

BEORDELINGSCRITEIA SMC WEDSTRIJD

- **Waarom deze beoordelingscriteria?**

De juryleden voor de SMC wedstrijd worden altijd uitgenodigd door de organisatie en gekozen uit de rijen van gerenommeerde internationale modelbouwers en figuurschilders die met regelmaat hun sporen in prestigieuze wedstrijden over de hele wereld hebben verdiend of nog altijd verdienen.

Jurere is per definitie een subjectieve aangelegenheid en daarom vooral achteraf vaak onderwerp van discussie. Wij hebben niet de illusie dat we dit kunnen veranderen of uitbannen. Wij hopen alleen dat we de juryleden zullen helpen om tot een meer uniforme manier van beoordelen te komen, los van voorkeuren voor stijlen, trends, onderwerpen, enz., door hen vergelijkbare juringcriteria te geven.

Aan de andere kant zullen deze criteria ook deelnemers helpen om te begrijpen hoe hun modellen worden beoordeeld. Ook maken ze duidelijk in welke klasse je een model het beste kan inschrijven. Tot slot kan het deelnemers helpen om te begrijpen wat hun modellen nodig hebben, om een betere of hogere beoordeling (of medaille) te verdienen op de SMC wedstrijd.

De criteria zijn op geen enkele wijze te interpreteren als absolute regels. Het beoordelen van schaalmodellen en figuren in wedstrijden is geen wiskunde of wetenschap. Deze criteria dienen vooral als leidraad voor zowel de juryleden als voor de deelnemers. De meeste, zo niet alle, elementen uit het onderstaande komen je misschien bekend voor. Dit is niet toevallig. We hebben niet geprobeerd om het wiel uit te vinden en bovendien delen wij de standpunten en inzichten van verschillende gerenommeerde internationale wedstrijden.

In het geval dat de categorieën zijn onderverdeeld in niveaus, dient de jury gebruik te maken van dezelfde criteria en percentages in elk niveau, maar in een beginners klasse worden zij verondersteld milder te oordelen dan in hogere klassen (standaard en master).

- **Wedstrijdniveau benamingen**

Beginners: Voor nieuwe modelbouwers en figuurschilders met weinig of geen ervaring met modelbouw of -wedstrijden. Met aparte klassen voor beginners willen wij deelnemers aanmoedigen om aan de wedstrijd deel te nemen.

Standard: De term `standard` werd voorheen `advanced` genoemd en is de klasse voor gevorderde modelbouwers en figuurschilders die eventueel al eens prijzen hebben gewonnen in wedstrijden of al langer met de hobby bezig zijn. In het geval dat er geen aparte beginners klasse is, worden beginners bij de gevorderden in een standardklasse samengevoegd.

Master: Het niveau voor de modelbouwers en figuurschilders die prijzen hebben gewonnen in verschillende competities. Masters zijn gescheiden van de andere niveaus om de anderen niet te ontmoedigen van deelname aan de wedstrijd en voor de masters om zich te meten met de allerbesten.

Alle niveaus: Het spreekt voor zich dat de klassen met deze indicatie geen onderverdeling tussen de niveaus kennen, en dat alle niveaus bij elkaar komen in die bepaalde klasse.

- **Nomenclatuur** (een korte uitleg over een aantal minder bekende criteria)

Bouw: omvat alle niet-schilder inspanningen. Bij de figurenklassen Green en Scratched wordt dit o.a. door **sculptingvaardigheden, animatie en anatomie** vervangen

Moeilijkheidsgraad is een breed begrip: voorbeelden zijn een effen kleur of een ingewikkeld camouflage patroon op een AFV, een effen kleur of gedetailleerde patronen op kleding, een eenvoudige decal of veel grote decals op een vliegtuig, moeilijke of eenvoudige vormen van een figuur, enz. Een moeilijke, en tevens goed uitgevoerde, vaardigheid zal hoger worden gewaardeerd.

Afwerking: In alle voer- en vliegtuigklassen wordt hiermee schilderen en verwerking bedoeld. In klasse 26, omdat daarin zowel geschilderde als niet-geschilderde modellen kunnen worden ingeschreven, wordt hiermee ook de netheid van de afwerking bedoeld. Strikt genomen kan namelijk bijvoorbeeld ook een karton model worden ingeschreven.

