

Modellismo ferroviario

Le basi



Piccoli Plastici da manovra Realistici

Un passo avanti, oltre i Puzzle

Enzo Fortuna

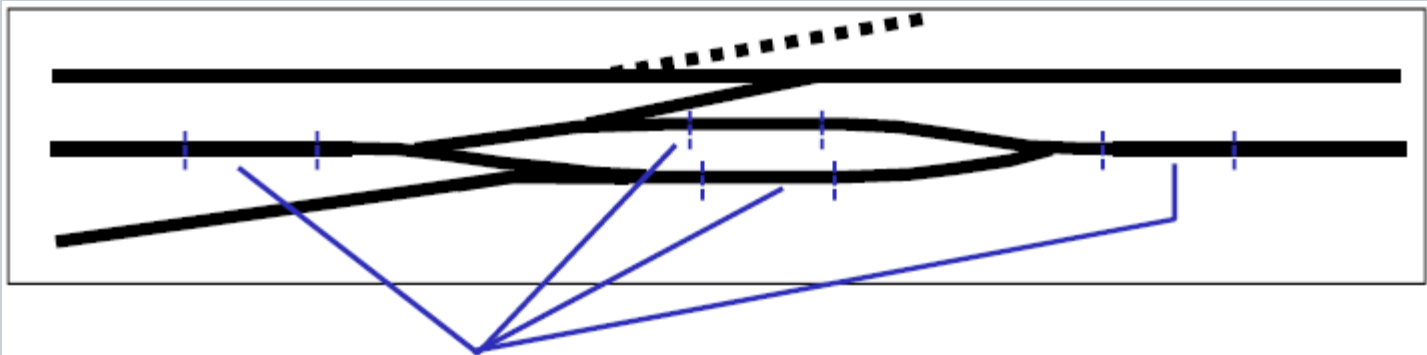


MOLTO PIÙ DIVERTENTE DI QUANTO CREDIATE

Puzzle, non Modelli di Ferrovia



- A differenza di questo puzzle, le ferrovie reali sono costruite per facilitare le manovre, non per complicarle



Non c'è abbastanza spazio per posizionare carri e loco

Cosa fa divertire?



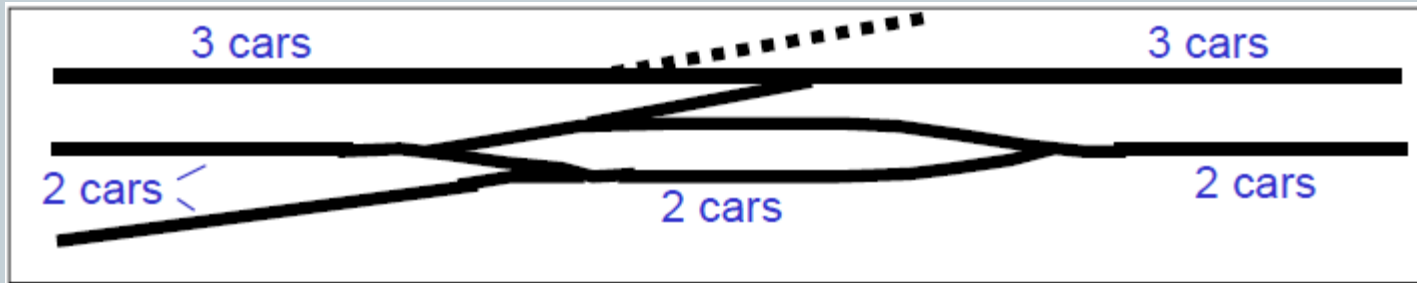
Teoria dei Puzzle:

- **Sfida sequenziale:**
trovare la sequenza di manovre specifiche
- **Sfida ordinata:**
avere percorsi alternativi per arrivare alla soluzione
- **“In ogni caso” :**
Non deve essere frustrante o noioso

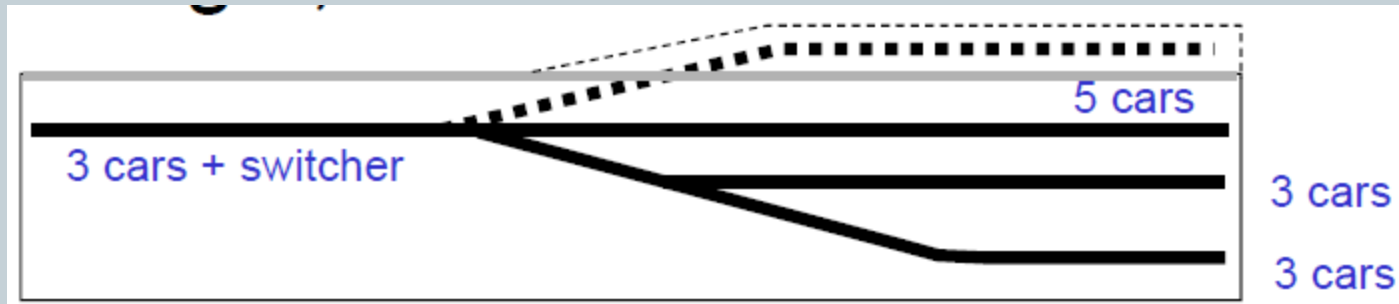
Puzzles Classici



Timesaver -- John Allen, 1966



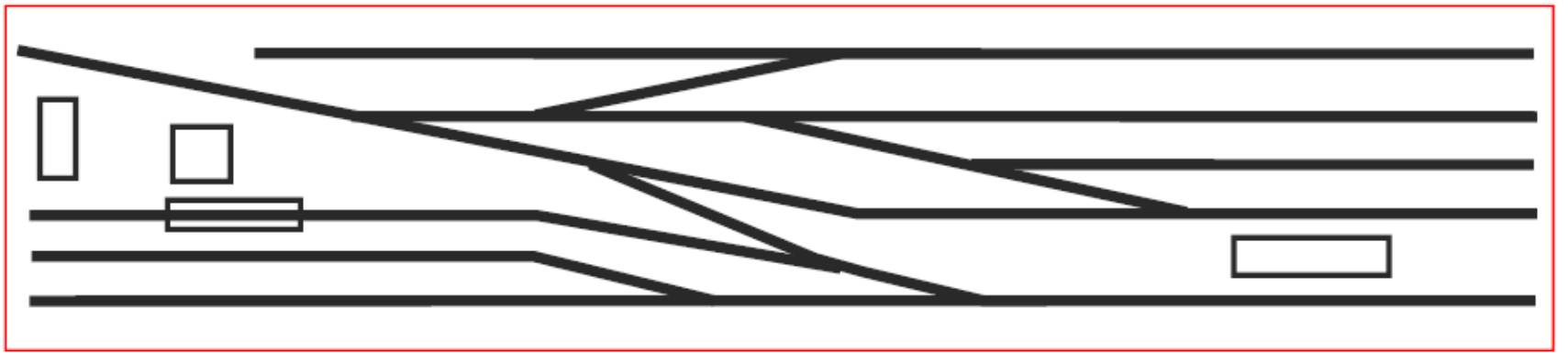
Inglenook Sidings -- A.R. Walkley, 1926; Alan Wright, 1980s



Un Classico



- Switchman's Nightmare
Linn Westcott, *101 Track Plans*, 1958



Potrebbe simulare una interchange yard

Potrebbe essere una grande industria

Al di là del puzzle

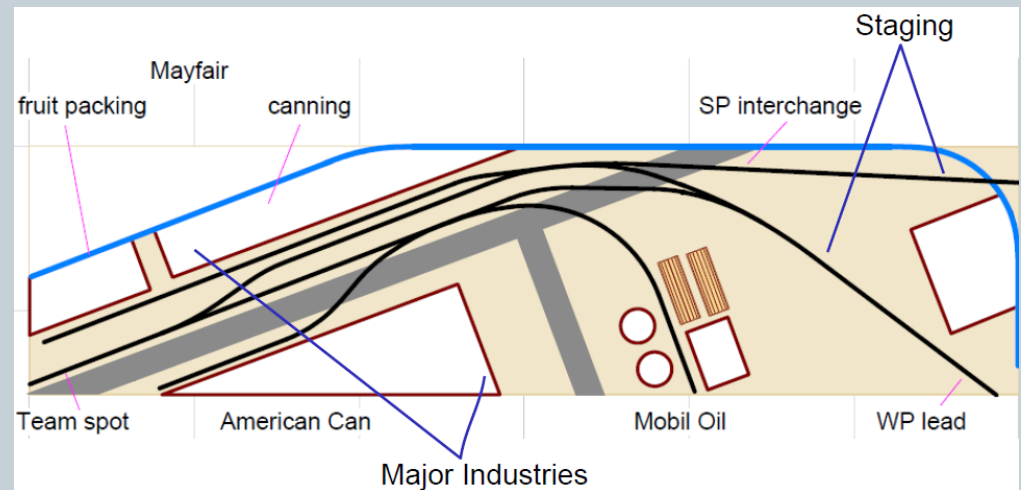


Un progetto fatto secondo le “Buone regole” e l’idea di operatività ...
si applica sia a grandi che a piccoli plastici

