRIOS DE JULGAMENTO - AUTOMÓVEIS

- 8.01 Falhas entre carrocerias e chassis devem ser eliminadas.
- 8.02 As quatro rodas devem tocar o solo perfeitamente e devem estar alinhadas entre si. Caso estejam esterçadas devem estar alinhadas e apontadas na mesma direção.
- 8.03 Escapes, grades, dutos etc. devem ser perfurados.
- 8.04 Pára-brisa, vidros e peças transparentes, devem estar livres de riscos, falhas e estarem perfeitamente ajustados a carroceria.
- 8.05 Detalhamento de chassis e motor devem ser feitos consistentemente com o restante do modelo.
- 8.06 Partes móveis, devem se movimentar realisticamente, e seus mecanismos caso visíveis devem estar na escala apropriada.
- 8.07 Mostradores de painel, revestimento dos bancos, travas e alavancas de portas além de detalhes adicionais devem estar na escala apropriada.
- 8.08 Partes cromadas devem ser corretamente representadas.
- 8.09 Caso se esteja apresentando um modelo que represente um veículo real, e que para isso tenha sido necessário fazer-se modificações, estas modificações devem ser documentadas na ficha de inscrição, ou em folha em separado.

9. CRITÉRIOS DE JULGAMENTO - DIORAMAS

- 9.01 Serão considerados como dioramas as representações de uma cena histórica que contenha mais de cinco modelos e/ou figuras. Além da avaliação dos modelos, os juízes levarão ainda em

consideração para o julgamento a apresentação do diorama, a linha histórica, o humor e linha de coerência na montagem da cena.

- 9.02 Componentes individuais de um diorama serão julgados de acordo com as regras de sua categoria. Por exemplo, tanques serão julgados pelas regras de militar, e assim sucessivamente.
- 9.03 Terrenos, estradas, edifícios e acessórios que compõem a cena, serão avaliados similarmente aos modelos básicos do diorama.
- 9.04 A base do diorama deve permitir que elementos individuais, formem um desenvolvimento realístico e consistente da cena mostrada. O grau de imaginação e criatividade usadas no posicionamento dos elementos principais serão de influência na avaliação da apresentação. A base deve fornecer um ponto focal, que permita que a cena se encaixe ou destaque a linha da história desenvolvida.
- 9.05 A linha histórica, o ambiente e o humor são a diferença entre um diorama e a colocação de modelos juntos sobre uma base. A linha histórica, ambiente e humor devem ser óbvios e os juízes não devem ter esforço para perceber isto. Imaginação e criatividade na montagem do diorama são primordiais e fatores que fazem um trabalho se destacar entre os demais.

10. CRITÉRIOS DE JULGAMENTO – VINHETAS

- 10.01 Serão considerados como vinhetas cenas onde se tenham no mínimo duas e no máximo cinco modelos e/ou figuras representando uma ação ou movimento. Serão utilizados os mesmos critérios para julgamento de dioramas.

11. CRITÉRIOS DE JULGAMENTO - FIGURAS

- 11.01 O principal objetivo de uma figura é parecer como uma versão menor de uma pessoa ou animal. Quanto mais parecida, melhor será a figura.
- 11.02 Equipamentos devem estar apropriadamente presos a figura.
- 11.03 Correias, cintas etc. devem apresentar folgas e aparência coerente com a escala.
- 11.04 Os pés devem tocar o solo apropriadamente.
- 11.05 Os canos das armas devem ser furados.
- 11.06 Acessórios e equipamentos devem estar na mesma escala da figura.
- 11.07 O piso, quando possível deve apresentar marcas de pés, botas etc..
- 11.08 Correias, cintas, miras, etc. devem ser adicionadas às armas.
- 11.09 A roupa deve ter o brilho apropriado. O acabamento deve ser uniforme e não apresentar marcas de pinceis.
- 11.10 O "dry-brush" não deve ser aparente.
- 11.11 A combinação de áreas de luz e de sombra, com as cores básicas deve ser gradual, suave e sutil. Não se deve ter linhas demarcatórias.
- 11.12 Olhos devem ser simétricos, e estarem perfeitamente alinhados.
- 11.13 Tons de pele devem representar o clima no qual a figura está.

12. CRITÉRIOS DE JULGAMENTO - FICÇÃO

- 12.01 Por mais que um modelo represente um objeto ficcional, este modelo ainda pode ser julgado pelas regras básicas de montagem e pintura. Assim sendo, os modelos de naves / veículos espaciais serão julgados seguindo os mesmos moldes de aviação / modelos de veículos, assim como outros modelos o serão pelas regras da categoria que mais se assemelhe a eles.

12.02 Como veículos de ficção são produtos da imaginação, certos aspectos como, por exemplo, cor correta, escala e, obviamente, "acuidade histórica", não serão avaliados como em outras categorias.