

1. DEFINICE MODELU

Za model je považována zmenšenina skutečného bojového nebo dopravního prostředku, postavy osob, zvířat, fantasy nebo sci-fi nebo jejich kombinací (diorámy), pro jejíž stavbu bylo použito dílů různých průmyslově nebo malosériově vyráběných stavebnic, doplňků, polotovarů nebo vlastnoručně vyrobených dílů z libovolného materiálu.

Účelem stavby je co nejpřesnější měřítkové napodobení vnějšího tvaru, zbarvení a povrchové úpravy výše uvedených objektů, čili dosažení co nejlepší shody modelu se vzorem (předlohou).

2. SOUTĚŽNÍ KATEGORIE MODELŮ

Pojmy pro zařazení modelu do určité kategorie jsou uvedeny v jednotlivých statích vysvětlující bodovací systém.

I. modely letadel

I.a - model 1:39 a větší(1:32)

I.b - model 1:40 až 1:60(1:48)

I.c - model 1:61 až 1:87.....(1:72)

I.d - model 1:88 a menší(1:144)

II. modely pozemní bojové techniky

II.a - model 1:39 a větší(1:35)

II. b - model 1:40 až 1:50(1:48)

II.c - model 1:51 a menší(1:72)

III. modely pozemních civilních dopravních prostředků

III.a - model 1:19 a větší (např. 1:12, 1:6, 1:2,.....)

III.b - model 1:20 a menší (např. 1:25, 1:87 1:100,.....)

IV. - diorámy

IV.a – s letadly

IV.b – s pozemní technikou

V. figury

V.a – model 1:24 a větší(tj. 72mm a větší)

V.b – model 1:25 až 1:50..... (tj. 71mm až 35mm)

V.c – model 1:51 a menší(tj. 34mm a menší)

V.d – busty

3. ORGANIZACE SOUTĚŽÍ

3.1. Soutěže

Základní informace o místech, datech konání a pořadatelích soutěží jsou publikovány v kalendáři soutěží, který vydává předsednictvo klubu stavitelů plastických modelů SMČR (dále jen předsednictvo KPLM SMČR). Předsednictvo KPLM SMČR je povinno zveřejnit v kalendáři data obou mistrovských a všech postupových soutěží mládeže (**pokud jsou postupové soutěže vyhlášeny**) na příští kalendářní rok. Tyto soutěže jsou uzavřené pouze pro členy SMČR. Soutěžící se přihlášením do soutěže zavazuje, že se bude řídit soutěžními pravidly a ostatními pokyny vyhlášeovatele a pořadatele soutěže, které jsou uvedeny v propozicích a prohlašuje, že model zhotovil sám. Soutěžící přihlašuje model do soutěže prostřednictvím přihlášky, která by měla obsahovat alespoň tyto údaje:

- jméno, příjmení, adresu modeláře (u cizinců město) a rok narození
- klubovou příslušnost (u cizinců IPMS státu např. IPMS Hungary)
- název a měřítko soutěžního modelu
- výrobce stavebnice modelu, je-li použita
- do které kategorie model přihlašuje

Předsednictvo KPLM SMČR doporučuje používat standardní formulář přihlášky, jehož vzor je součástí těchto pravidel.

3.1.1. Mistrovské a postupové soutěže

- Mistrovské a postupové soutěže vyhlášeuje předsednictvo KPLM SMČR. Pořadatele mistrovských soutěží vybírá předsednictvo KPLM SMČR zásadně z KPM SMČR, pořadatele postupových soutěží mládeže také z jiných subjektů (DDM, stanice mladých techniků, apod.). Termín uzávěrky přihlášek je konec října. Bodování mistrovských a postupových soutěží probíhá výhradně dle platných soutěžních pravidel plastik.

modelářů SMČR. Rozhodčí na MR nominuje předsednictvo KPLM SMČR, rozhodčí na krajská postupová kola si zajišťuje pořadatel soutěže sám.

- Soutěžící se může účastnit mistrovské soutěže s jedním modelem pouze jednou.
- Na MR je přihlášení modelů od jednoho modeláře omezeno na jeden pro jednu kategorii.
- Na MR mládeže postupují soutěžící z krajských kol podle klíče stanoveným předsednictvem KPLM SMČR.
- Pokud nejsou vyhlášena krajská postupová kola, je možnost účasti soutěžícího stejná jako u seniorské kategorie.
- MR mládeže se může soutěžící zúčastnit s jiným modelem než se kterým soutěžil v krajském postupovém kole. Podmínkou je, že bude soutěžit ve stejné kategorii.

3.1.2. Věkové kategorie

- a.) žák – soutěžící, který v daném kalendářním roce dosáhne třinácti let věku (mládežnická kategorie),
- b.) kadet – soutěžící, který v daném kalendářním roce dosáhne osmnácti let věku (mládežnická kategorie),
- c.) senior - soutěžící, který v daném kalendářním roce dosáhne devatenácti let věku.

tabulka, která přehledně ukazuje do které věkové kategorie budou zařazeni soutěžící v jednotlivých letech podle roku narození

kalendářní rok	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
horní hranice roku narození u žáka	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007
rok narození u kadeta	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006
	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005
	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004
	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002
rok narození u seniora	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001

Při mistrovských a postupových soutěžích mládeže lze věkové kategorie slučovat a modely hodnotit společně, ale výsledky je nutno vyhlášovat podle věkových kategorií bez ohledu na počet zúčastněných soutěžících.

3.2. Povinnosti pořadatele soutěže

Pořadatel soutěže je povinen zajistit soutěž tak, aby byla dodržena sportovní a organizační úroveň ve smyslu platných pravidel. Pořadatel je dále povinen:

- Vypracovat a ve vhodné formě vydat propozice soutěže, které by měly obsahovat:
 - název a druh soutěže,
 - datum a místo konání soutěže,
 - jméno osob odpovědných za organizaci a průběh soutěže (ředitel soutěže, technický ředitel),
 - soutěžní a věkové kategorie, doplňkové kategorie či ceny, trofeje, speciální uznání apod.,
 - podmínky účasti v soutěži
 - časový rozvrh soutěže,
 - soutěžní vklady (startovné a vklad při protestu),
 - ostatní informace pro soutěžící, zejména způsob dopravy do místa soutěže, případně orientační plánek,
 - možnosti ubytování a stravování, možnost programu pro soutěžící,
 - kontakt na pořadatele.
- Pořadatelé mistrovských soutěží jsou povinni předložit propozice ke schválení předsednictvu KPLM SMČR nejméně dva měsíce před datem konání soutěže, pořadatelé postupových soutěží nejméně měsíc před soutěží.
- Vydat a rozeslat propozice všem klubům plast. modelářů SMČR v dostatečném předstihu. U postupových soutěží mládeže musí pořadatel rozeslat propozice v dostatečném předstihu před konáním soutěže všem subjektům v kraji, kterých se soutěž týká (KPM, DDM, školské kluby apod.).
- Pořadatelé mistrovských soutěží jsou povinni veřejně vyvěsit výsledky soutěže v místě konání a následně je předat předsednictvu KPLM SMČR k vyvěšení na webu SMČR. Pořadatelé krajských postupových kol jsou povinni zaslat výsledky soutěží předsednictvu KPLM SMČR a pořadateli MR mládeže současně se seznamem nominovaných soutěžících.

- Zajistit dostatečné prostory pro konání soutěže z hlediska funkčnosti a vybavení, zejména pro sbor rozhodčích.
- U vícedenních soutěží zajistit ubytování pro rozhodčí a u MR mládeže rovněž zajistit ubytování pro soutěžící a pedagogický doprovod.
- Vést dokumentaci soutěže následujícím způsobem:
 - Vypracovat startovní listinu obsahující data z přihlášky modelu. Po ukončení přejímky a rozdělení rozhodčích vypracovat bodovací listy pro rozhodčí.
 - Vypracovat výsledkovou listinu rozdělenou dle kategorií.
 - Minimálně jeden rok uchovat startovní a výsledkovou listinu a bodovací listy rozhodčích.