- I principi di base sono 4:
 - *Prendere Ispirazione da un prototipo*
 - *Avere uno Staging*
 - *Prevedere delle Industrie*
 - *Prevedere un raccordo con il resto del mondo*

- Non scartate poi le opportunità **Sceniche**

- **Operazioni** in Fine scale: offrono il massimo interesse

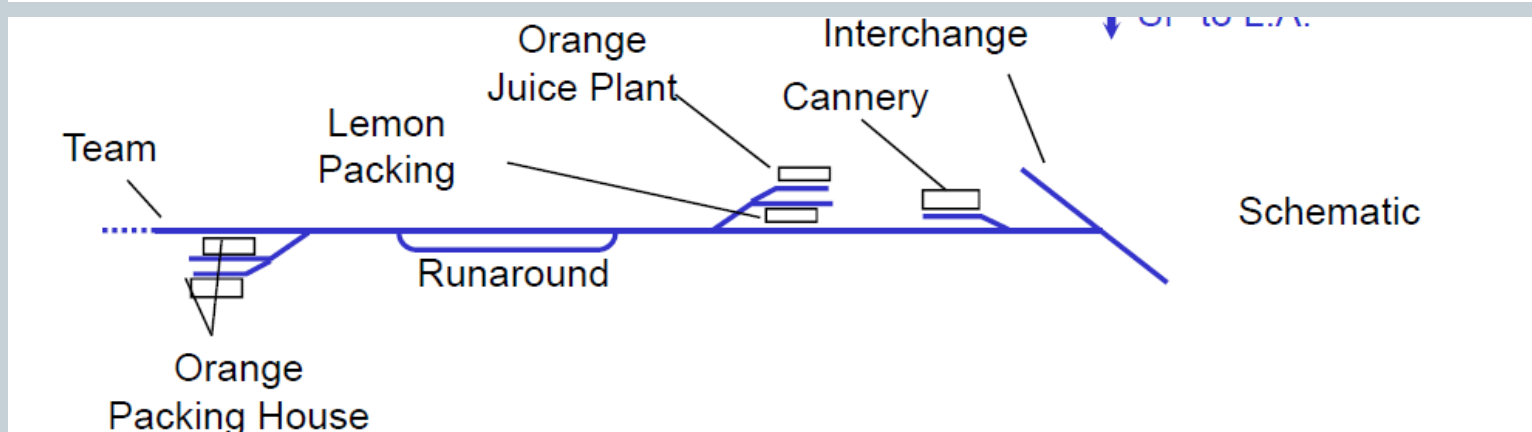
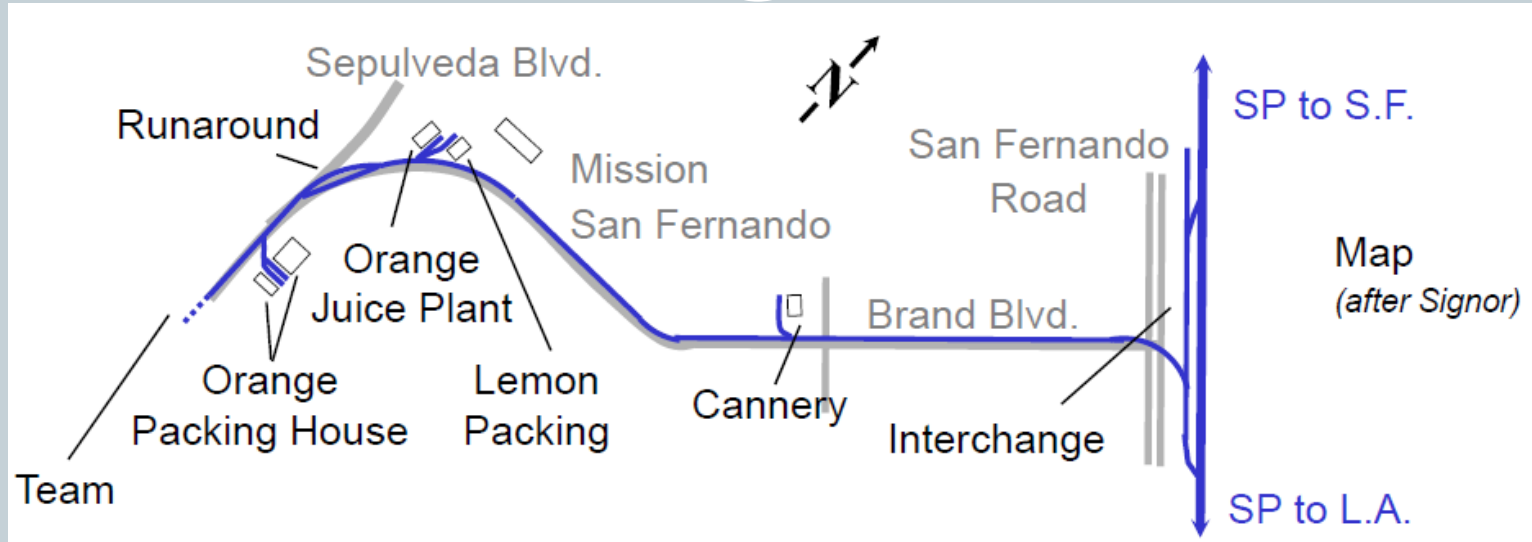


Esempi di Operazioni in Fine-Scale



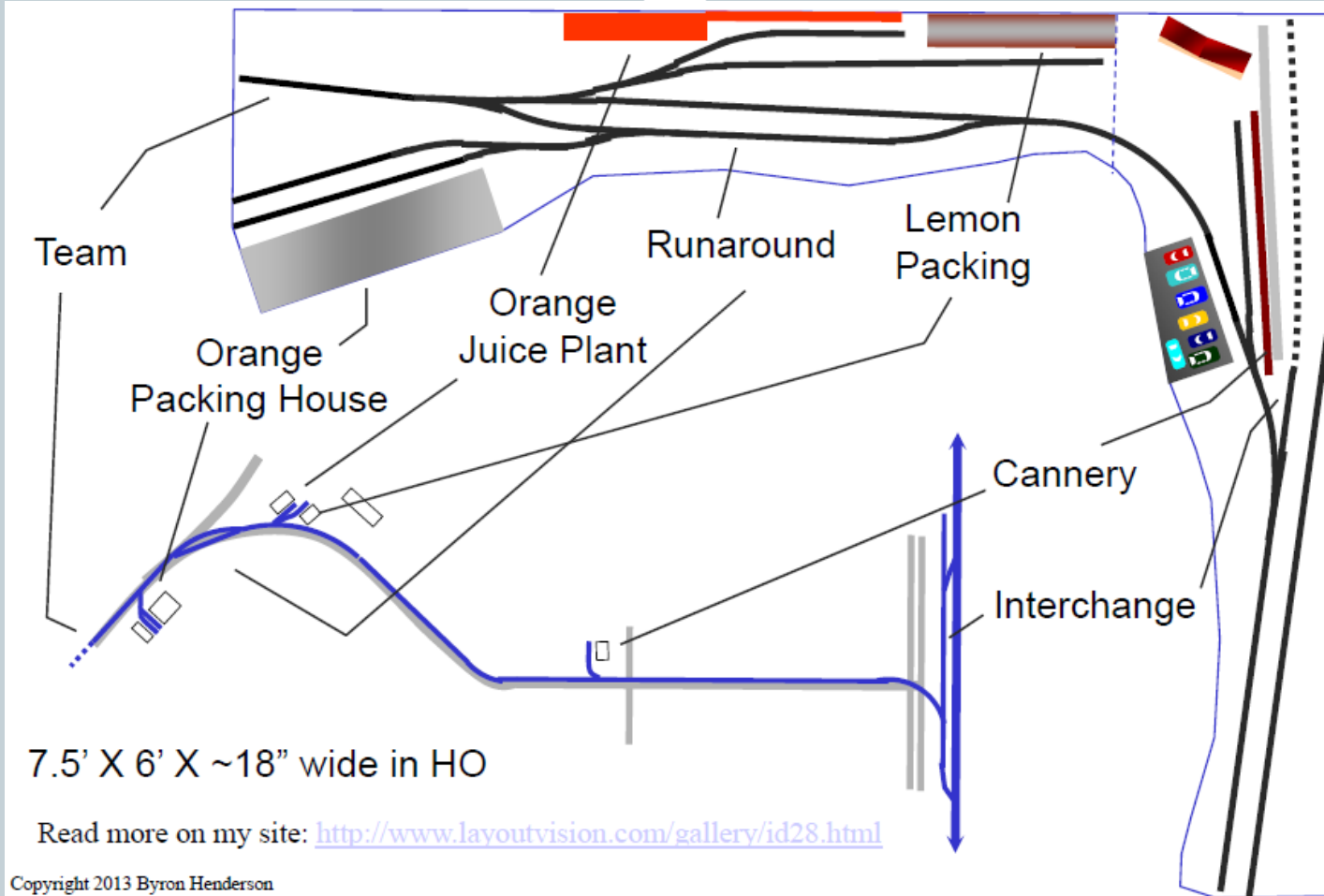
- Manovre basate sulle pratiche dei prototipi e situazioni reali
- Tempi e sequenze realistiche nelle manovre
- Shifts and access to private tracks
- Trasporto Deperibili / Frutta stagionale / variazioni nell'anno
- Manovre interne alle industrie
- Pesatura carri merci
- Pulizia carri e controllo freni
- “Posizionamento carri sicuro” : carro alla porta di scarico, beccucci, discarica tramogge
- Ri-posizionamento carri
- Simulazione ruoli equipaggio
- Posizioni sul terreno
- Sganciamento carri, manovra scambi
- Sezionamento treno sui passaggi stradali
- Manovre con limiti di tempo non stressanti
- Mancanza di elementi di competizione

