

CRITERES DE JUGEMENT CONCOURS SMC

- **Pourquoi ces critères de jugement ?**

Les juges du concours sont toujours invités par l'organisation, et choisis parmi les rangs des maquettistes, et figurinistes internationaux les plus renommés. Ils ont déjà gagné et continuent souvent de gagner des prix dans de prestigieuses compétitions à travers le monde.

Néanmoins, tout jugement est subjectif par nature, et souvent sujet à discussion après un concours. Nous n'avons pas la prétention de pouvoir changer cela. Cependant, ces critères peuvent aider les juges à dispenser un jugement uniformisé, indépendamment des préférences de styles, tendances, sujets... en leur donnant un pool de critères commun pour le jugement.

De plus, ces critères aideront aussi les participants à comprendre comment leurs créations vont être jugées. Cela peut aider les participants à déterminer la catégorie qui conviendra le mieux à leurs créations, et au final à comprendre ce qu'il faut fournir dans chaque catégorie, afin d'espérer un meilleur résultat (ou une médaille, pour faire simple).

Ces critères ne sont bien sûr pas des règles absolues, car le jugement de pièces en concours n'est pas une science exacte. Ils ont pour but de placer un cadre, ou guide, à la fois pour les juges et les participants. La plupart, voire tous ces critères, vous sont probablement familiers. Ce n'est pas une coïncidence. Nous ne cherchons pas à réinventer la roue, et donc, nous sommes alignés avec les méthodes de certains concours renommés dans le monde.

Si une catégorie est divisée en plusieurs niveaux, les juges utilisent les mêmes recommandations et pourcentages/proportions dans chaque niveau, mais dans une classe débutante, ils sont supposés être plus cléments que dans les classes supérieures (confirmés et masters)

- **Les niveaux de compétition**

Débutants (Beginners) : Pour maquettistes ou Figurinistes avec pas ou peu d'expérience dans le domaine et/ou en compétition. Avoir une section 'Débutant' est un moyen d'encourager la participation en compétition.

Confirmés (Standard) : Parfois appelé « avancé », c'est un niveau intermédiaire de maquettistes et figurinistes qui peuvent ou non avoir déjà gagné des prix en compétition. S'il n'y a pas de catégorie débutants, confirmés et débutants sont unis dans cette même section.

Masters : Niveau pour maquettiste ou figurinistes ayant déjà gagné des prix dans d'autres compétitions. Une catégorie masters séparée a été créée pour ne pas décourager certains participants et encourager les masters à se mesurer aux meilleurs.

Tous niveaux : Sans grande surprise, vous pourrez comprendre qu'une catégorie de ce type n'a pas de cloisonnement de niveau, et que tous les niveaux sont acceptés au sein de celle-ci.

- **Glossaire (explication sommaire de quelques termes qui pourraient paraître obscurs)**

Ordnance (maquettes) : En bref, comprend tout modèles qui n'appartient à aucune catégorie « Figurine ». Inclus véhicules militaires, avions, bateaux, voitures, Gundam, etc.

Construction : comprend tout ce qui n'est pas peint. En catégories Green et Open, ce terme est remplacé par : niveau de sculpture, anatomie et mouvement.

Difficulté : peut signifier beaucoup de chose : couleur uniforme ou camouflage complexe sur un véhicule, couleur uniforme ou pattern détaillé sur un vêtement, décalque simple ou plus complexe sur un avion, pose simple ou élaborée d'une figurine, etc. La complexité ou le niveau d'exécution sera évalué.

Finition : Dans les sections véhicules ou avions, cela comprend la peinture et l'altération. Dans la classe 32, étant donné que les créations peuvent être peintes ou non, il sera aussi évalué la propreté et la finesse de la construction. Techniquement parlant, une construction totale en carton peut être évaluée ici.

Equilibre Technique (classes de diorama) : Un diorama bien réalisé à tous les éléments suivants : véhicule, figurine, structures, travail du sol, feuillage etc. Equilibre signifie : d'un niveau similaire. Les compétences de peinture y sont incluses sauf pour les classes de Diorama ou d'ambiance (classes 7 & 8) où elles sont évaluées séparément.

Storytelling : Le critère le plus important pour le modèle inscrit à une classe 'Storytelling' est qu'il raconte une histoire, qu'il s'agisse de modélisme (artillerie) ou de figurines.

L'histoire, la composition, l'originalité, la créativité et l'exécution sont des éléments essentiels sur lesquels votre travail sera jugé.