3.3. Průběh bodovací soutěže

3.3.1. Příjem modelů do soutěže

- Pořadatel označí místa podle kategorií, kam soutěžící odloží soutěžní model a podkladovou dokumentaci. Další manipulaci s modely provádí pouze kvalifikovaní rozhodčí nebo pověřený pořadatelé.
- Modelář sám určuje, do které soutěžní kategorie model přihlásí.
- Soutěžící předává modely do soutěže na vlastní zodpovědnost, pořadatel nenesе právní odpovědnost za poškození, ztrátu nebo zničení modelu nebo podkladové dokumentace. Pořadatel je však povinen učinit opatření, aby se riziko poškození, ztráty nebo zcizení modelu nebo podkladové dokumentace snížilo na minimum.
- Modelář si může soutěžní model odebrat až po oficiálním ukončení akce.

3.3.2. Zastoupení na soutěži

- Zastoupení autora modelu (tzv. proxy) je na soutěžích vyhlášených SMČR možné, ale soutěžící (autor modelu) se předem vzdává práva na protest a bere na vědomí, že ve sporných případech při hodnocení jeho modelu nebude moci poskytnout požadované vysvětlení a může být rozhodnuto v jeho neprospěch. Soutěžící na MR mládeže tímto také bere na vědomí riziko, že bude-li vyzván k obhajobě a nebude v určenou dobu u obhajoby přítomen, může být rozhodnuto v jeho neprospěch.
- Na mezinárodních soutěžích s příspěvkem SMČR (dotovaných) není zastoupení autora modelu přípustné.

3.3.3. Obhajoby – (Tento bod je závazný pouze pro postupové a mistrovskou soutěž mládeže.)

- Při pochybnostech o autorství modelu vyzve hlavní rozhodčí dané kategorie po dohodě s ostatními rozhodčími soutěžícího k obhajobě jeho modelu. Termín obhajob se stanoví v propozicích, pokud bude z organizačních důvodů časový posun obhajob, musí o tom pořadatel soutěžící informovat vhodným způsobem vyvěšením na informační tabuli s případným využitím zvukového zařízení. Obhajoby vyhlašuje pořadatel **po ukončení bodování před oficiálním vyhlášením výsledků.**
- Pokud bude soutěžící vybrán k obhajobě a ve stanovenou dobu nebude komisi provádějící obhajoby k dispozici, může komise rozhodnout v jeho neprospěch.
- Průběh obhajoby spočívá v ústním pohovoru se soutěžícím, který vede hlavní nebo jím delegovaný rozhodčí dotčené kategorie. Obhajobě mohou být přítomni členové sportovní komise a členové hodnotící komise rozhodčích dotčené kategorie. Obhajoba by měla probíhat odděleně v samostatné místnosti.

3.3.4. Sportovní komise - (pouze mistrovské soutěže)

- Sportovní komisi sestavuje ředitel soutěže při zahájení soutěže ve složení: sportovní komisař (je-li delegován), ředitel soutěže, hlavní rozhodčí dané kategorie a zástupce soutěžících. U žákovských soutěží zastupuje soutěžící některý z vedoucích žákovských kroužků nebo výprav.
- Sportovní komise projednává obhajoby mládeže, protesty soutěžících a na základě návrhů členů komise i jiné závažné otázky soutěže. Jednání komise je neveřejné.

3.3.5. Hodnocení modelů

- Hodnocení modelů v dané kategorii se provádí, jsou-li v kategorii přihlášeny alespoň tři modely od tří soutěžících.
- Rozhodčí nemůže hodnotit kategorii, ve které má přihlášený svůj model.
- Hodnocení modelů provádí tříčlenná nebo pětičlenná porota rozhodčích, z nichž je jeden určen jako hlavní. Hlavní rozhodčí je určen pořadatelem, u mistrovských soutěží předsednictvem KPLM SMČR případně sportovním komisařem. Hlavní rozhodčí pro kategorii by měl být rozhodčí s nejvyšší kvalifikací či zkušeností.
- Hodnocení modelů provádí každý rozhodčí zvlášť a samostatně dle určeného bodovacího systému a jeho výkladu na základě podkladové dokumentace předložené modelářem. Po skončení individuálního hodnocení může hlavní rozhodčí svolat porotu k vysvětlení případných zásadních rozdílů v jednotlivých hodnoceních a jejich případné úpravě.
- Při hodnocení modelů třemi rozhodčími může sportovní komisař nebo ředitel soutěže povolit bodování modelů rozhodčími ve skupině. To znamená, že jeden model hodnotí celá porota rozhodčích dané

kategorie najednou. Rozhodčí přidělují pouze jedny body, důsledně však do listu modelů vpisují svůj komentář. Tento způsob hodnocení je přípustný pouze za předpokladu, že s ním souhlasí všichni rozhodčí v porotě dané kategorie a při hodnocení modelů rozhodčí spolupracují. O společném hodnocení modelu učiní hlavní rozhodčí zápis do listu modelu.

- Rozhodčí zapisují přidělené body do listu rozhodčího. Do listu modelu vpisují pouze svůj komentář. Body do listu modelu vpisuje rozhodčí nebo sčítací služba až po obodování všech modelů v kategorii a odsouhlasení pořadí celou porotou rozhodčích. Vepsání bodového hodnocení rozhodčími do listu modelu může být nahrazeno příloženým výstupem z PC. Soutěžící může kdykoli po vyhlášení výsledků bodování pořadatele požádat o vydání listu modelu. Listy modelu s bodovým hodnocením rozhodčími, které si soutěžící nevyžádali a listy rozhodčích pořadatel archivuje jeden rok.
- Pořadí modelů se stanoví tak, že se sečtou hodnocení rozhodčích a vydělí se počtem rozhodčích. U pětičlenné poroty se před tím škrtná nejvyšší a nejnižší hodnocení. U společného hodnocení modelů se provede pouze součet přidělených bodů. Model s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem v kategorii.
- Pokud se na soutěži sejde více než deset modelů v jedné kategorii, má právo porota rozhodčích nejprve vybrat deset nejlepších modelů podle kvality zpracování. Prvních deset modelů pak oboduje podle určeného hodnotícího systému a u zbytku modelů pouze určí pořadí.
- Pořadatel musí vyhlásit dosažené výsledky po ukončení hodnocení vyvěšením výsledkové listiny na určené místo dostupné všem soutěžícím. Vyhlášení výsledků se provádí v čase uvedeném v propozicích soutěže. Pokud dojde z technických důvodů k časovému posunu lhůty pro vyhlášení výsledků, je pořadatel povinen tuto informaci vyvěsit na místě určeném pro vyhlášení výsledků s uvedením doby nového vyhlášení výsledků.

3.3.6. Protesty

- Soutěžící může podat protest proti způsobu ohodnocení svého modelu nebo proti pořadí svého modelu.
- Protest podává soutěžící u ředitele soutěže v čase od vyhlášení výsledků nejpozději do 30 minut, spolu s vkladem, který určí pořadatel v propozicích. Aby nebylo možno předmět protestu během jeho projednávání měnit, musí být protest konkrétní a zaznamenán v písemné formě. V případě protestu proti bodovému hodnocení modelu musí tento protest obsahovat odkaz na ty odstavce bodovacího systému, ve kterých došlo dle protestujícího k pochybení.
- Protest řeší sportovní komise neprodleně a s výsledkem jejího jednání obeznamená protestujícího ředitele soutěže. V případě že protest není uznán jako oprávněný, propadá vklad ve prospěch pořadatele v opačném případě se vklad vrací.

4. SPORTOVNÍ FUNKCIONÁŘI

Sportovní funkcionáři pořadatele jsou ředitel soutěže, technický personál soutěže, rozhodčí, dále zástupce předsednictva či sportovní komisář (jsou-li delegováni).