ISPIRAZIONE DA UN PROTOTIPO



Raccordo industriale nel 1950

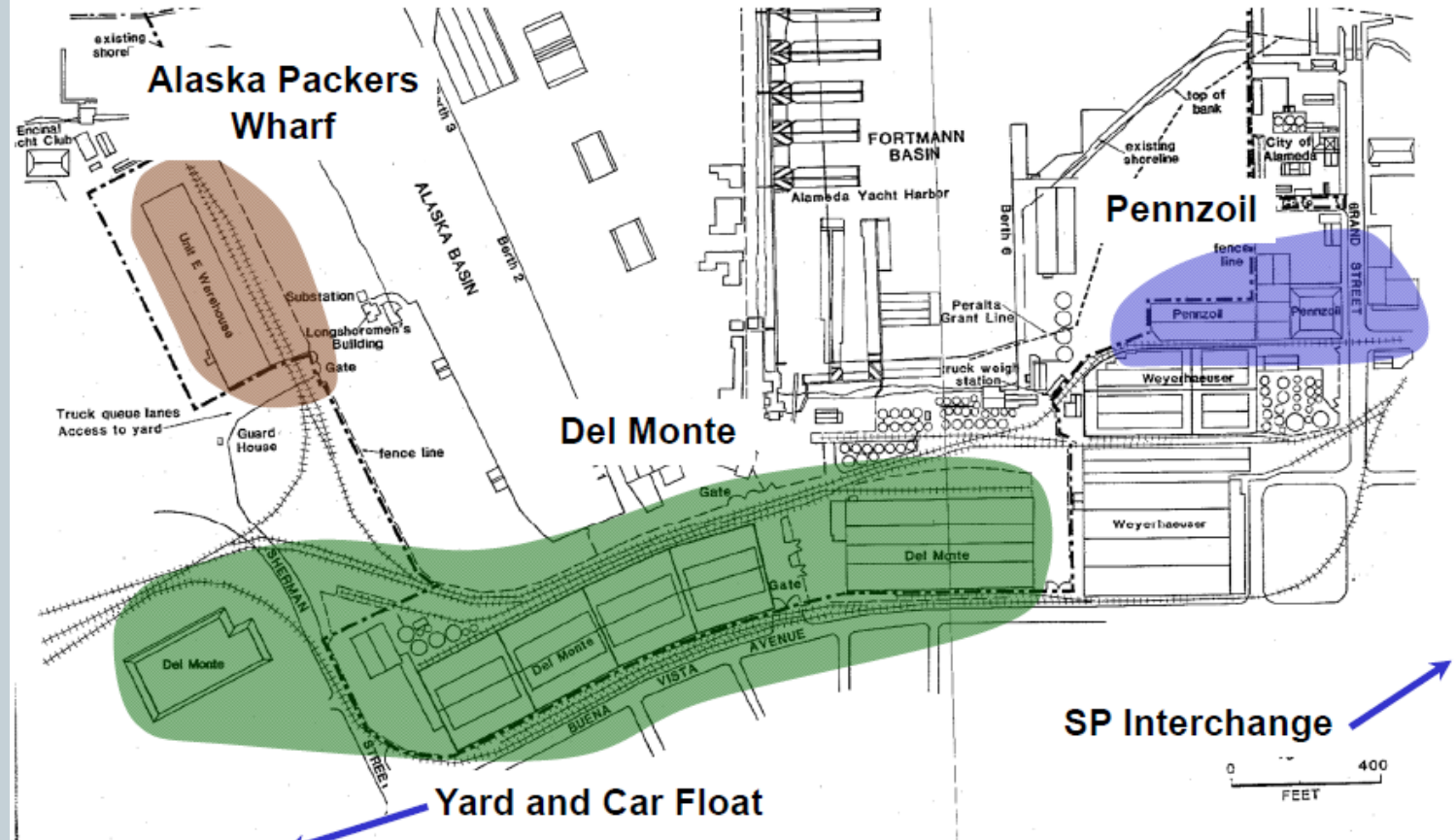
ISPIRAZIONE DA UN PROTOTIPO



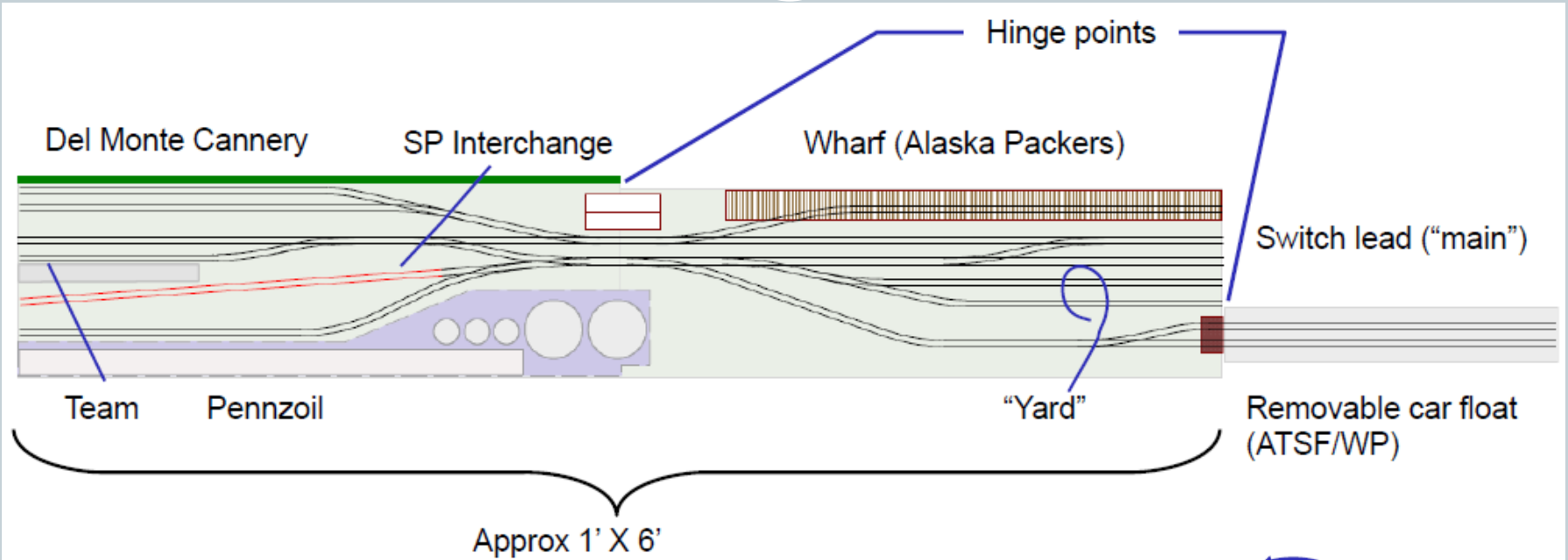
Raccordo industriale nel 1950

“Distillare” un prototipo

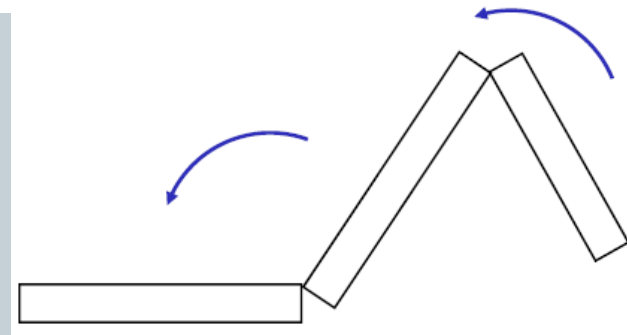
Alameda Belt Line – Encinal Terminal area



“Estratto” in scala N



Potrebbe addirittura essere ... pieghevole?