Il importe peu où, à quelle époque ou mise en scène votre histoire se rapporte. Vous pouvez raconter la même histoire avec deux soldats et un tank ou avec deux figurines et un robot, ou un avion. C'est la raison pour laquelle les cours 'Storytelling' sont accessibles à tous les thèmes et les sujets.

- **Le système OPEN**

Le SMC est jugé selon le type de concours OPEN. Le principe de base est que chaque entrée est jugée selon sa qualité, plutôt qu'en comparaison avec les autres entrées. Au SMC cela veut aussi dire que chaque display est jugé en tant que tel, et chaque participant ne pourra gagner qu'une médaille par catégorie. La pièce considérée comme la meilleure du display de chaque participant, détermine l'attribution d'une médaille et sa couleur.

CRITERES DE JUGEMENT CONCOURS SMC

• Les classes de figurines

2. Figurines historiques et fantastiques **Débutants**

Cette catégorie est destinée à des peintres débutants ou n'ayant jamais participé à des compétitions. Tous les thèmes sont acceptés, fantastiques ou historiques, même plats d'étain.

Peinture	70%
Construction	10%
Difficulté	10%
Présentation & Socle	10%

3. Plats d'étain

4. Plats d'étain

Définition de plat d'étain : Figurine plate, dérivée d'un original sculpté ou gravé, moulé et produit en métal ou autres matériaux

Peinture	80%
Difficulté	10%
Présentation	10%

5. Figurines Sculptées

6. Figurines Sculptées

*Pour figurines historiques et fantastiques créées totalement, **non peintes !** Les figurines peuvent être sculptées traditionnellement ou numériquement. Tête, mains, pieds, et accessoires du commerce sont admis pour les sculptures traditionnelles. Pour les designs 3D seuls vos propres créations sont autorisées (créations unique).*

*Si la figurine est apprêtée, **il est obligatoire** d'ajouter des photos de la figurine sans apprêt sur la table de compétition.*

Niveau de sculpture	30%
Anatomie	25%
Difficulté et mouvement	25%
Créativité/Originalité	20%

7. Storytelling Figurines

8. Storytelling Figurines

En l'absence d'une histoire ou d'un message clair, nous vous recommandons vivement d'inscrire votre œuvre dans les classes de peinture 9 à 12.

Pour tous les projets liés aux figurines historiques et fantastiques, tels que les dioramas, les vignettes, les ambiances, les expressions qui racontent une histoire claire ou transmettent une ambiance, une atmosphère ou un état d'esprit. L'histoire étant essentielle, nous ne faisons pas de distinction entre les thèmes et les sujets.

Message/histoire/	40%
Composition	15%
Peinture	15%
Equilibre technique	10%
Présentation & Socle	10%
Créativité/Originalité	10%

9. Figurines historiques

10. Figurines historiques

Pour les figurines historiques **de plus de 40 mm**

Peinture	70%
Construction	10%
Difficulté	10%
Présentation & Socle & réalisme	10%

11. Figurines fantastiques

12. Figurines fantastiques

Pour les figurines fantastiques de plus de 40 mm

Peinture	70%
Construction	10%
Difficulté	10%
Présentation & Socle	10%

13. Figurine Gaming

14. Figurine Gaming

Destiné aux figurines de taille inférieures ou égales à 40 mm de haut. Figurines seule ou escouade jusqu'à 10 figurines.

Peinture	70%
Construction	10%
Difficulté	10%
Présentation & Socle	10%

Plus d'informations sur la page suivante

CRITERES DE JUGEMENT CONCOURS SMC

• Les classes de figurines (*suite*)

15. Figurines Historiques Open

Tous niveaux

Pour figurines historiques créées totalement, fortement converties/modifiées et **peintes !** Les modifications mineures, comme positionnement ou sculpture différente d'un bras, jambe ou tête ne sont pas autorisées dans cette catégorie. Le changement complet de la pose d'une figurine commerciale est par contre autorisé. L'ajout de têtes, mains, pieds, et accessoires du commerce sont admis.

Niveau de sculpture et anatomie	35%
Difficulté et mouvement	20%
Peinture	30%
Présentation & Socle & réalisme	10%
Créativité/Originalité	5%

15. Figurines Fantastiques Open

Tous niveaux

Pour figurines fantastiques créées totalement, fortement converties/modifiées et **peintes !** Les modifications mineures, comme positionnement ou sculpture différente d'un bras, jambe ou tête ne sont pas autorisées dans cette catégorie. Le changement complet de la pose d'une figurine commerciale est par contre autorisé. L'ajout de têtes, mains, pieds, et accessoires du commerce sont admis.