4.1 Rozhodčí

Je členem SMČR, absolvuje základní školení rozhodčích a je zapsán v seznamu rozhodčích u předsednictva KPLM SMČR, který je rovněž přístupný na oficiálních webových stránkách SMČR. Předsednictvo KPLM SMČR rozhodčímu vydává průkaz rozhodčího. Pouze rozhodčí zapsaný v seznamu rozhodčích je oprávněn rozhodovat mistrovské soutěže vyhlášené SMČR. Zařazení rozhodčího do seznamu rozhodčích je v kompetenci předsednictva KPLM SMČR. Zařazování provádí na základě vlastních zkušeností z bodovacích soutěží nebo na základě doporučení klubu SMČR.

4.1.1. Delegování rozhodčích

U mistrovské soutěže rozhodčí deleguje předsednictvo SMČR. V případě krajských kvalifikací mládeže si pořadatel soutěže rozhodčí zajišťuje sám. Je však vhodné, aby v každé komisi pro jednotlivou kategorii byl alespoň jeden proškolený rozhodčí SMČR, který bude zastávat funkci hlavního rozhodčího. Další rozhodčí mohou být delegováni ze zkušených modelářů dle úvahy pořadatele.

4.1.2. Hlavní rozhodčí

Je určen pro každou hodnotící komisi zvlášť. Dohlíží a koordinuje činnost ostatních rozhodčích a dbá na to, aby hodnocení modelů bylo v souladu s pravidly a jejich výkladem. Odstraňuje zásadní rozpory v hodnocení jednotlivých rozhodčích, v případě sporu mezi rozhodčími o výklad pravidel platí jeho vysvětlení (není-li delegován

sportovní komisař). V případě jakéhokoliv porušení pravidel, soutěžního řádu a propozic soutěže upozorní ředitele soutěže a domáhá se zjednaní nápravy.

4.1.3. Člen komise rozhodčích

Rozhodčí hodnotí předložené modely v souladu s pravidly a jejich výkladem, dodržuje soutěžní řád a propozice soutěže a je povinen respektovat rozhodnutí hlavního rozhodčího nebo sportovního komisaře. Nesmí hodnotit vlastní modely či modely osob, u nichž je důvodný předpoklad neobjektivního hodnocení (rodinní příslušníci, apod.). Rozhodčí je povinen vyplňovat závady v listu modelu, pokud je při bodování zjistí.

4.2. Ředitel soutěže

Měl by být jmenován z členů pořádajícího klubu s nejvyššími zkušenostmi, s přirozenou autoritou a respektem. Ředitel zodpovídá za dodržování pravidel, soutěžního řádu a propozic soutěže a řídí práci technického personálu soutěže. Je povinen respektovat a provádět připomínky hlavních rozhodčích, v případě mistrovských soutěží též zástupce předsednictva či sportovního komisaře.

4.3. Technický personál

Při výkonu své práce podléhá technický personál pouze řediteli soutěže nebo jím pověřenému zástupci.

4.4. Sportovní komisař

Sportovního komisaře vždy nominuje pro mistrovské soutěže předsednictvo KPLM SMČR ze zkušených modelářů s čestnými morálními vlastnostmi. Sportovní komisař dohlíží nad řádným průběhem soutěže, dodržováním pravidel a soutěžního řádu, provádí výklad pravidel. Ve sporných případech platí jeho vysvětlení. Má právo měnit složení porot rozhodčích rozdílně od nominací a rovněž určovat hlavní rozhodčí rozdílně od nominací. V případě potřeby upozorňuje ředitele soutěže, rozhodčí a ostatní personál soutěže na porušení pravidel a činí opatření k nápravě. Před zahájením bodování provádí s rozhodčími instruktáž. Předsednictvo KPLM SMČR může komisaře pověřit i dalšími úkoly a odpovídajícími pravomocemi. Je povinen po soutěži předsednictvu KPLM SMČR dodat zprávu o průběhu soutěže a případných nedostacích či pochybeních. Sportovní komisař má právo účasti na soutěži se svým modelem.

4.5. Zástupce předsednictva

Je jmenován předsednictvem SMČR, a to pouze pro mistrovské soutěže, ve výjimečných případech i pro krajské kvalifikace mládeže. Dohlíží na celý průběh soutěže včetně organizačního zajištění a jednání se soutěžícími i rozhodčími. Sleduje oprávněnost vynaložených prostředků SMČR. Ve spolupráci s pořadatelem zahajuje a zakončuje mistrovskou soutěž za SMČR, včetně oficiálního krátkého zhodnocení soutěže a potvrzení jejich výsledků.

5. BODOVACÍ SYSTÉMY PRO HODNOCENÍ MODELŮ

5.1 Bodovací systém pro hodnocení modelů letadel

I	ZPRACOVÁNÍ MODELU	
I.1	GEOMETRIE A OBRYSOVÁ SPRÁVNOST - Hodnotí se vzájemná poloha součástí, obrysová správnost, správnost tvarů modelu, paneláže. BODY SE STRHÁVAJÍ	16-0 bodů
I.2	ČISTOTA ZPRACOVÁNÍ - Hodnotí se slepení součástek k sobě, začištění, zatmelení, vybroušení, vyleštění, stopy po broušení či lepidle. BODY SE STRHÁVAJÍ	16-0 bodů
II	DETAILY	
II.1	PROVEDENÍ DRAKU - Hodnotí se vyznačení pohyblivých částí VOP, SOP, křidélek, klapek, slotů či sklopných náběžných hran, spoilerů, brzdících štítů, kryty a krytky, překryty kabiny, pumovnice, , paneláž. Podvozkové šachty se hodnotí společně s podvozkem!!!! BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-9 bodů
II.2	PROSTOR OSÁDKY - hodnotí se provedení všeho, co se nachází v prostorách pracoviště stálých členů posádky mimo zbraní. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-7 bodů
II.3	POHONNÉ JEDNOTKY - Hodnotí se provedení motorů, výfuků, vrtulí, rotorů, vstupních kanálů, výstupních trysek, pomocných vstupů a výstupů turbospouštěčů a převodové soustavy, mřížky a žaluzie chladičů, pomocné a startovací motory (pevné i odhazovací) apod. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-6 bodů
II.4	PODVOZKY - Hodnotí se provedení podvozků, plováků, lyží, podvozkových šachet , krytů a dvířek podvozkových šachet, tlumičů, pracovních válců, vzpěr a táhel, hadic, kabeláže, disků kol, brzdových soustav, pneumatik, ukazatelů polohy podvozku apod. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-5 bodů
II.5	VÝZBROJ A VÝSTROJ - Hodnotí se provedení kulometů, kanónů, granátometů, raket, raketnic, pum, pouzder a kontejnerů, výmetnic, přídavných nádrží, pylonů a závěsníků, kamer, světel a světlometů, elektronických zařízení, antén a anténních soustav, výztužných drátů, lanek a táhel řízení, nástavců pro tankování za letu, střeleckých věží, vybavenost přepravního a nákladového prostoru, apod. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-8 bodů
III	POVRCHOVÁ ÚPRAVA	
III.1	PROVEDENÍ ZBARVENÍ - Hodnotí se kvalita provedeného zbarvení, nestejnorodost nátěru, špatné krytí barev, šmouhy, krupičkování barvy, viditelné tahy štětcem. Ke složitosti zbarvení se nepřihlíží BODY SE STRHÁVAJÍ	12-0 bodů
III.2	VĚCNÁ SPRÁVNOST ZBARVENÍ - Hodnotí se přesnost barevných polí, jejich tvar, rozhraní a základní shoda barevných odstínů. Ke složitosti zbarvení (vícebarevné provedení) se přihlíží BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-6 bodů
III.3	OZNAČENÍ, VYSOSTNÉ A VÝSTRAŽNÉ ZNAKY A SYMBOLY Hodnotí se provedení, rozměrová a poziční správnost veškerého označení, výstražných symbolů a popisek, grafické symboly a označení vítězství a misí,... BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-5 bodů
III.4	CELKOVÁ PATINA A PLASTIČNOST Hodnotí se provedení a logická správnost naznačení opotřebení a narušení provozem, vlivy počasí, znázornění plastičnosti modelu, zvýraznění panelů, dělicích spár, zašpinění nebo naopak lesk a čistota povrchu u prototypů a civilních strojů. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-10 bodů
	CELKEM	100 bodů

5.1.1. Výklad k bodovacímu systému pro hodnocení modelů kategorie I - letadla

Obecná část

Při hodnocení shody se vzorem musí rozhodčí vycházet z předložených podkladů. Tyto podklady musí být hodnověrné; takovými jsou především fotografie předlohy modelu a oficiální tiskoviny (odborné časopisy, publikace apod.). Základní částí dokumentace je stavební návod, nejedná-li se o novostavbu a doložení změn na modelu nad rámec stavebního návodu. U novostaveb je nutnou součástí dokumentace výkres, u přestaveb alespoň výkres přestavované části modelu. Jednotlivé body se přiměřeně strhávají nebo přidělují, přičemž nejmenším měřítkem je 0,5 bodu.