Questo è quello vero!



Del Sig. M.C. Fujiwara



Cannery (Major Industry)

Team

SP Interchange

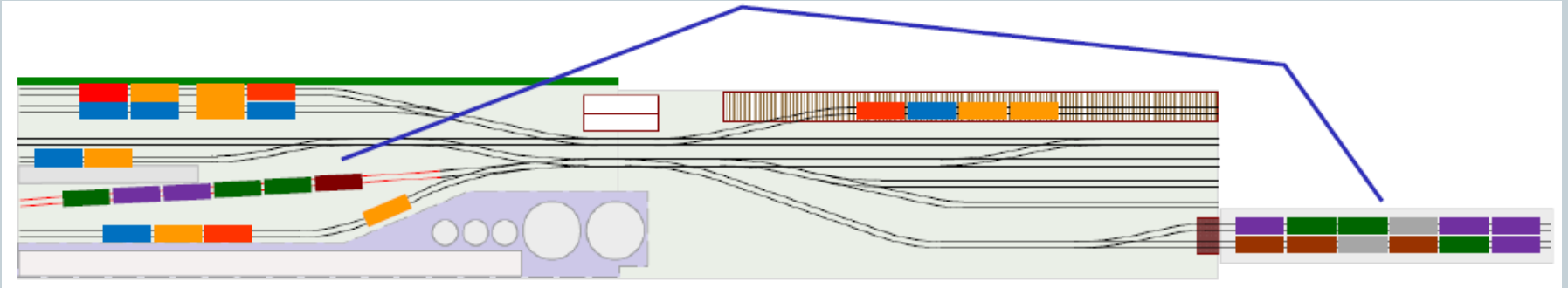
Pennzoil (Major Industry)



Traffico Realistico

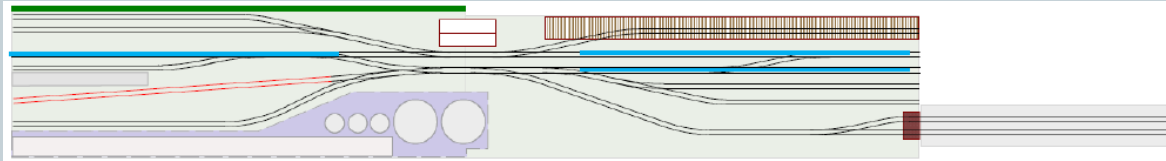


I Carri arrivano e partono da raccordi con il resto del mondo (Staging)



... e sono manovrati da e verso le industrie

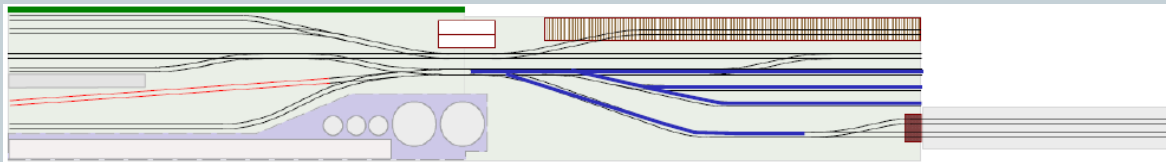
Traffico Realistico



Asta di manovra adeguata...



... Lunghezza dei run-around sufficiente ...

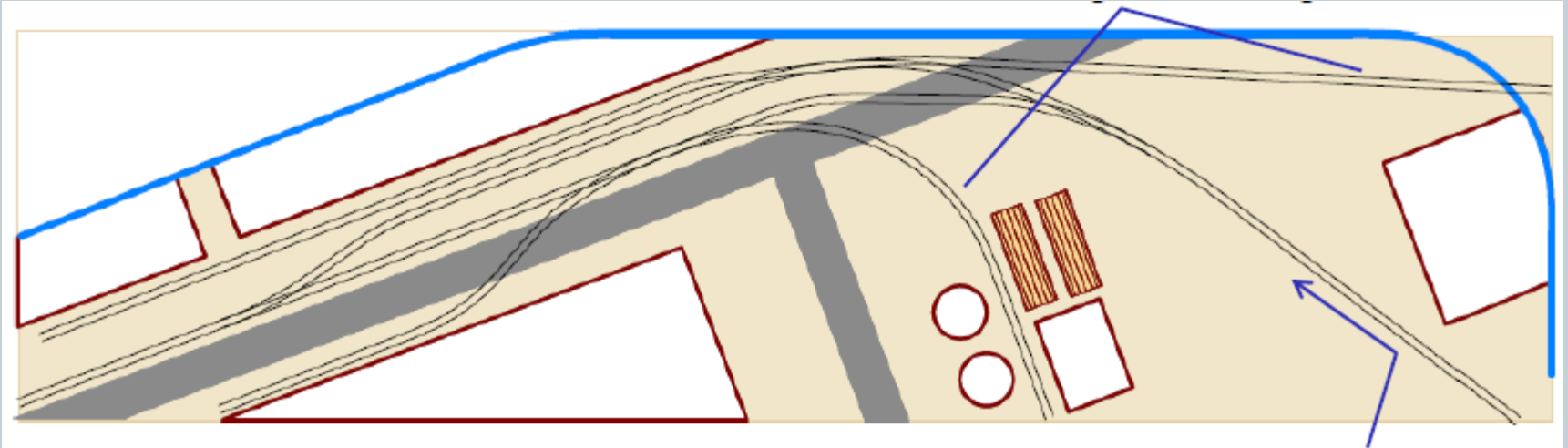


... e un posto per classificare I carri

Run-around



Il “Run-around” ci permette di manovrare e di cambiare verso al locomotore



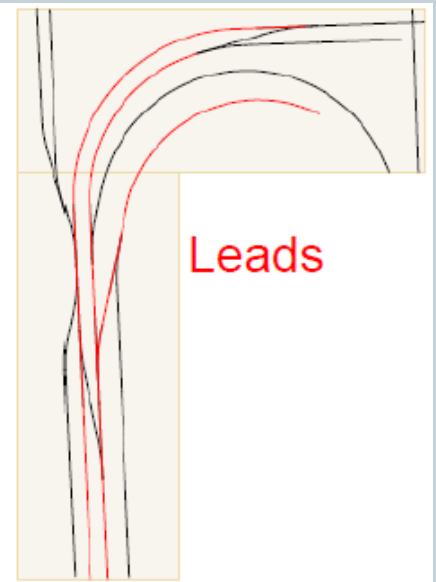
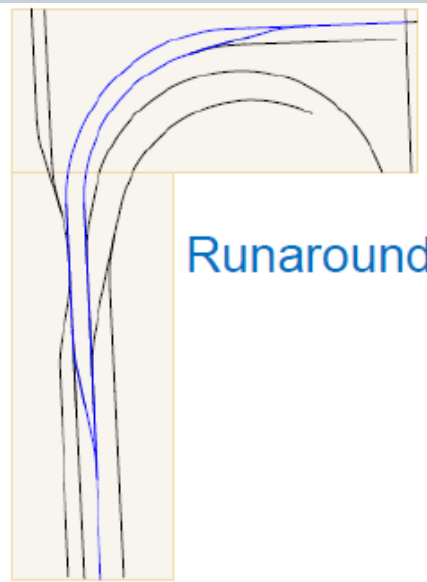
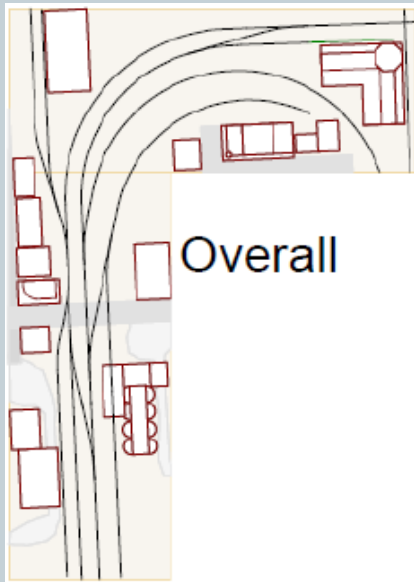
Senza runaround tutti I carri cisterna devono stare in fronte alla loco