Niveau de sculpture et mouvement	30%
Difficulté	15%
Peinture	30%
Présentation & Socle	10%
Créativité/Originalité	15%

• Les classes de maquettes (ordnance)

0. Hors Compétition

Classe hors Compétition, donc sans jugement. Uniquement faite pour que vous puissiez exposer vos créations sans attribution de jugement.

1. Junior

Tous sujets et échelles

Aucune distinction de sujet. Les pièces sont jugées équitablement aux regards de l'âge et du potentiel du participant.

17. Maquettes Débutants

Tous sujets et échelles

Finition	40%
Construction	40%
Présentation	20%

18. Bateaux

Toutes échelles

Confirmés

19. Bateaux

Toutes échelles

Masters

Finition	40%
Construction	30%
Difficulté	20%
Présentation	10%

20. Véhicules civils et motos

Toutes échelles

Confirmés

21. Véhicules civils et motos

Toutes échelles

Masters

Finition	40%
Construction	30%
Difficulté	20%
Présentation	10%

22. Véhicules Utilitaires civils

Toutes échelles

Confirmés

23. Véhicules Utilitaires civils

Toutes échelles

Masters

Finition	45%
Construction	25%
Difficulté	20%
Présentation	10%

24. Avions

1/72 et inférieur

Confirmés

25. Avions

1/72 et inférieur

Masters

26. Avions

1/48

Confirmés

27. Avions

1/48

Masters

28. Avions

1/32 et supérieur

Confirmés

29. Avions

1/32 et supérieur

Masters

Finition	40%
Construction	35%
Difficulté	15%
Présentation	10%

Plus d'informations sur la page suivante

CRITERES DE JUGEMENT CONCOURS SMC

• Les classes de maquettes (*suite*)

30. Rise of the Machines

Toutes échelles Confirmés

31. Rise of the Machines

Toutes échelles Masters

L'ajout de figurines, pièces, embellissements, conversions ou travail important sur le socle est permis et sera pris en compte pour l'évaluation.

Finition	45%
Construction	25%
Créativité/Originalité	10%
Difficulté/quantité de travail	10%
Présentation	10%

332. Véhicules Création/Conversion

Toutes échelles et tous niveaux

Pour tous types de véhicules complètement ou partiellement créés ou largement convertis. Simples conversions, chenilles, roues et équipements ne sont pas suffisants pour cette catégorie. Nous encourageons l'ajout sur la table de documentation sur la construction.

Construction	60%
Finition	10%
Difficulté	20%
Présentation	10%

33. Véhicules militaires petite échelle

1/50 et moins

Confirmés

34. Véhicules militaires petite échelle

1/50 et moins

Masters

35. Véhicule militaire

1/48 et plus

Confirmés

36. Véhicule militaire

1/48 et plus

Masters

Les véhicules peuvent être présentés sur un socle simple, ou plus élaboré, mais ne doivent pas être assimilés à un diorama ou plaquette. L'ajout de pièces, figurines, ou toute autres améliorations ou petites conversions sont acceptés, et seront pris en compte dans l'évaluation finale.

Finition	50%
Construction	20%
Difficulté	20%
Présentation	10%

37. Storytelling : Dioramas et Plaquettes

Toutes échelles

Confirmés

38. Storytelling : Dioramas et Plaquettes

Toutes échelles

Masters

Toutes les pièces présentes dans ces catégories doivent contenir un ou plusieurs objets 'Ordnance', tels qu'un véhicule, un navire, un avion, une pièce d'architecture, etc. Dans le cas contraire, ces pièces doivent faire partie des figures storytelling, classes 7 ou 8.

*Pour tous les projets 'Ordnance' de cette catégorie, tels qu'un diorama ou une vignette, il est essentiel **de raconter une histoire claire ou de transmettre une ambiance ou une atmosphère.** L'ajout de figurines ou d'animaux permet de renforcer l'atmosphère. Dans ces classes, la transmission d'une histoire claire, d'une ambiance ou d'une atmosphère se traduira par une note plus élevée. L'histoire étant essentielle, nous ne faisons pas de distinction entre les thèmes et les sujets.*

En l'absence d'une histoire claire, nous vous recommandons vivement d'inscrire votre modèle dans l'une des autres classes 'Ordnance'.

Message/histoire	30%
Composition	20%
Equilibre technique	25%
Présentation & Socle	15%
Créativité/Originalité	10%