Pokud soutěžící nedoloží k modelu dokumentaci, tak rozhodčí nemůže posuzovat shodu se vzorem. V položkách, kde se porovnává shoda se vzorem pak rozhodčí přidělí maximálně 50% bodového hodnocení. Rozhodčí nesmí použít nadstandardní znalosti, ale musí se držet přiložené dokumentace. Je nutné, aby stavební dokumentace byla předkládána přehledně, aby rozhodčí nebyli zavalováni zbytečně velkým množstvím podkladů a s tím spojenou špatnou orientací ve stavební dokumentaci. V této souvislosti se soutěžícím doporučuje vypracovat stručný seznam podkladů dle struktury bodovacího systému s popisem, kde rozhodčí nalezne konkrétní podklad ke konkrétní změně na modelu a tento seznam přikládat ke stavebním podkladům. V případě, kdy soutěžící předloží zcela neuspořádané podklady (např. dodá jako podklad několik publikací bez bližšího označení částí použitých pro stavbu modelu) nebudou tyto podklady akceptovány a při hodnocení bude přihlíženo pouze ke stavebnímu návodu nebo k přehledně uspořádané části podkladů. Při hodnocení modelu pak rozhodčí přidělí nebo odebere body, jako by úpravy modelu nad rámec stavebního návodu neměl doložené.

Pokud bude model připevněn k podložce (i když to bude zrcadlo), nebo jestli bude část modelu zakryta plachtou nebo jiným předmětem znemožňujícím objektivně posoudit geometrii, celkové zpracování modelu nebo povrchovou úpravu, rozhodčí nemůže objektivně hodnotit celý model, a proto může přiměřeně snížit bodové hodnocení modelu.

Hlavní zásadou hodnocení modelů je shoda modelu se vzorem a kvalita provedení, **k pracnosti a složitosti modelu se přihlíží**. Jedná se zásadně o pracnost danou technologickou náročností stavby modelu, případně velikostí modelu, v žádném případě se nejedná o pracnost danou napravováním chyb či nedostatků stavebnice.

Rozhodčí dbají na zásadu psát do listu modelu svůj komentář, jak pozitivní tak i negativní (vady nebo pochválení dobré práce). Tím rozhodčí předává soutěžícímu informaci o záporech či kladech postaveného modelu. Není přípustné, aby bodovací list modelu, který nebyl hodnocen blízko maximálnímu počtu bodů, neobsahoval žádné informace o zjištěných nedostatcích. Bodovací list modelu zůstává po ukončení soutěže v úschově pořadatele a soutěžící si jej může vyžádat. Bodovací list rozhodčího pořadatel minimálně jeden rok archivuje.

I.1 Geometrie a tvarová správnost (body se za nedostatky STRHÁVAJÍ)

Zde se hodnotí poloha součástí vůči sobě a základní tvarová správnost modelu (např. tvar křídla, křídélek, posazení kabiny, délka motorových gondol...) tak, že za všechny nedostatky se body strhávají pouze v tomto bodě. Tzn. že se **NEPŘENÁŠÍ** do kategorie II. Detaily. Je-li tedy křivý závěsník, kryt podvozku nebo motoru, krátké motorové lože nebo křivé ovládací plochy, body se strhávají jen zde.

I.2 Čistota zpracování (body se za nedostatky STRHÁVAJÍ)

Zde se hodnotí strháváním bodů všechny nedostatky, aniž by se některé přenášely do kategorie detaily (např. špatné tmelení polovin trupů, upatlané lože motoru lepidlem, neobnovené rytí, dělicí rovina na podvozkové noze..)

II. DETAILY - souhrnný výklad ke všem statím, tedy II.1 až II.5 (body se za četnost detailů a jejich provedení PŘIDĚLUJÍ)

Body se přiměřeně přidělují veškerým detailům, které jsou na modelu obsažené, z hlediska shody se vzorem, jejich logické opodstatněnosti (letoun ve tvaru „všechno venku“, včetně krytek, bude mít těžko pod trupem bomby, přidavné nádrže, není-li doloženo jinak...), správnosti provedení (otevřené detaily nesmí působit dojmem že se pod kryt nevejdou, tlusté stabilizátory pum...) a kvality nabarvení, znázornění plastičnosti a patiny (je třeba kladně hodnotit čistě nanesené vrstvy barev, znázornění plastičnosti a patinu na rozdíl od pouze nabarvených detailů). Body se zde přiměřeně přidělují podle kvality jejich provedení (jeden pěkně zpracovaný kulomet je zvýhodněn proti pěti horším...) a při stejné kvalitě zpracování podle četnosti detailů (pět kulometů je zvýhodněno proti jednomu...). Přitom však **nelze nadhodnocovat (k pracnosti se ale přihlíží viz výše)** dvumotorový letoun nad jednomotorovým, proudový před letounem z první světové války jen proto, že jsou složitější nebo více detailované (nelze vyhrát s nedostatečně zpracovaným dvumotorovým letounem nad jednomotorovým jenom proto, že má dva motory, nepodhodnocovat stíhačku z první světové války, protože má jen jeden kulomet. Důležité je pouze provedení detailů, např. má-li hlaveň kulometu skutečně průchozí chladicí otvory, nebo jsou jen předlisované, jsou-li prolisy zpevňovacích plechů pouze naznačené, či je-li prostor i pod nimi..).

III.1 Provedení zbarvení (body se za nedostatky STRHÁVAJÍ)

Zde se body strhávají za nedostatky při barvení všech vnějších ploch modelu (šmouhy po štětci, zastříklá barva za roh, krupice či pomeranč na povrchu, prosvítající barva, ...). Ke složitost zbarvení se nepřihlíží, důležitá je jen kvalita provedení. Nehodnotí se zde barevné provedení detailů (pilotní prostor, zbraně, podvozky). Toto se hodnotí ve stati detaily.

III.2 Věcná správnost zbarvení (body se PŘIDĚLUJÍ)

Zde se body přidělují za správné rozhraní polí, odstíny barev. Pokud jde o odstíny barev, doporučuje se být tolerantní z důvodu, že už většinou není možné určit přesně odstíny barev na předlohách. Ke složitosti zbarvení se přihlíží. U dvou stejně kvalitně provedených modelů musí být vyšším počtem bodů ohodnoceno vícebarevné schéma oproti jednobarevnému. Pokud má však vícebarevné schéma závažné odchylky od předlohy, dosahuje nižšího ohodnocení než správně provedený jednobarevný model. V případě, že ve stavební dokumentaci u zbarvení jsou uvedeny pouze kódová označení barev musí modelář tento kód doplnit názvem barvy (např. olivově zelená, tmavá šedá apod.), a to v češtině.

III.3 Označení, výsostné a výstražné znaky a symboly (body se za četnost a provedení PŘIDĚLUJÍ)

Body se přiměřeně přidělují s ohledem na četnost jednotlivého označení, přičemž se přihlíží ke správnosti jejich tvaru, umístění a provedení (špatná pozice, špatně přilnutý obtisk, schody jednotlivých barev a obtisků,....). Nenahodnocuje se početný marking nad chudším jen pro jeho četnost bez ohledu na jeho provedení!