Ingresso manovre locali

Sovrapposizione Elementi



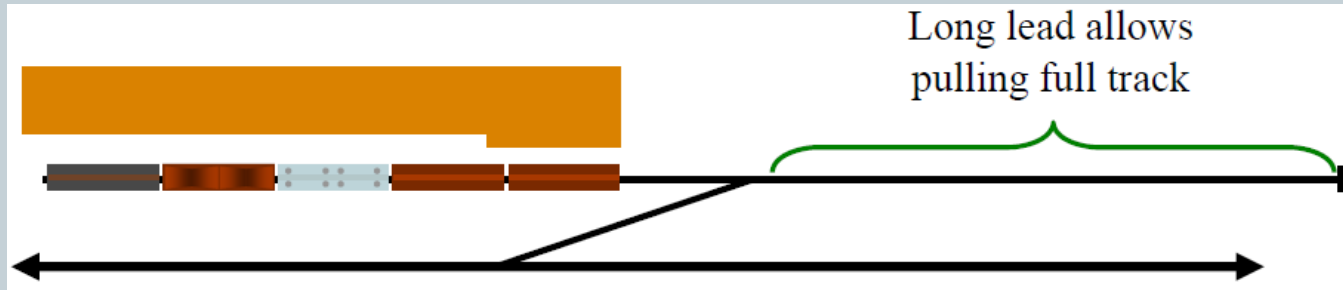
La lunghezza è preziosa ... usatela più di una volta



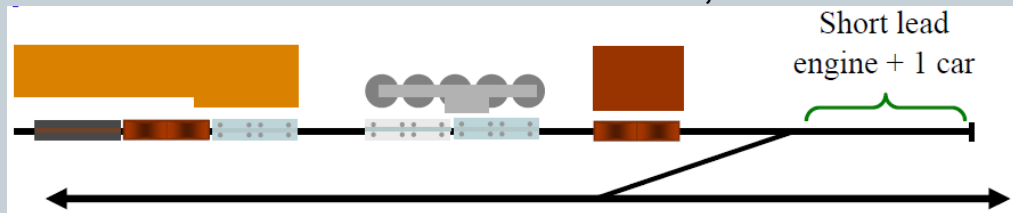
Traffico Realistico



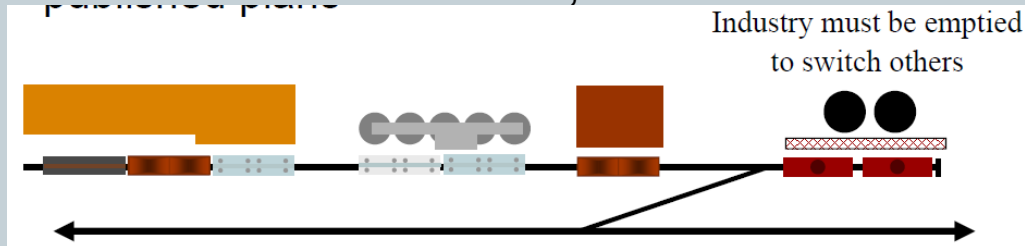
Non raro nella vita reale - spesso in aree urbane con salite o con poco spazio



Praticamente sconosciuto nella vita reale, ma abusata in piani pubblicati



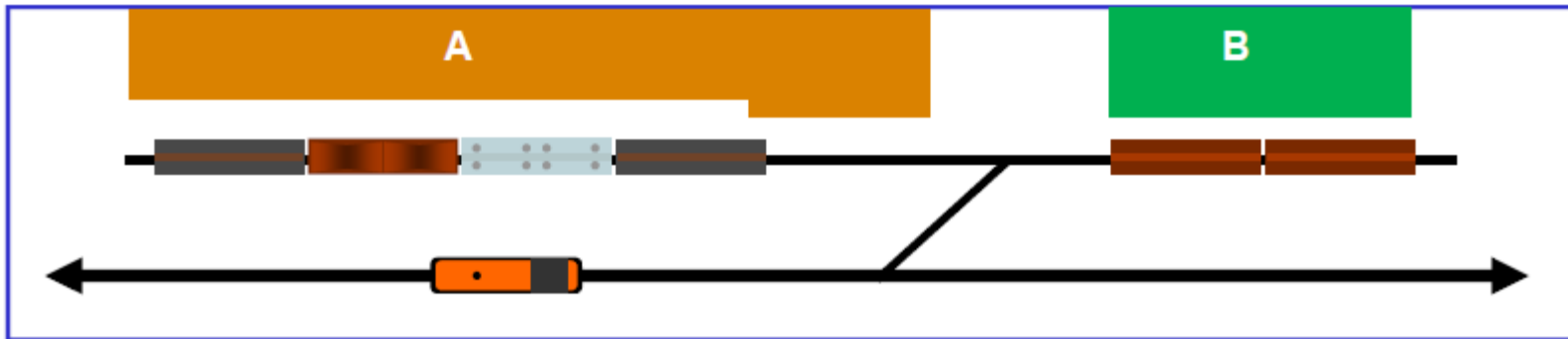
Praticamente sconosciuto nella vita reale, ma MOLTO abusata in piani pubblicati