Technische balans (diorama/vignetten klassen): een goed uitgevoerd diorama of vignet heeft een goede balans tussen alle elementen: het voertuig, de figuren, gebouwen, grondwerk, enz. Dat wil zeggen: ze zijn van een gelijk niveau. Schilder- en afwerkingsvaardigheden worden in de technische balans ook meegenomen, behalve bij figurendiorama's, klassen 11 en 12. Daarin worden deze vaardigheden afzonderlijk beoordeeld

- **Het "Open Systeem"**

De SMC-wedstrijd wordt gejureerd volgens het „Open Systeem”. Hierin worden de inzendingen van een deelnemer op eigen waarde beoordeeld en niet zozeer ten opzichte van de inzendingen van de inzendingen van andere deelnemers. Op SMC betekent dit ook dat de inzendingen van een deelnemer als display beoordeeld worden en dat een deelnemer per klasse één medaille kan winnen. De inzending die door de jury als beste in een display wordt beoordeeld bepaalt of de deelnemer kans maakt op een medaille, en zo ja, welke kleur deze medaille heeft.

• De wedstrijdklassen in de modelbouwwedstrijd

1. Junior modelbouwers.

Alle niveaus en schalen

In de Junior klasse is er geen onderscheid in onderwerp. Inzendingen worden mild en met inachtneming van de leeftijdscategorie beoordeeld.

2. Schepen

Alle niveaus en schalen

Bouw	25%
Afwerking	45%
Moeilijkheidsgraad	20%
Presentatie	10%

3. Civiele Voertuigen & Motoren

Alle niveaus en schalen

Bouw	30%
Afwerking	40%
Moeilijkheidsgraad	20%
Presentatie	10%

4. Vliegtuigen

1/72 en kleiner Alle niveaus

5. Vliegtuigen

1/48 Standaard niveau

6. Vliegtuigen

1/48 Masters niveau

7. Vliegtuigen

1/32 en groter Alle niveaus

Bouw	35%
Afwerking	40%
Moeilijkheidsgraad	15%
Presentatie	10%

8. Voertuigen Fantasy/SciFi

Alle niveaus

Toevoegingen zoals figuren, bekapping en andere verfraaiingen, conversies en uitgebreider grondwerk zijn toegestaan en worden, indien aanwezig, meegenomen in de totale beoordeling.

Bouw	25%
Afwerking	55%
Moeilijkheidsgraad / Afwerking	10%
Presentatie	10%

22. Vignetten

alle schalen

Standaard niveau

23. Vignetten

alle schalen

Masters niveau

Het belangrijkste verschil tussen een vignet en een diorama is dat een vignet niet persé een verhaal vertelt. Een vignet is maximaal 25x25 cm (excl. sokkel) en bevat één of meerdere voertuigen en één of meerdere figuren. Geen voertuig = klasse 11 of 12. Geen figuur = klasse 8 of 27 t/m 30. In deze klassen worden militaire, civiele en SciFi/Fantasy vignetten toegelaten.

Technische Balans	40%
Presentatie & Grondwerk	40%
Compositie	10%
Creativiteit	10%

24. Diorama's

alle schalen

Standaard niveau

25. Diorama's

alle schalen

Masters niveau

Een diorama bevat één of meerdere voertuigen en één of meerdere figuren. Geen voertuig betekent klasse 11 of 12.

Een diorama vertelt op de eerste plaats een verhaal en daarom maken wij geen onderscheid op thema. In deze klassen worden militaire, civiele en SciFi/Fantasy diorama's toegelaten.

Verhaal	25%
Compositie	25%
Technische Balans	25%
Presentatie & Grondwerk	15%
Creativiteit / Originaliteit	10%

26. Scratch/ Conversie voertuigen

Alle niveaus

Voor alle voertuigen die volledig of grotendeels zijn gescratcht of met uitgebreide conversies. Voertuigen met kleine conversies zoals after-market tracks, wielen en uitrusting dienen niet in deze klasse te worden ingeschreven. Voor zowel geschilderde en onbeschilderde voertuigen. Het wordt aanbevolen om documentatie aan het model op de wedstrijdtafel toe te voegen om de bouw te tonen.

Bouw	60%
Afwerking	10%
Moeilijkheidsgraad	20%
Presentatie	10%

27. Kleine schaal militaire voertuigen

1/50 en kleiner Alle niveaus

28. Militaire Voertuigen

1/48 en groter Beginners niveau

29. Militaire Voertuigen

1/48 en groter Standard niveau

30. Militaire Voertuigen

1/48 en groter Masters niveau

Voor voertuigen op een eenvoudige sokkel. Toevoegingen zoals bekapping en andere verfraaiingen aan het voertuig en kleine conversies zijn toegestaan en worden, indien aanwezig, meegenomen in de totale beoordeling. Toegevoegde figuren tellen niet mee in de beoordeling.

Bouw	20%
Afwerking	50%
Moeilijkheidsgraad	20%
Presentatie	10%

• De wedstrijdklassen in de figurenwedstrijd

9. Flat Figuren

Standard niveau

10. Flat Figuren

Masters niveau

Onder flatfiguren worden begrepen: een flat figuur dat reliëf heeft, doordat het afgegoten is naar het gegraveerde of gesculpte moedermodel in witmetaal of resin. Alle schalen zijn toegestaan.