III.4 Celková patina a plastičnost (body se PŘIDĚLUJÍ)

Zde se body přidělují za provedení patiny. Nedostatky patiny jsou např.: viditelné tahy štětcem, olejové stopy po špatně zvládnuté patině, nelogická patina (odfění na kov na plátěném povrchu, apod.). Neupřednostňuje se výrazná patina před čistším modelem, jde-li o shodu se vzorem (soutěží-li prototyp, je třeba ohodnotit zvládnutí vyleštěného povrchu a nepodhodnotit jej za to, že není špinavý či olétaný).

PLASTIČNOST je barevné naznačení hloubky a světla tak aby byla vidět členitost povrchu stejně jako na předloze. Provádí se z důvodu odlišného působení světla v závislosti na velikosti objektu.

Jedná se o znázornění stínů v koutech a naopak zesvětlení hrany, což opticky vytváří dojem větších hloubek.

Příklad: interiér RAF post war letadla měla interiér většinou černý. Použije-li se matně černá barva, je vidět pouze černou díru bez detailů, naopak použije-li se tmavě šedá, prohlubně a kouty se zvýrazní černou a vystupující části světlou šedou, bílou či žlutou, je vidět černý interiér se všemi detaily stejně tak, jako na skutečném letadle. Chceme-li tedy vidět to samé co na skutečném letadle, musíme zvýraznit plastičnost, neboť v malém prostoru jsou jiné světelné podmínky než ve velkém. To samé platí i na povrchu. Některé části se nám zdají světlejší a jiné tmavší právě díky jejich velikosti a umístění přesto, že jsou natřeny stejnou barvou. To na modelu právě díky zmenšení bez zvýraznění plastičnosti vidět není.

5.2. Bodovací systém pro hodnocení modelů kategorie II, III – technika

I	ZPRACOVÁNÍ MODELU	
I.1	GEOMETRIE A OBRYSOVÁ SPRÁVNOST - Hodnotí se vzájemná poloha součástí, obrysová správnost, správnost tvarů modelu, paneláže. BODY SE STRHÁVAJÍ	16-0 bodů
I.2	ČISTOTA ZPRACOVÁNÍ - Hodnotí se slepení součástek k sobě, začištění, zatmelení, vybroušení, vyleštění, stopy po broušení, lepidle, BODY SE STRHÁVAJÍ	16-0 bodů
II	DETAILY	
II.1	PROVEDENÍ KAROSERIE A PODVOZKU - Hodnotí se vyznačení pohyblivých částí karoserie, dveří, vstupních prostorů osádky, úchytů, poklopů, průřezů, průzorů, stupaček, madel. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-8 bodů
II.2	PROSTOR OSÁDKY - Vybavení vozidla ovládacími prvky, přístroji, sedačkami, bezpečnostními pásy, kabeláží a táhly v prostoru osádky, u tanků a podobných vozidel závěry palubních zbraní. Zde se nehodnotí části pohonných jednotek (převodovka apod.). BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-5 bodů
II.3	POHONNÉ JEDNOTKY - Hodnotí se provedení motorů, chladičů, výfuků, vstupních a výstupních hrdel, filtrů a kabeláže, převodovek, rozvodovek, kloubových hřídelí, u obojživelných vozidel lodních šroubů, kormidel a jejich ovládání apod. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-5 bodů
II.4	KOLA A NÁPRAVY - Hodnotí se provedení prostředků pojezdu: kol, pneumatik, obručí, brzd, pojezdových rolen, hnacích rozet, pojezdových vozíků, pasů, náprav a jejich zavěšení, suvných a stabilizačních tyčí, kyvných ramen, tlumičů, součástí řízení apod. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-7 bodů
II.5	VÝSTROJ A VÝZBROJ (výzbroj jen u bojové techniky) - Hodnotí se provedení instalovaných a převážených zbraní, Dále provedení součástí výstroje (jeřáby, zdvihací zařízení a ostatní speciální nástavby, nářadí, schránky na nářadí a na náboje, součásti výstroje osádky, zvedáky, navijáky, radlice, odminovací zařízení, stabilizační podpěry, lana, řetězy, vyprošťovací a protismyková zařízení, náhradní součásti (kola, články pasů), světlomety, svítilny, poziční světla, majáčky, ukazatele směru, radiostanice, antény, amplióny, klaksony, přepravovaný materiál (bedny, barely, stavební materiál, řezivo apod.), přívěsy, návěsy a jiná vlečená a naložená vozidla apod. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-10 bodů
III	POVRCHOVÁ ÚPRAVA	
III.1	PROVEDENÍ ZBARVENÍ - Hodnotí se kvalita provedeného zbarvení, stejnorodost nátěru, krytí barev, šmouhy, krupičkování barvy, viditelné tahy štětcem. Ke složitosti zbarvení se nepřihlíží. BODY SE STRHÁVAJÍ	12-0 bodů
III.2	VĚCNÁ SPRÁVNOST ZBARVENÍ Hodnotí se přesnost barevných polí, jejich tvar, rozhraní a základní shoda barevných odstínů. Ke složitosti zbarvení (vícebarevné provedení) se přihlíží. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-6 bodů
III.3	ZNAKY, KÓDY, POPISKY - Hodnotí se provedení výsostných znaků, znaků jednotek, sériových a registračních čísel, firem, osobního označení, reklamních nápisů, výstražných znaků a symbolů apod. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-5 bodů
III.4	CELKOVÁ PATINA A PLASTICNOST Hodnotí se provedení a logická správnost naznačení opotřebení a narušení provozem, vlivy počasí, znázornění plastičnosti modelu, zvýraznění panelů, dělicích spár, zašpinění nebo naopak lesk a čistota povrchu u prototypů a civilních strojů. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-10 bodů
	CELKEM	100 bodů

5.2.1. Výklad k bodovacímu systému kategorie II a III – modely pozemní bojové techniky a civilních dopravních prostředků

Obecná část

Při hodnocení shody se vzorem musí rozhodčí vycházet z předložených podkladů. Tyto podklady musí být hodnověrné; takovými jsou především fotografie předlohy modelu a oficiální tiskoviny (odborné časopisy, publikace apod.). Základní částí dokumentace je stavební návod, nejedná-li se o novostavbu a doložení změn na modelu nad rámec stavebního návodu. U novostaveb je nutnou součástí dokumentace výkres, u přestaveb alespoň výkres přestavované části modelu. Jednotlivé body se přiměřeně strhávají nebo přidělují, přičemž nejmenším měřítkem je 0,5 bodu.

Pokud soutěžící nedoloží k modelu dokumentaci, tak rozhodčí nemůže posuzovat shodu se vzorem. V položkách, kde se porovnává shoda se vzorem pak rozhodčí přidělí maximálně 50% bodového hodnocení. Rozhodčí nesmí použít nadstandardní znalosti, ale musí se držet přiložené dokumentace. Je nutné, aby stavební dokumentace byla předkládána přehledně, aby rozhodčí nebyli zavalováni zbytečně velkým množstvím podkladů a s tím spojenou špatnou orientací ve stavební dokumentaci. V této souvislosti se soutěžícím doporučuje vypracovat stručný seznam podkladů dle struktury bodovacího systému s popisem, kde rozhodčí nalezne konkrétní podklad ke konkrétní změně na modelu a tento seznam přikládat ke stavebním podkladům. V případě, kdy soutěžící předloží zcela neuspořádané podklady (např. dodá jako podklad několik publikací bez bližšího označení částí použitých pro stavbu modelu) nebudou tyto podklady akceptovány a při hodnocení bude přihlíženo pouze ke stavebnímu návodu nebo k přehledně uspořádané části podkladů. Při hodnocení modelu pak rozhodčí přidělí nebo odebere body, jako by úpravy modelu nad rámec stavebního návodu neměl doložené.

Pokud bude model připevněn k podložce (i když to bude zrcadlo), nebo jestli bude část modelu zakryta plachtou nebo jiným předmětem znemožňujícím objektivně posoudit geometrii, celkové zpracování modelu nebo povrchovou úpravu, rozhodčí nemůže objektivně hodnotit celý model, a proto může přiměřeně snížit bodové hodnocení modelu.