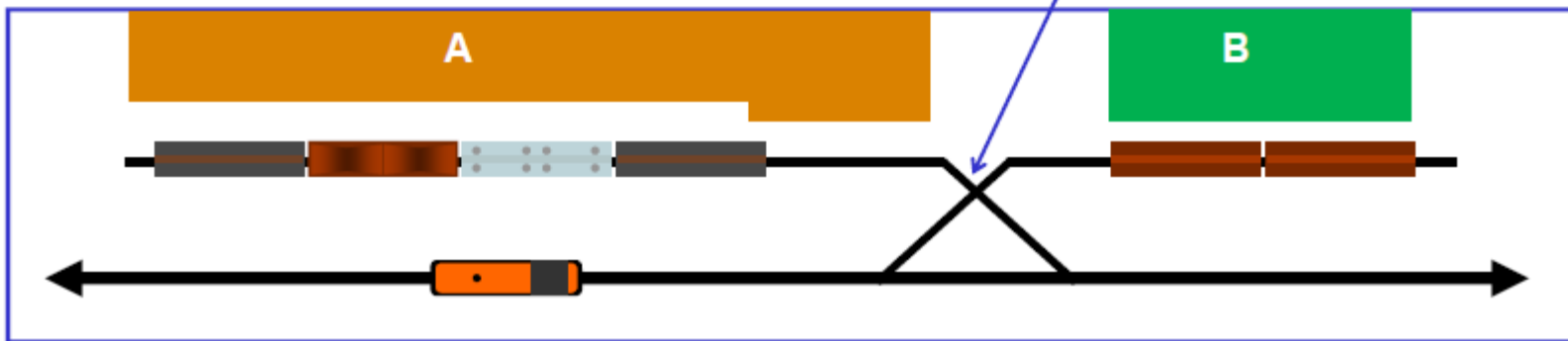
Traffico Realistico



Model switchback



Typical real-life approach

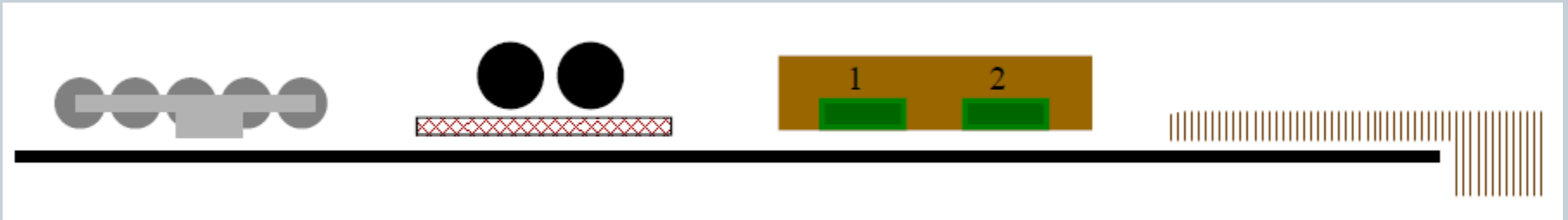


Posti di carico e scarico precisi



griglia di scarico o
beccuccio di carico

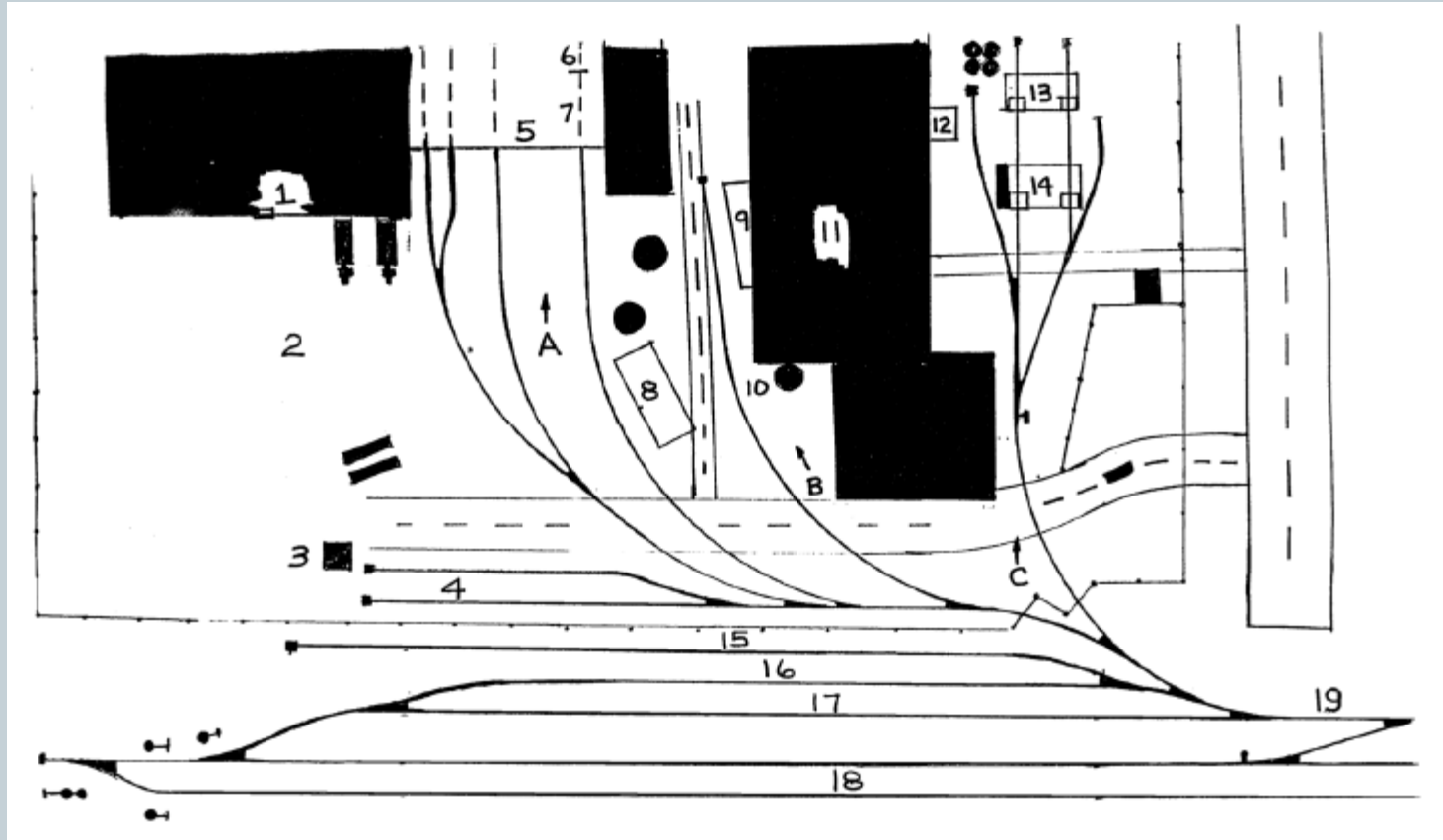
Porte o banchine
numerate



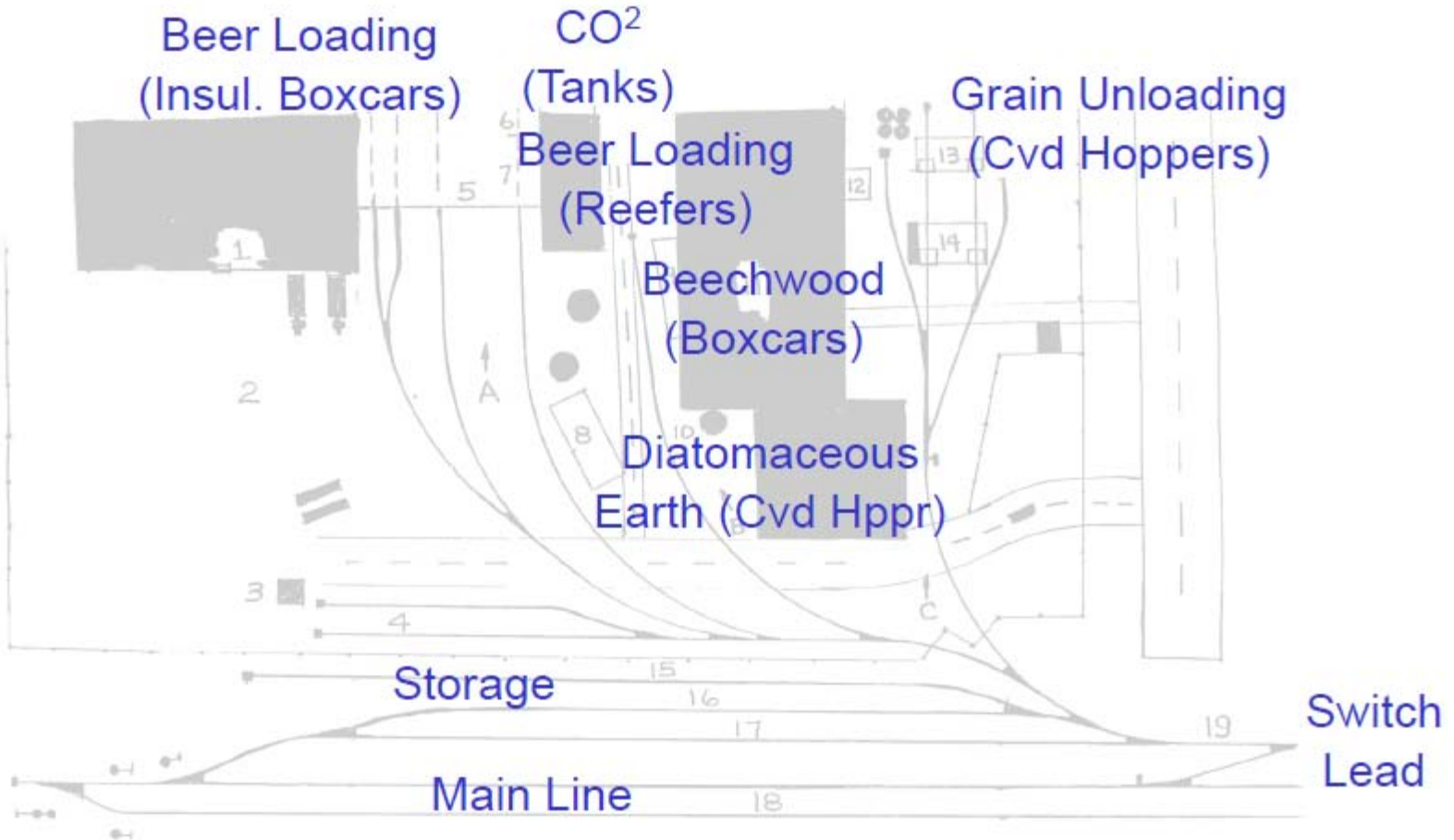
Rack tramogge
per carico e scarico

Banchina
o fine rampa

Industria come Plastico di manovra



Industria come Plastico di manovra



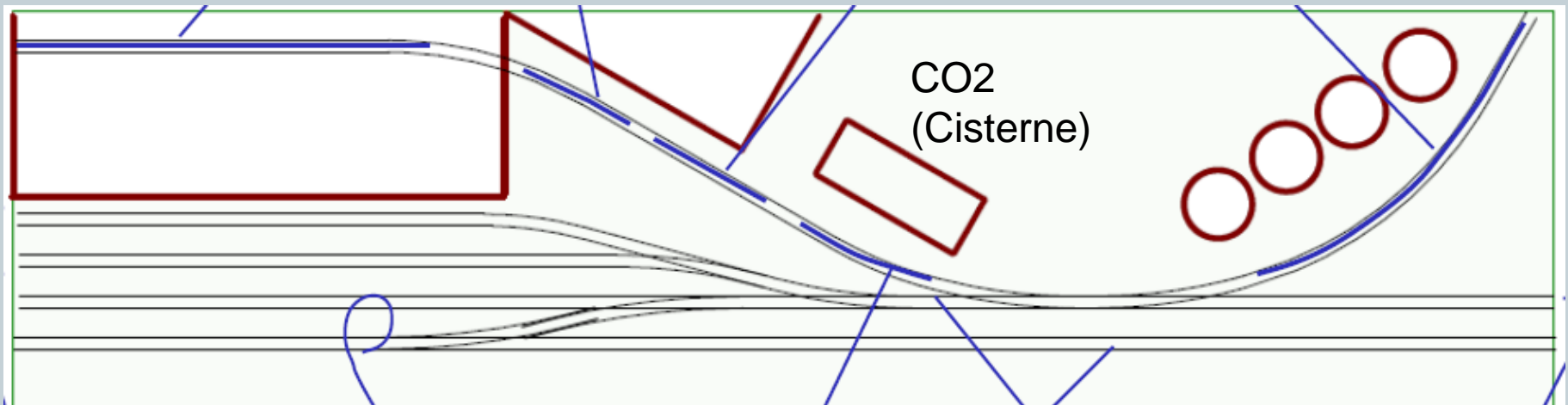
Industria come Plastico di manovra

Bottiglie, Lattine,
Cartoni, etc.