Schilderen	80%
Moeilijkheidsgraad	10%
Presentatie	10%

11. Fantasy figuren in diorama

Alle niveaus

Een diorama vertelt een verhaal. Zonder duidelijk verhaal schrijf je in klasse 13, 14, of 16 in.

Verhaal	15%
Compositie	20%
Schilderen	20%
Technische Balans	15%
Presentatie & Grondwerk	10%
Creativiteit / Originaliteit	20%

12. Historische figuren in diorama

Alle niveaus

Voor alle historische thema's. Een diorama vertelt een verhaal. Zonder duidelijk verhaal schrijf je in klasse 13, 15 of 17 in.

Verhaal	20%
Compositie	20%
Schilderen	20%
Technische Balans	15%
Presentatie & Grondwerk	15%
Creativiteit / Originaliteit	10%

13. Historische & Fantasy figuren

Beginners niveau

Bouw	10%
Schilderen	70%
Moeilijkheidsgraad	10%
Presentatie & Grondwerk	10%

14. Fantasy Figuren

Standard niveau

16. Fantasy Figuren

Masters niveau

Bouw	10%
Schilderen	60%
Moeilijkheidsgraad	10%
Presentatie & Grondwerk	20%

15. Historische Figuren

Standard niveau

17. Historische Figuren

Masters niveau

Bouw	10%
Schilderen	70%
Moeilijkheidsgraad	10%
Presentatie, Grondwerk & Realisme	10%

18. Fantasy Figuren Green

*Voor volledig gescratchte of uitgebreid geconverteerde en **onbeschilderde (!)** fantasy figuren. De figuren mogen ook niet van grondverf zijn voorzien. Figuren met kleine conversies, zoals herpositionering of aanpassing van een arm, been en/of een vervangend hoofd komen niet voor deze klasse in aanmerking. Het veranderen van de gehele pose van een commercieel figuur, maakt het wel voor deze klasse geschikt. Het gebruik van commercieel verkrijgbare hoofden, handen en voeten en accessoires is toegestaan. Het wordt aanbevolen om documentatie aan het figuur op de wedstrijdtafel toe te voegen om de bouw te tonen.*

Sculptingvaardigheden	35%
Moeilijkheidsgraad	30%
Creativiteit / Originaliteit	25%
Animatie	10%

19. Historische Figuren Green

*Voor volledig gescratchte of uitgebreid geconverteerde en **onbeschilderde (!)** historische figuren. De figuren mogen ook niet van grondverf zijn voorzien. Figuren met kleine conversies, zoals herpositionering of aanpassing van een arm, been en/of een vervangend hoofd komen niet voor deze klasse in aanmerking. Het veranderen van de gehele pose van een commercieel figuur, maakt het wel voor deze klasse geschikt. Het gebruik van commercieel verkrijgbare hoofden, handen en voeten en accessoires is toegestaan. Het wordt aanbevolen om documentatie aan het figuur op de wedstrijdtafel toe te voegen om de bouw te tonen.*

Sculptingvaardigheden	30%
Anatomie	30%
Moeilijkheidsgraad en Animatie	30%
Creativiteit / Originaliteit	10%

20. Fantasy Figuren Open

Alle niveaus

Voor volledig gescratchte of uitgebreid geconverteerde en **geschilderde (!)** fantasy figuren. Figuren met kleine conversies, zoals herpositionering of aanpassing van een arm, been en/of een vervangend hoofd komen niet voor deze klasse in aanmerking. Het veranderen van de gehele pose van een commercieel figuur, maakt het wel voor deze klasse geschikt. Het gebruik van commercieel verkrijgbare hoofden, handen en voeten en accessoires is toegestaan. Het wordt aanbevolen om documentatie aan het figuur op de wedstrijdtafel toe te voegen om de bouw te tonen.

Sculptingvaardigheden en animatie	30%
Moeilijkheidsgraad	15%
Schilderen	30%
Presentatie & Grondwerk	10%
Creativiteit / Originaliteit	15%

21. Historische Figuren Open

Alle niveaus

Voor volledig gescratchte of uitgebreid geconverteerde en **geschilderde (!)** historische figuren. Figuren met kleine conversies, zoals herpositionering of aanpassing van een arm, been en/of een vervangend hoofd komen niet voor deze klasse in aanmerking. Het veranderen van de gehele pose van een commercieel figuur, maakt het wel voor deze klasse geschikt. Het gebruik van commercieel verkrijgbare hoofden, handen en voeten en accessoires is toegestaan. Het wordt aanbevolen om documentatie aan het figuur op de wedstrijdtafel toe te voegen om de bouw te tonen.

Sculptingvaardigheden en anatomie	35%
Moeilijkheidsgraad en Animatie	20%
Schilderen	30%
Presentatie, Grondwerk & Realisme	10%
Creativiteit / Originaliteit	5%