Hlavní zásadou hodnocení modelů je shoda modelu se vzorem a kvalita provedení, k pracnosti a složitosti modelu se přihlíží. Jedná se zásadně o pracnost danou technologickou náročností stavby modelu, případně velikostí modelu, v žádném případě se nejedná o pracnost danou napravováním chyb či nedostatků stavebnice.

Rozhodčí dbají na zásadu psát do listu modelu svůj komentář, jak pozitivní tak i negativní (vady nebo pochválení dobré práce). Tím rozhodčí předává soutěžícímu informaci o záporech či kladech postaveného modelu. Není přípustné, aby bodovací list modelu, který nebyl hodnocen blízko maximálnímu počtu bodů, neobsahoval žádné informace o zjištěných nedostatcích. Bodovací list modelu zůstává po ukončení soutěže v úschově pořadatele a soutěžící si jej může vyžádat. Bodovací list rozhodčího pořadatel minimálně jeden rok archivuje.

I.1 Geometrie a tvarová správnost (body se za nedostatky STRHÁVAJÍ)

Zde se hodnotí poloha součástí vůči sobě a základní tvarová správnost modelu (např. šasi ke korbě, usazení motoru, poloha kola k nápravě) Zde je nutno přihlídnout k usazení modelu do terénu. Za všechny nedostatky se body strhávají pouze zde, tzn. že se NEPŘENÁŠÍ do kategorie II. Detaily. Jde-li tedy o vyosení hlavně nebo křivě přilepený volant či dveře, body se strhávají jen zde.

I.2 Čistota zpracování (body se za nedostatky STRHÁVAJÍ)

Zde se hodnotí strháváním bodů všechny nedostatky, aniž by se některé přenášely do kategorie detaily (např. nezatmelené stopy po vyhazovačích, stopy po tmelu, lepidle či broušení, dělicí rovina na pneumatice..) Doplnění paneláže, nýtů a svarových housenek

II Detaily - souhrnný výklad ke všem statím, tedy II.1 až II.5 (body se za četnost detailů a jejich provedení PŘIDĚLUJÍ)

Body se přiměřeně přidělují veškerým detailům, které jsou na modelu obsažené, z hlediska shody se vzorem, jejich logické opodstatněnosti (vozidlo v servisním rozkrytování s nabitými zbraněmi...), správnosti provedení (ústí zbraní by měla být odvrtná, tloušťka krytů, neprůchozí mřížky, nalisovaná výstroj nebo plná madla na vozidle...) a kvality nabarvení, znázornění plastičnosti a patiny (je třeba kladně hodnotit čistě nanesené vrstvy barev, znázornění plastičnosti a patinu na rozdíl od pouze nabarvených detailů). Body se zde přiměřeně přidělují podle kvality provedení detailů (jeden pěkně zpracovaný kanystr je zvýhodněn proti pěti hůře provedeným...) a v případě stejné kvality zpracování podle četnosti detailů (pět kanystrů je zvýhodněno proti jednomu...). Přitom však nelze nadhodnocovat tahač s návěsem proti motorce jen proto že je složitější nebo větší (nelze vyhrát s nedostatečně zpracovaným velkým modelem F-1 ze současnosti nad menším precizně zpracovaným modelem F-1 z 50-tých let, Tiger versus Jeep,, FAMO versus Kübelwagen, apod.). Důležité je pouze provedení detailů .

III.1 Provedení zbarvení (body se za nedostatky STRHÁVAJÍ)

Zde se body strhávají za nedostatky při barvení modelu (šmouhy po štětcí, zastříklá barva za roh, krupice či pomeranč na povrchu, prosvítající barva,...). Ke složitosti zbarvení se nepřihlíží, důležitá je jen kvalita provedení. Nehodnotí se zde barevné provedení detailů (prostor osádky, zbraně, podvozky). Toto se hodnotí ve stati detaily.

III.2 Obrysová a věcná správnost zbarvení (body se PŘIDĚLUJÍ)

Zde se body přidělují za správné rozhraní polí, odstíny barev. Pokud jde o odstíny barevných polí, doporučuje se být tolerantní z důvodu, že už většinou není možné určit přesně odstíny barev na předlohách. Ke složitosti zbarvení se přihlíží. U dvou stejně kvalitně provedených modelů musí být vyšším počtem bodů ohodnoceno vícebarevné schéma oproti jednobarevnému. Pokud má však vícebarevné schéma závažné odchylky od předlohy, dosahuje nižšího ohodnocení než správně provedený jednobarevný model. Toleruje se nedoložení kompletního barevného schématu (např. u hadovité německé kamufláže není znám tvar hadů na všech plochách nebo u skvrnitě kamufláže přesné rozmístění a tvar všech skvrn). V případě, že ve stavební dokumentaci u zbarvení jsou uvedeny pouze kódová označení barev musí modelář tento kód doplnit názvem barvy (např. olivově zelená, tmavá šedá apod.), a to v češtině

III.3 Znaky, kódy, popisky (body se za četnost a provedení PŘIDĚLUJÍ)

Body se přiměřeně přidělují s ohledem na četnost jednotlivého označení, přičemž se přihlíží ke správnosti jejich tvaru, umístění a provedení (špatná pozice, špatně přilnutý obtisk, schody jednotlivých barev a obtisků...). Nenahodnocuje se početný marking nad chudším jen pro jeho četnost bez ohledu na jeho provedení!

III.4 Celková patina a plastičnost (body se PŘIDĚLUJÍ)

Zde se body přidělují za provedení patiny. Nedostatky patiny jsou např.: viditelné tahy štětcem po drybrushi, olejové stopy po špatně zvládnuté patině, nelogická patina, (odření na kov na dřevěném povrchu, apod.). Neupřednostňuje se výrazná patina před čistším modelem, jde-li o shodu se vzorem (soutěží-li civilní technika, je třeba ohodnotit zvládnutí např. vyleštěného povrchu a nepodhodnotit model za to, že není špinavý).

PLASTIČNOST je barevné naznačení hloubky a světla tak aby byla vidět členitost povrchu stejně jako na předloze. Provádí se z důvodu odlišného působení světla v závislosti na velikosti objektu.

Jedná se o znázornění stínů v koutech a naopak zesvětlení hrany, což opticky vytváří dojem větších hloubek.

Příklad: interiér amerického tanku byl bílý. Použije-li se pouze tato barva, je vidět pouze bílou díru bez detailů, naopak použije-li se světlá šedá, prohlubně a kouty se zvýrazní tmavším odstínem a vystupující části se naopak zesvětlí bílou, je vidět interiér se všemi detaily stejně tak, jako na skutečném stroji. Chceme-li tedy vidět to samé co na předloze, musíme zvýraznit plastičnost, neboť v malém prostoru jsou jiné světelné podmínky než ve velkém. To samé platí i na povrchu. Některé části se nám zdají světlejší a jiné tmavší právě díky jejich velikosti a umístění přesto, že jsou natřeny stejnou barvou. To na modelu právě díky zmenšení bez zvýraznění plastičnosti vidět není.

5.3. Bodovací systém pro hodnocení modelů kategorie IV. – diorámy

I.	CELKOVÝ DOJEM	
I.1	ORIGINALITA NÁPADU Hodnotí se míra originality nápadu jako celek. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-20 bodů
I.2	LOGICKÁ SPRÁVNOST Hodnotí se logické chyby ztvárnění, historický a měřítkový nesoulad, realističnost zachycení okamžiku. BODY SE STRHÁVAJÍ	20-0 bodů
II.	KVALITA ZPRACOVÁNÍ	
II.1	KVALITA ZPRACOVÁNÍ OBJEKTŮ NESOUVISEJÍCÍCH S TERÉNEM Technika (letadla), figury, příslušenství	
II.1.a	PROVEDENÍ - geometrie, čistota zpracování, přiměřená detailovost BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-12 bodů
II.1.b	ZBARVENÍ Hodnotí se kvalita nátěru, správnost jednotlivých odstínů, celkové barevné propracování všech detailů a patina. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-18 bodů
II.2	KVALITA ZPRACOVÁNÍ TERÉNU A OBJEKTŮ S NÍM SPOJENÝCH stavby, budovy, mosty, porost, stromy, skály, vodní plochy	
II.2.a	PROVEDENÍ geometrie, čistota zpracování, přiměřená detailovost povrchu BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-15 bodů
II.2.b	ZBARVENÍ kvalita nabarvení, správnost odstínů barev a patina, přihlíží se k náročnosti provedení povrchu BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-15 bodů
CELKEM		100 bodů

5.3.1 Výklad k bodovacímu systému pro hodnocení modelů kategorie IV – Diorámy

Definice pojmu modelu diorámy

Dioráma – (ženský rod, 2. pád č. j. diorámy) je modelové ztvárnění výjevu v čase a prostoru za pomoci modelů v určitém měřítku.

