Bodovací systém súťaže Štefánikovo krídlo – pre lietadlá.

Tento bodovací systém je postavený tak, aby vyhovoval súčasným trendom, ale stále prihliadal na základy modelárstva ako je čistota stavby, geometria a zhoda s originálom. Zároveň aby však ocenil vyššiu prácnosť a náročnosť pri stavbe zložitých konštrukcií alebo problematických stavebníc. Našou snahou je aby motivoval súťažiacich k výberu dobre zdokumentovaných strojov a k stavbe náročnejších, detailnejších modelov so zaujímavejšími kamuflážami.

**Povinná dokumentácia:**

1. fotografia alebo jasná písomná inštrukcia, ako model bezpečne uchopiť

2. trojrozmerný technický výkres

3. stavebný návod

4. schéma kamufláže

5. zoznam použitých doplnkov a opis vykonaných úprav

6. jednoduchá fotodokumentácia stavby (len prestavby, prerývanie, novostavba)

**Nepovinná dokumentácia:**

– fotografie

– oficiálne publikácie, časopisy, manuály

Dokumentácia musí byť usporiadaná postupne (v súlade s bodovacím systémom) a prehľadne s tým, že navrchu je inštrukcia ako model uchopiť. Pri dokladovaní tlačovinami, treba vypracovať osnovu (podľa bodovacieho systému) s číslami strán kde rozhodcovia nájdu príslušné podklady, alebo musia mať tlačoviny záložky s opisom jednotlivých partií. Dokumentácia môže byť aj na priloženom CD, ale celý nosič sa musí týkať len konkrétneho modelu v zjednodušenom, prehľadnom usporiadaní bez množstva podobných či zbytočných fotografií a nákresov, v presnom slede podľa bodovacieho systému.

GEOMETRIA max. 12 bodov

– draku max. 5 b

– detailov max. 4 b

– podvozku max. 3 b

ČISTOTA STAVBY max. 12 bodov

– čistota lepených spojov max. 5 b

– čistota povrchu max. 4 b

– opracovanie dielov a detailov max. 3 b

NÁROČNOSŤ STAVBY max. 6 bodov

– výber predlohy max. 3 b

– náročnosť stavebnice max. 3 b

DETAILY max. 31 bodov

– povrchové detaily max. 7 b

– interiér max. 6 b

– motor max. 6 b

– výzbroj a výstroj max. 7 b

– podvozok max. 5 b

KAMUFLÁŽ A POVRCH max. 27 bodov

– zhotovenie povrchu max. 12 b

– výsostné označenie, popisy, nápisy, symboly max. 5 b

– patina/opotrebenie max. 10 b

ZHODA S ORIGINÁLOM max. 12 bodov

– zhoda s originálom z technického hľadiska max. 7 b

– zhoda kamufláže s originálom max. 5 b

spolu: max. 100 bodov

Najnižšou mierkou je 0,5 bodu.

Výklad bodovacieho systému

GEOMETRIA -

Podľa doloženého trojrozmerného výkresu (povinne) sa posudzuje správnosť uhlov, vzopätia a presná vzájomná poloha dielov. Body sa za nedostatky strhávajú. Neprenášajú sa do ostatných kategórií.

– draku max. 5 b

(krídiel, krídeliek, klapiek, slotov, ZCHP, VCHP a ich pohyblivých častí)

- detailov max. 4 b

(motor, výfuky, guľomety, závesníky, výzbroj a výstroj, antény, kabína, krivé rytie paneláže, nitovania a pod.)

- podvozku max. 3 b

(podvozkové nohy, ich vzpery a kryty, plaváky, lyže, )

 ČISTOTA STAVBY -

Posudzuje sa z hľadiska čistoty povrchu, kabíny, spojov a detailov, pred samotnou povrchovou úpravou. Body sa za nedostatky strhávajú. Neprenášajú sa do ostatných kategórií.