legno di faggio
(Boxcars)

Terra diatomee
(Cvd Hoppers)

Scarico grano
(Cvd Hoppers)



Caricamento Birra su due binari
(Boxcars isolati e carri frigo)

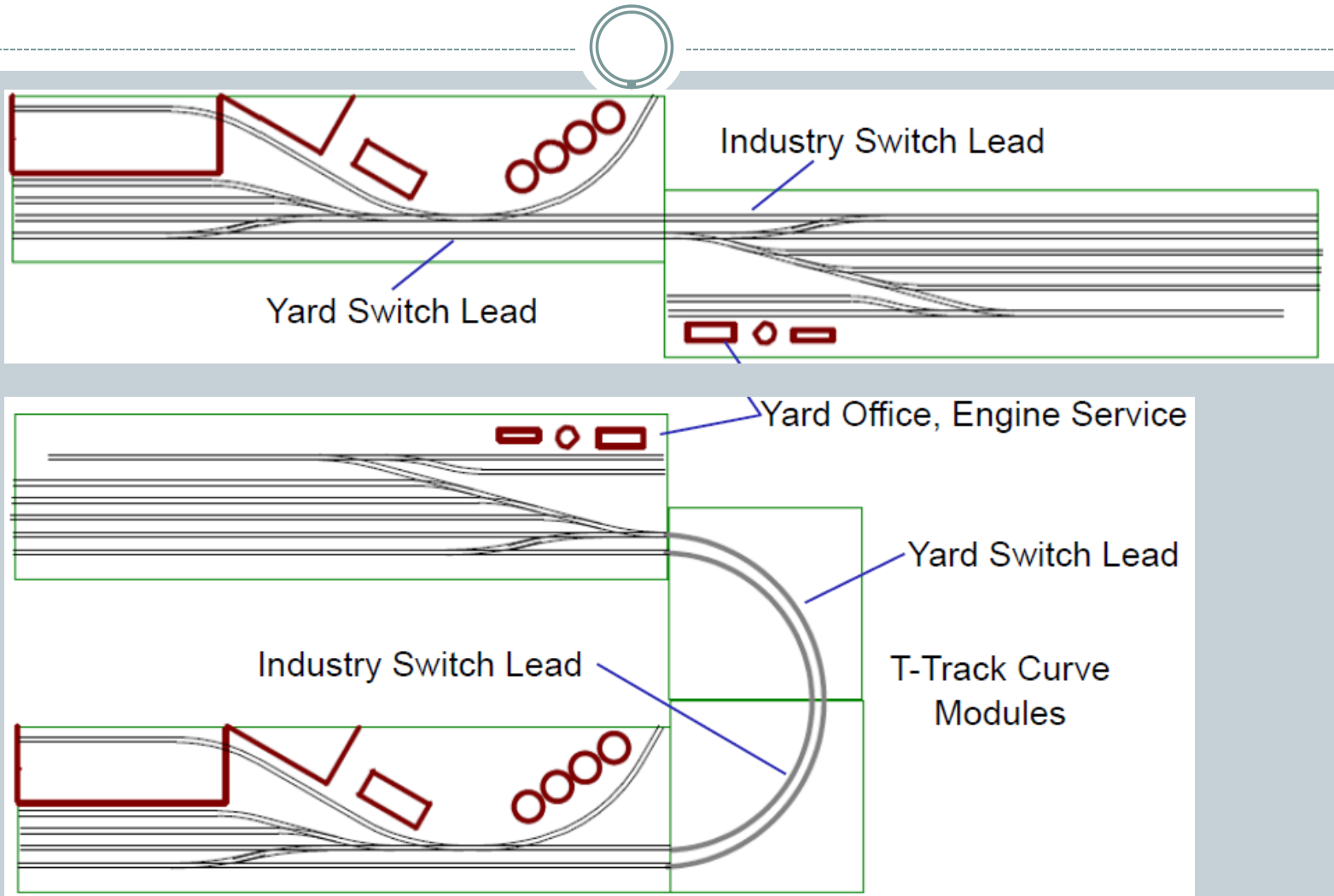
Sosta
(quando non usata)