Obecná část

Každá dioráma musí **být označena názvem, ze kterého musí být patrné místo a čas děje**. Pokud označení chybí přímo na modelu, postačí toto označení uvést na přihlášce modelu do soutěže. Diorámy je potřeba hodnotit citlivě a **bez použití nadstandardních znalostí rozhodčího**. Hlavní zřetel je kladen na posouzení diorámy jako celku. Je třeba odlišit propracované diorámy od pouze hezky postavených modelů na jednoduché desce. Stavební dokumentace k jednotlivým modelům se nevyžaduje, u diorám se posuzuje hlavně ztvárnění určitého děje, nikoli detailní shodu jednotlivých modelů diorámy se vzorem. Rovněž se nevyžaduje doložení fotografií nebo obrázků předlohy pro diorámu, byla by tím potlačena tvůrčí iniciativa modeláře. K doloženým podkladům předlohy však rozhodčí přihlédnou při posuzování originality nápadu – viz I.1.

Bodovací list modelu zůstává po ukončení soutěže ve vlastnictví soutěžícího. Pořadatelé soutěže zase náleží bodovací listy od rozhodčích.

I.1. Originalita nápadu (BODY SE PŘIDĚLUJÍ)

Body je třeba přidělovat podle míry originality zvoleného tématu diorámy i originality jeho jednotlivých částí a detailů. Důležitý je prvek originality bez ohledu na velikost diorámy. Je žádoucí, aby rozhodčí využívali celou škálu bodového rozpětí a důsledně jednotlivé diorámy bodově rozlišili. Je důležitá míra odlišení od ostatních soutěžních kategorií. (špičkově postavený tank a figura na rovném terénu bez nápadu nenaplnuje míru originality a dioráma

bude bodově znevýhodněna). Za originalitu by měla být ohodnocena i dioráma postavená podle doložené situace (foto, kresba, historicky popsána událost, apod.) Hodnotí se realističnost diorámy a náročnost ztvárnění situace (letící vrtulník je zvýhodněn proti stojícímu) přičemž není účelem nadhodnocovat špatně provedenou akční diorámu na úkor realisticky provedené statické diorámy. Při stejném stupni realističnosti posuzovaných diorám se zohlední pracnost.

I.2. Logická správnost (BODY SE STRHÁVAJÍ)

Hodnotí se logické chyby ztvárnění, historický a měřítkový nesoulad (modely v měřítku 1/32 a 1/35 na jedné diorámě se považují za modely stejného měřítku). Je nutné důsledně postihovat všechny nelogičnosti v detailech i v celku. Např.: čisté pásy tanku projíždějícího bahnem, čisté boky rallyového auta mající špinavé čelní sklo, plující loď co nedělá vlny, tank táhnoucí kanón, který nikdy nebyl použit na daném bojišti, váleční rytíři kteří mají zbraně z jiné doby, v jednom výjevu se vyskytují objekty různých měřítek, tank přejíždějící okop do kterého by ve skutečnosti musel zapadnout, rozkvetlý strom v zimě, cihla po přejetí tankem zůstane celá, cihla stojící na hraně, dinosaur stojí na tenké větvi, která není rozdrčená, voják sedící na tanku má pod zadkem mezeru, mrtvola osoby nebo zvířete neleží celou plochou na terénu apod.

II.1. Kvalita zpracování objektů nesouvisejících s povrchem – technika (letadla), figury, příslušenství (souhrnný výklad k oběma statím, tedy II.1.a a II.1.b) (BODY SE PŘIDĚLUJÍ)

U těchto statí se hodnotí zbarvení a kvalita provedení všech objektů nesouvisejících s povrchem umístěných na diorámě – technika (letadla), figury, příslušenství. Nelze nadhodnotit přeplněné diorámy nad jednoduchými jen proto, že jsou složité a veliké. Důležitá je jen kvalita provedení. Rozhodčí nesmí podceňovat malou a méně členitou diorámu. Nelze tolerovat nevypracované otevřené, čili viditelné části modelů (např. interiéry bojových vozidel).

Pro přehlednější bodové hodnocení se rozhodčí řídí při hodnocení této části následujícím pravidlem:

Rozhodčí přiděluje třetinu bodů za provedení techniky, třetinu bodů za provedení figur a třetinu bodů za provedení příslušenství. Pokud dioráma neobsahuje některou z těchto částí, tak body pro ni určené se nepřidělují. To znamená, že když dioráma nebude mít figurky, tak rozhodčí může přidělit maximálně 8 bodů za provedení a 12 bodů za zbarvení.

II.2 Kvalita terénu a objektů s nimi souvisejícími

(souhrnný výklad k oběma statím, tedy II.2.a a II.2.b) (BODY SE PŘIDĚLUJÍ)

U těchto statí se hodnotí zbarvení a kvalita provedení terénu a všech objektů s ním pevně souvisejících (stavby, budovy, mosty, stromy, vodní plochy, skály...). Za terén se považuje i prostředí, do kterého je výjev zasazen (chodba hradu, paluba lodě, apod.). Důležitá je kvalita provedení, nelze nadhodnotit nekvalitně zpracovaný povrch jen proto, že je složitější. Při stejné kvalitě zpracování se přiměřeně nadhodnocuje složitý a členitý povrch nad jednodušším.

5.4. Bodovací systém pro hodnocení kategorie V. - FIGURY

5.4.1 Hodnocení modelů figur

Bodovací tabulka slouží pro všechny figurkářské modely. Samozřejmě je nutné při bodování každé kategorie zaměřovat v tabulce a ve výkladu pojem figura za adekvátní pojem z názvu kategorie. Jednotlivé body se přiměřeně přidělují nebo odečítají, přičemž nejmenším měřítkem je 0,5 bodu.

I	PROVEDENÍ FIGURY	
I.1	Barevné provedení	
I.1.a	Realističnost malby Hodnotí se realistický vzhled všech barev použitých na figurě a příslušenství, zda lesk malby odpovídá zobrazovanému materiálu BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-15 bodů
I.1.b	Čistota malby Hodnotí se čistota přechodů světlo/stín BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-15 bodů
I.1.c	Velikost kontrastu světlo/stín a správnost místa dopadu světla Hodnotí se velikost rozdílů mezi světlými a tmavými odstíny a jejich správná poloha BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-15 bodů
I.1.d	Detail Hodnotí se náročnost malby z pohledu množství kvalitně zobrazených detailů BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-5 bodů
I.2	Soulad figurky s prostředím Hodnotí se kvalita zobrazení vlivu prostředí na figurku. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0 nebo 5 bodů
I.3	Čistota opracování figury Hodnotí se začištění licích svárů, vytmelení atd. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0 nebo 8 bodů
I.4	Anatomická správnost figury Hodnotí se rozdíly mezi postavou figury a anatomii předlohy BODY SE ODEČÍTÁJÍ	10-0 bodů
II	TERÉN Hodnotí se realističnost (ne pracnost!) zpracování podstavce. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-7 bodů
III	CELKOVÝ DOJEM Hodnotí se jak model působí mezi ostatními modely stejné kategorie. BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0-10 bodů
IV	HISTORICKÝ SOULAD Hodnotí se shoda s předlohou modelu BODY SE PŘIDĚLUJÍ	0 nebo 10 bodů
CELKEM		100 bodů

A – Pojem „Figura“

Figura - je model jednoho člověka jeho výstroje, výzbroje, doplňků, případně doplněný o zmenšeninu zvířete, terén či část budovy. Dále se jedná o model jedné sci-fi nebo fantasy postavy včetně doplňků. Hodnotí se body ve skupinách I – IV (max.100 bodů).