– čistota lepených spojov max. 5 b

(lepenie, tmelenie, brúsenie a leštenie spojov)

– čistota povrchu max. 4 b

 (stopy po lepidle, čistota priehľadných častí, škrabance, nerovnomerné a nedotiahnuté/pretiahnuté rytie a nitovanie)

– opracovanie dielov a detailov max. 3 b

(začistenie detailov od deliacich rovín, otrepov a nerovností)

OBTIAŽNOSŤ STAVBY -

Posudzuje sa technologická náročnosť zvolenej predlohy a problematickosť stavebnice, bez zreteľa na kvalitu vyhotovenia. Body sa prideľujú. Neprenášajú sa do ostatných kategórií.

- výber predlohy max. 3 b

posudzuje sa počet motorov a celková konštrukčná náročnosť

– jednomotorová jednoduchá konštrukcia 0,5 b

– jednomotorová zložitejšia konštrukcia 1 b

– dvojmotorová jednoduchá konštrukcia 1,5 b

-- dvojmotorová zložitá konštrukcia 2 b

– trojmotorová konštrukcia 2,5 b

– štyri a viac motorová konštrukcia 3 b

– náročnosť stavebnice max. 2 b posudzuje sa - technológia výroby stavebnice, jej detailnosť, počet dielov, prípadné prestavby, novostavby či prerytie, známe nedostatky, nepresnosti a "nezostaviteľnosť"

Súťažiaci ma nárok na body za prestavbu, novostavba či prerytie, len keď tieto úpravy zdokumentuje, priloženou fotodokumentáciou.

– jednoduchá a presná, striekaná stavebnica, bez prerývania 0,5 b

– komplikovanejšia ale presná striekaná stavebnica, jednoduché prerytie 1 b

– nepresná striekaná stavebnica, jednoduchšia prestavba, náročnejšie prerytie 1,5 b

– short-run, rezinové stavebnice, nepresné a problematické striekané stavebnice, 2 b

 kkompletné prerytie, stredne náročné prestavby, stredne náročné prestavby

– vacu-form, veľmi nepresné a problematické stavebnice, náročné prestavby 2,5 b

 – novostavba 3 b

DETAILY -

Posudzuje sa podrobnosť, kvalita vyhotovenia a sfarbenia detailov, bez ohľadu na zhodu s originálom. Súťažiaci (povinne) uvedie použité doplnky a urobené úpravy. Body sa prideľujú. Neprenášajú sa do ostatných kategórií.

– povrchové detaily max. 7 b

(vysunuté klapky, krídelká, výškovky, smerovky, trimy, sloty, sklopné nábežné hrany, brzdiace štíty, spojlery, krytky, revízne otvory, preplátovanie, nitovanie, výplet, ťahadlá atď.)

- interiér max. 6 b

( priestory posádky a ich kryty)

Max. 6 bodov môže dosiahnuť len model s otvoreným prekrytom.

- motor max. 6 b

(motory a ich kryty, vrtule, rotory, výfuky, dýzy, vstupy, chladiče, žalúzie, pomocné motory atď.)

V prípade vrtuľových, model ktorý nemá odkrytý motor, nemôže získať viac ako 2 body za motor.

Pri čiastočne odhalenom vrtuľovom motore (hviezdicové, niektoré radové WWI) je možné získať najviac 3 body.

V prípade prúdových, model ktorý nemá odkrytý motor, nemôže získať viac ako 3 body za motor.

- výzbroj a výstroj max. 7 b

(guľomety, kanóny, bombové priestory, kamery, elektronika, rádiostanice a ich kryty, rakety, bomby, nádrže, kontajnery, závesníky, svetlomety, antény, anténne lanká, tankovacie nadstavce, výmetnice atď.)

Model, ktorý nemá odkryté zbrane a elektroniku, nemôže za výzbroj a výstroj získať viac ako 3 body.

Model, ktorý nemá odkryté zbrane a elektroniku, ale má podvesenú výzbroj/výstroj o aspoň 1ks vrtuľové a 3ks prúdové, môže získať najviac 4 body.

Model, ktorý má odkryté len zbrane, alebo len elektroniku, môže dosiahnuť najviac 5 bodov.

– podvozok max. 5 b

(podvozkové nohy, vzpery, podvozkové šachty a ich kryty, kolesá, plaváky, lyže)

Max. 5 bodov môže dosiahnuť len model s viditeľným podvozkom a otvorenými podvozkovými šachtami.