Linea principale

Asta di
manovra

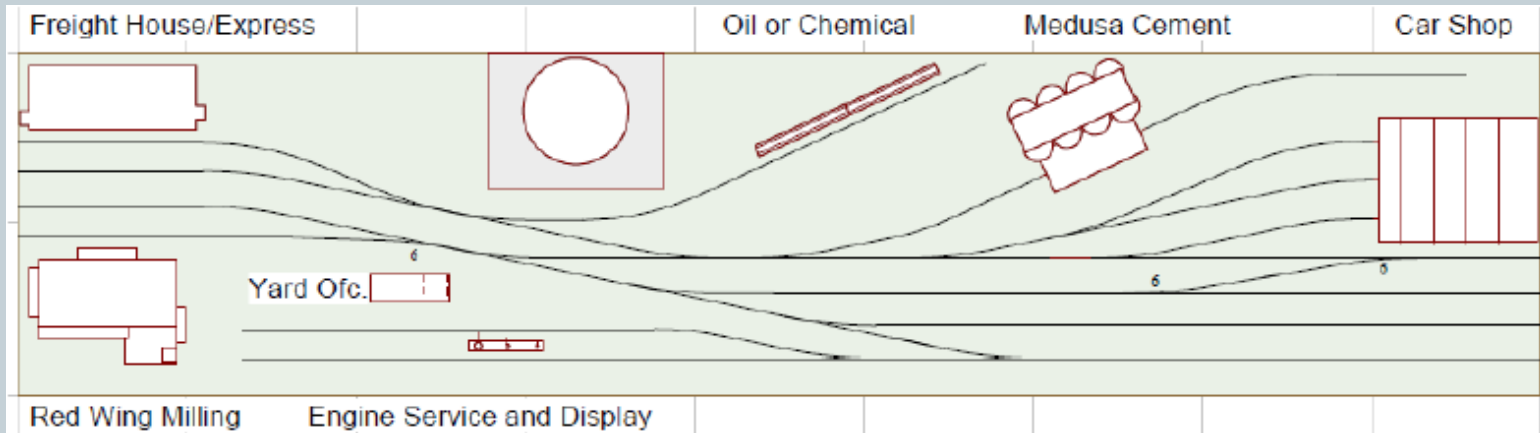
Modulo in scala N ~25 X 100 cm

Industria come Plastico a moduli

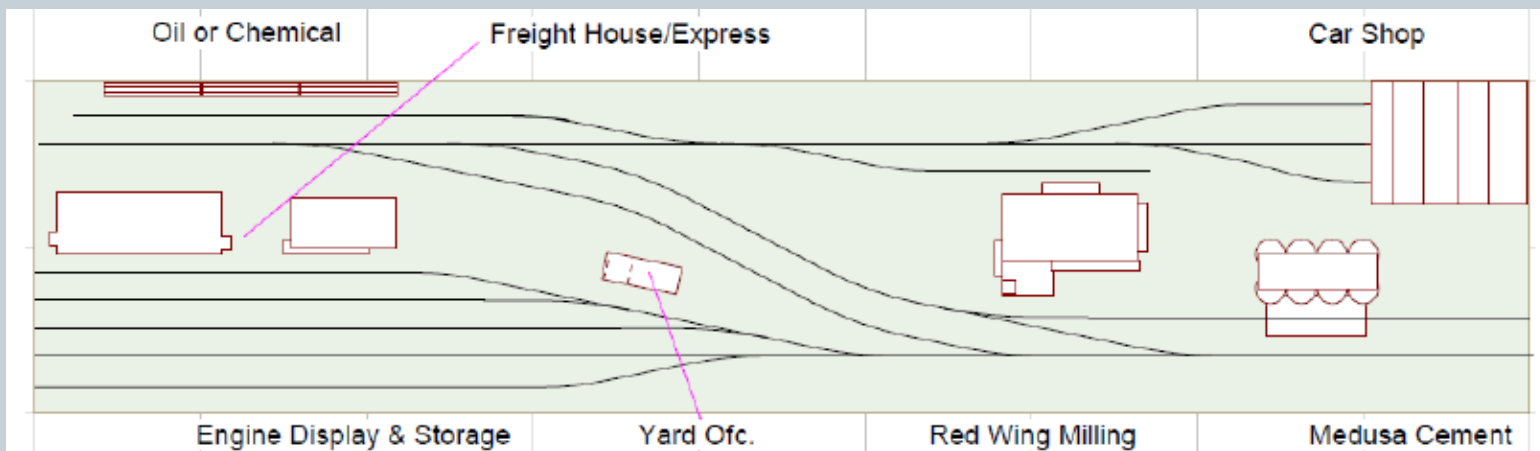


Altri Esempi Nelle stesse dimensioni

Progettato per le operazioni, edifici specifici Kit Walthers



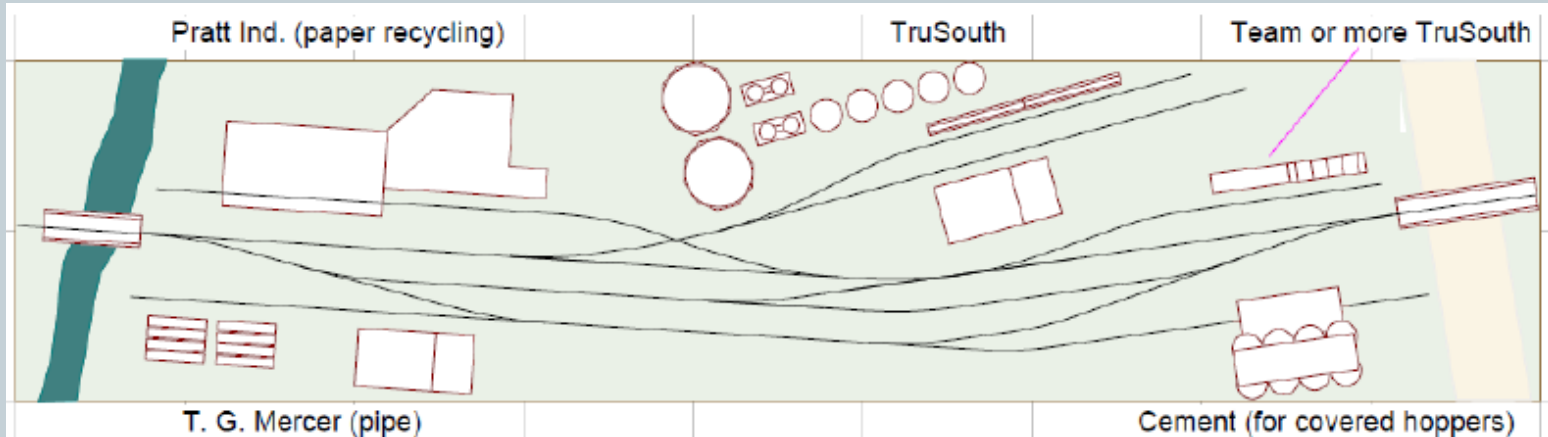
Basato su "Switchman's Nightmare" e Kits Walthers



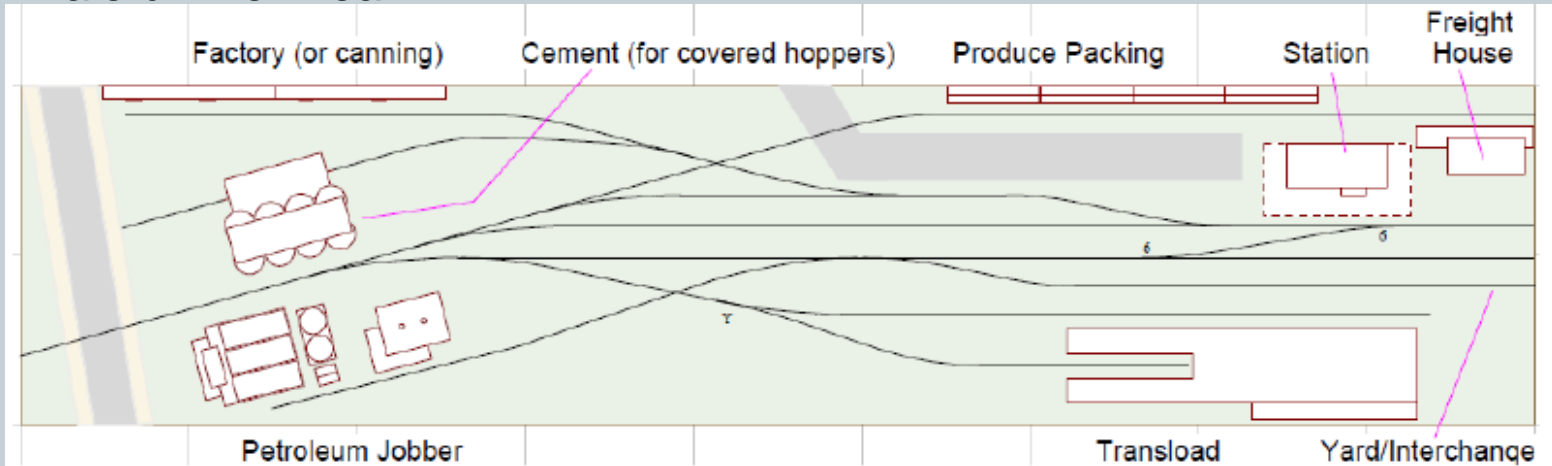
Altri Esempi Nelle stesse dimensioni



Inspirato a Shreveport, LA e al Bill Baumann's 3rd St. Industrial District



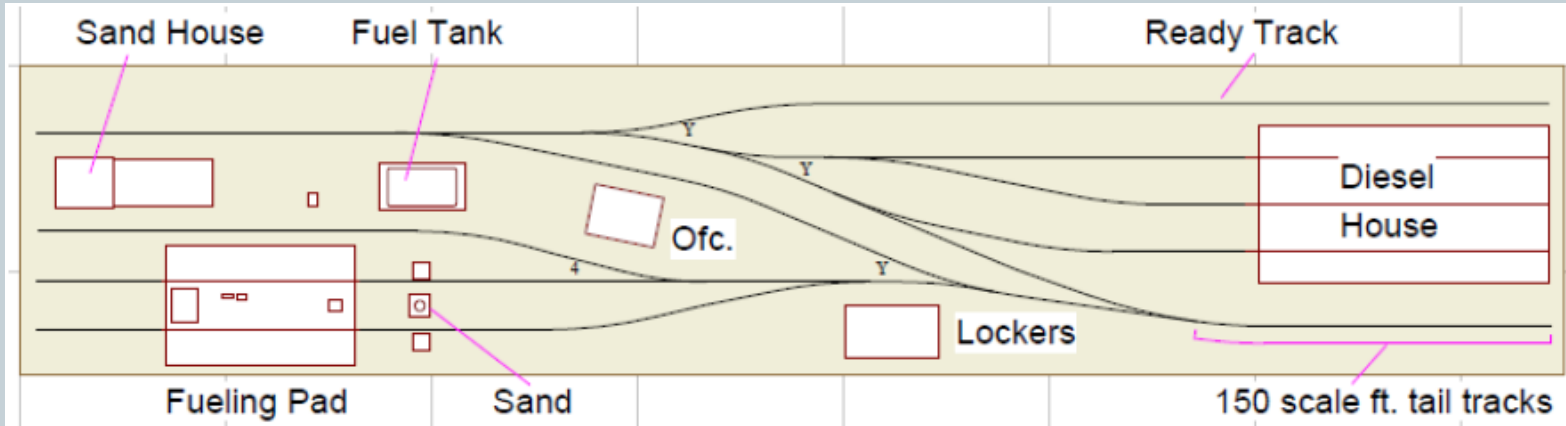
Terminale di fine linea



Altri Esempi Nelle stesse dimensioni



Area di servizio locomotive



E qui Aspettiamo il vostro ?

Suggerimenti finali



- Non sovraccaricare il plastico di carri
- Pianificate le variazioni stagionali o i turni equipaggi
- Massimizzare la sfida a lungo termine, non la complessità del puzzle
- Considerate dei moduli, se lo spazio per conservare il plastico è diverso dallo spazio operativo
- Considerate le opportunità panoramiche
- Scegli un tema o localizzazione
- Prevedete lo Staging
- Pianificate le industrie per una varietà di tipi di carri
- Prevedete un raccordo col resto del mondo
- Cercate di avere Operazioni realistiche
- *E Cercate di NON far costruire un puzzle agli amici ...*



Piccoli Plastici da manovra Realistici

Grazie per l'attenzione e ...