B - Pojem „Busta“

Je to zobrazení části postavy člověka, zvířete, fantasy...atd.

Hodnotí se vše tak jako ve figurách body I. – IV. Pouze pod bodem II. „Terén“ se myslí vše co nesouvisí s bustou samotnou. (tj. zpracování posazení na podstavec, doplnění podstavce, popiska...) (max. 100 bodů)

5.4.2. Výklad k bodovému hodnocení ke všem figurkářským kategoriím

I.1 - Hodnotí se celkové zbarvení figury, kůže, oblečení, výstroje i výzbroje a ostatních detailů souvisejících s figurou. Rozhodčí nesmí být ovlivněn typem barev, či malířskou technikou!

Pokud oblečení figury zakrývá větší části obličeje a rukou pak se figurě odečítá 10 bodů z konečného hodnocení z důvodu zlehčení si práce s malbou.

I.1.a - Hodnotí se především realističnost malby a všech použitých odstínů. U zobrazení těla jsou povoleny nezvyklé odstíny pouze v případech přímo souvisejících s vyzněním figury.- například rozdíly rasové, nebo znázornění povětrnostních podmínek- omrzliny, opálení... Přesto je nutné pozorně hodnotit všechny použité odstíny (Např. temně rudá může za určitých podmínek zvýraznit tvář, ale nikdy jí nelze použít na zvýraznění stínu atd. ...) Barvy látek musí být stínovány jim odpovídajícími odstíny! Látka je buď tmavší, nebo světlejší, ale nemění průběžně svoji barvu! Každý povrch má mít svůj přirozený lesk! Je hrubou chybou, když všechny látky i barva těla mají stejný lesk! Je dobré nejdříve zhodnotit realističnost lesku tělové barvy a podle ní určovat rozdíly v lesku u ostatních materiálů. Je potřeba i přihlídnout k historickým a také logickým zvláštnostem. (Např. již od starověku vojáci svá brnění leštili do vysokého lesku, ale při přesunech, nebo v bitvách brnění vlivem prostředí svůj lesk rychle ztrácelo...)

BODY SE PŘIDĚLUJÍ 0 - 15

I.1.b - Hodnotí čistota zpracování přechodu mezi světlejšími a tmavšími odstíny. Jakékoliv plné čáry, nebo ostré hrany jsou hrubými chybami!

BODY SE PŘIDĚLUJÍ 0 – 15

I.1.c - Hodnotí se kontrast mezi světlem a stínem na figurě. Obecně platí, že čím větší je figura, tím je realističtější menší kontrast. Jde říci, že čím větší kontrast se podaří na figurě vytvořit, tím je malba kvalitnější. POZOR!- to ale neplatí pokud bylo kontrastu dosaženo na úkor realističnosti, nebo čistoty přechodů mezi světlem a stínem.

BODY SE PŘIDĚLUJÍ 0 – 15

I.1.d - Hodnotí se množství kvalitně (pouze kvalitní detaily!) zpracovaných detailů malby. Kategorie má postihnout rozdíly v pracnosti figur. Zablácený jednobarevně oblečený voják v zákopu proti jezdcovi na koni s množstvím erbů na postroji, brnění i vlajce.

BODY SE PŘIDĚLUJÍ 0 – 5

I.2 - Na oblečení figury musí být vidět v jakém prostředí se pohybuje! Zaprášené boty, zablácené kalhoty, nebo naopak lesklé holinky čestné strážce. Figura s nelogičností (bota v blátě má čistou podrážku....), nebo s nerealistickým ztvárněním vlivu prostředí (přemýšlíte co je vlastně ten hnědý flek na kalhotách?...) by neměla dostat bod žádný. Ostatní plný počet bodů. Nejde o pracnost!

BODY SE PŘIDĚLUJÍ 0 **nebo** 5

I.3 - Hodnotí se čistota provedení začištění licích svárů, kompletnost vytmelení atd.. Jde o základní věc. Pokud je vše v pořádku pak rozhodčí dává plný počet bodů. Vidí-li chybu, nedává nic!

BODY SE PŘIDĚLUJÍ 0 **nebo** 8

I.4 - Hodnotí se anatomická správnost figury. Délka končetin, oči v jedné rovině atd. Anatomická chyba již v modelu není omluvou. Bezchybné modely by měly dostat maximální počet bodů.

BODY SE ODEČÍTÁJÍ 10 – 0

II - Hodnotí se zpracování terénu. To znamená vše co nemá vztah k figurě. Hodnotí se dojem realističnosti, ne pracnost!

BODY SE PŘIDĚLUJÍ 0 – 5

III - Hodnotí se jak figura vypadá mezi ostatními modely stejné kategorie. Při porovnávání stejně kvalitních figur se pak přihlíží i k náročnosti práce figurkáře.

BODY SE PŘIDĚLUJÍ 0 – 10

IV - Historický soulad záleží především na přinesených podkladech k figurě a k jejich serióznosti se jen přihlíží. (Plánek by měl platit vždy.) Pokud soudce vidí historickou chybu na figurě, ale podchycenou v podkladech, pak by neměl za ní strhávat body. Body se strhávají pouze za chyby logické, popírající základní vzdělání. Je dobré si uvědomit, že jde o modelařinu a ne o historickou práci.

BODY SE PŘIDĚLUJÍ 0 **nebo** 10

V kategorii figur existují ještě další tři doplňkové kategorie, které nejsou mezi modeláři rozšířené. Uvádíme je pro přehled a komplexnost těchto pravidel, protože jednotlivé kluby mohou doplňkové kategorie na svých soutěžích vyhlašovat. Sjednocuje se tím výklad bodovacích pravidel i pro tyto kategorie.

C - Pojem „Mister figura.“

Mister figura je kategorie novostaveb a různých přestaveb spojených s figurou. Vyhlašuje se pouze při přítomnosti více jak tří mister figur od různých autorů. Autoři jsou povinni označit mister model na začátku soutěže. Pokud se tři nesejdou, je možné aby přítomný mister model soutěžil jako sériově vyráběná figura bez práva zvýhodnění. Pro hodnocení této kategorie se doplňuje výše uvedená tabulka hodnocení o další skupinu (skupina V - Náročnost přestavby, novostavby). Hodnotí se pouze pracnost předvedené práce a to poměrem mezi figurami v soutěži. Nejsložitější novostavba (přestavba) dostane 20 bodů a ostatní sestupně podle náročnosti. Figurkář by měl dokladovat z čeho vycházel a co použil.

Hodnotí se body ve skupinách I - V (max.120 bodů)

BODY SE ODEČÍTÁJÍ 20 - 0

D - Pojem „Plochá figura“

Jedná se o jakékoliv zobrazení figury, děje, portrétu, techniky ...atd. v dvourozměrném prostoru. Pokud se nesejdou tři modely od tří autorů, pak ploché figury nesoutěží.

Hodnotí se ve skupinách I.1, III, IV, (max. 70 bodů)

E – Pojem „Vigneta“

Jedná se o diorámu dvou, nebo více figur postavených z hlediska figurkářského zpracování postav. Nezáleží na velikosti, ale na zájmu modeláře, aby jeho dioráma byla hodnocena podle figurkářských pravidel a ne podle pravidel na diorámy. Hodnotí se body ve skupinách I – IV. Pouze skupina II - Celkový dojem je ohodnocena dvojnásobným počtem bodů na 0 - 20 bodů, kde se lépe ukáže úroveň vignety. U bodu I.1 je hodnocena průměrná kvalita všech zobrazených figur. (max. 110 bodů)

Tato organizační pravidla a bodovací systém pro hodnocení modelů byla projednána v odborné komisi a schválena na jednání Předsednictva KPLM ČR v prosinci 2006, čímž se stala platná.