KAMUFLÁŽ A POVRCH --

Posudzuje sa kvalita zhotovenia povrchu, označenia a patiny (nie detailov), bez ohľadu na zhodu s originálom. Body sa za nedostatky strhávajú. Neprenášajú sa do ostatných kategórií.

– zhotovenie povrchu max. 12 b

Posudzuje sa podľa náročnosti a zvládnutia zvolenej kamufláže z pohľadu kvality nástreku.

(čistota nástreku, mastné fľaky, odtlačky prstov, prestrieknutie, krupička/pomaranč, rámovanie kabín, škvrny po riedidle, prestriekanie odlúpenej farby atď.)

 – jednofarebná kamufláž max. 9,5 b

 – dvojfarebná kamufláž max. 10 b

 – trojfarebná kamufláž max. 10,5 b

 – štvorfarebná kamufláž max. 11 b

 – päť a viacfarebná kamufláž max. 11,5 b

 – NMF, celé vrchné plochy škvrnité alebo hadíkovité max. 12 b

– výsostné označenie, popisy, nápisy, symboly max. 5 b

Posudzuje sa kvalita vyhotovenia s prihliadnutím na množstvo.

V prípade striekaného markingu jeho súmernosť, vycentrovanie a splynutie s povrchom.

V prípade obtlačkov ich priľnutie (striebrenie), splynutie (schodíky, kopírovanie rytia a nitovania) s povrchom a vycentrovanie.

– patina/opotrebenie max. 10 b

 ( vyšisovanie, plastickosť, olúpanie, odretie, očadenie, blato, prach, únik prevádzkových tekutín, zašpinenie, lesklosť/matnosť povrchu atď.)

Posudzuje sa citlivosť, realistickosť (bez ohľadu na zhodu so zvoleným originálom), všestrannosť a kvalita vypracovania patiny.

Za prehnané, nereálne alebo nelogicky urobené opotrebenie, aj keď bude všestranné, sa body strhávajú, tak isto ako aj za chýbajúce prvky inak kvalitne vypracovanej patiny.

Model bez akejkoľvek patiny nemôže dostať ani bod. Plný počet 12 bodov by mal dosiahnuť model, ktorý má citlivo, vierohodne, kvalitne a všestranne urobené prevádzkové opotrebenie.

ZHODA S ORIGINÁLOM -

Dokladuje sa stavebným návodom (povinne), schémou kamufláže (povinne) a ostatnou dokumentáciou. Body sa za nedostatky strhávajú. Neprenášajú sa do ostatných kategórií.

– **z**hoda s originálom z technického hľadiska max. 7 b

Posudzuje sa obrysová a tvarová presnosť, správnosť typu, použitej výzbroje, výstroja a detailov.

Za dostatočné sa považuje zdokumentovanie detailov aj iného stroja, presne toho istého typu,

pokiaľ nejde o špecifickú výnimku konkrétneho stroja (musí byť podložené).

Nie je povinnosť doložiť podklady (je povinný len stavebný návod), ale model bez inej dokumentácie stráca automaticky 7 bodov za technickú zhodu.

Plný počet 7 bodov dostáva model dobre zdokumentovaného stroja, tvarovo a technicky v zhode, s verne napodobnenými detailmi, či prípadnými špecifickými odchýlkami.

– zhoda kamufláže s originálom max. 5 b

Neposudzuje sa kvalita vypracovania povrchu a patiny, ale tvarová, rozmerová a pozičná presnosť farebných polí a škvŕn, zhoda farebných odtieňov, rozmiestnenie a rozmerová presnosť označenia, popisov, nápisov a symbolov, zhoda opotrebenia, zašpinenia atd. Je nutné zdokumentovať konkrétny stroj.

Správnosť odtieňov sa neposudzuje príliš dramaticky, body sa strhávajú len pri vyslovenom prestrelení, alebo úplne nesprávne použitej farbe.

Nie je povinné doložiť podklady (okrem návodu na kamufláž), ale model bez inej dokumentácie, stráca automaticky 4 body za zhodu kamufláže.

Plný počet 5 bodov dostáva model dobre zdokumentovaného stroja s verne napodobneným povrchom.