

CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIA SMC

- **¿Por qué estos criterios de evaluación?**

Los jueces del concurso SMC siempre son invitados por la organización y seleccionados entre las filas de modelistas y pintores de figuras internacionales de renombre que han ganado y a menudo siguen ganando premios en prestigiosos concursos de todo el mundo.

Sin embargo, juzgar es un asunto subjetivo por naturaleza y, a menudo, está sujeto a discusión después de un concurso. No tenemos la ilusión de que podamos cambiar eso todos juntos. Sin embargo, estos criterios pueden ayudar a los jueces a llegar a una forma más uniforme de juzgar, lejos de las preferencias por estilos, tendencias, temas, etc., al darles conjuntos similares de criterios para juzgar.

Por otro lado, estos criterios también ayudarán a los concursantes a comprender cómo se juzgan sus modelos. También pueden ayudar a decidir en qué categoría deben inscribir sus modelos y, finalmente, puede ayudar a los concursantes a comprender lo que se necesita, o lo que necesitan sus modelos, para recibir una evaluación mejor o más alta (o medalla, en pocas palabras).

Los criterios no deben interpretarse de ninguna manera como reglas absolutas, ya que juzgar modelos a escala en competiciones no es algo matemático o científico. Estos criterios pretenden servir de guía tanto para los jueces como para los concursantes. La mayoría, si no todos, los elementos pueden sonarte familiares. Y esto no es una coincidencia. No intentamos inventar la rueda y, además, estamos totalmente de acuerdo con los puntos de vista de algunos de los principales espectáculos de modelismo a escala del mundo.

En caso de que las categorías se dividan en niveles de habilidad, los jueces usan las mismas pautas y criterios de equilibrio en cada nivel, pero en una categoría para principiantes se supone que deben juzgar más indulgente que en las clases superiores (estándar y maestro).

- **Nomenclatura de los niveles del evento**

Principiantes: Para nuevos modelistas y pintores de figuras con poca o ninguna experiencia en modelismo y/o concursos. Con clases separadas para principiantes, deseamos fomentar la participación en competiciones.

Estándar: también conocido como 'Avanzado' indica el nivel para modelistas y pintores de figuras intermedios que pueden o no haber ganado premios en concursos. En caso de que no haya una clase separada para principiantes, los principiantes y el nivel avanzado se unen en una clase estándar.

Maestro: El nivel para aquellos modelistas que han ganado premios en varios concursos. Los maestros se separan de otros niveles para no desalentar a otros a participar en la competencia y permitir que los maestros compitan entre los mejores.

Todos los niveles: Se necesita poca imaginación para entender que las clases con esta indicación no tienen subdivisiones entre los niveles, y que todos los niveles se unen en esa clase en particular.

- **Nomenclatura** (una breve explicación sobre algunos criterios que pueden ser menos obvios)

Modelismo a escala: en resumen, se refiere a todos los modelos que no pertenecen a las categorías de figuras. Incluye vehículos militares, aviones, barcos, automóviles, Gundam, etc.

Construcción: comprende todos los esfuerzos no relacionados con la pintura. En las categorías de figuras Verde (green) y Abierto (Open), este término se reemplaza por: habilidades en escultura, anatomía y animación.

La dificultad puede significar muchas cosas: colores lisos o un intrincado patrón de camuflaje en un AFV, colores lisos o patrones detallados en la ropa, una simple calcomanía o muchas calcomanías grandes en un avión, una pose difícil o simple de una figura, etc. Una habilidad más difícil y bien ejecutada se valorará más.

Acabado: En las clases de vehículos y aviones, esto incluye pintura y envejecimiento. En la clase 32, debido a que se pueden registrar modelos pintados y no pintados, el "acabado" también puede relacionarse con la construcción limpia o el orden en general. Técnicamente hablando; **También se puede introducir un modelo de caja completa.**

Equilibrio técnico: (categorías de diorama): un diorama bien ejecutado tiene todos los elementos: vehículo, figuras, estructuras, base, follaje, etc. bien equilibrados, es decir: de nivel similar. Las habilidades de pintura también se consideran en el equilibrio técnico, excepto en dioramas de figuras o ambiente (clases 7 y 8), donde estas habilidades se valoran por separado.

Narración de historias (Storytelling): El criterio principal para una pieza en esta categoría, ya sea en modelado a escala o en figuras, es que el trabajo debe tener una narrativa (contar una historia). La historia, la composición, así como la originalidad, la creatividad y la ejecución son elementos esenciales sobre los que se juzgará tu trabajo. No importa cómo, con qué y en qué escenario o época se cuente tu historia. Se puede contar la misma historia usando dos soldados y un tanque, o con dos figuras y un robot, o un avión. Por esta razón, las clases de narración están abiertas a todos los temas y materias.

- **El " Sistema Abierto " (Open System)**

El concurso SMC se juzga de acuerdo con el Sistema Abierto. Su principio es que las piezas de los participantes se juzgan por sus propios méritos en lugar de contra las piezas de otros participantes. En SMC también significa que tus piezas por categoría se juzgan como una exhibición (un display) y que cada participante puede ganar un máximo de una medalla por categoría. La pieza que se considera la mejor del display del competidor determina si el participante tiene derecho a una medalla y de qué tipo debe ser la medalla.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIA SMC

• Las clases del concurso de figuras

2. Figuras históricas y de fantasía Nivel principiante

Esta clase está destinada a pintores de figuras principiantes o a pintores de figuras que participan en un concurso por primera vez. Se permiten todos los temas, históricos y de fantasía, incluidas las figuras planas

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Pintura | 70% |
| Construcción | 10% |
| Dificultad | 10% |
| Presentación y trabajo preliminar | 10% |

3. Figuras planas Nivel estándar

4. Figuras planas Nivel Maestro

La definición de una figura plana: Una figura plana de cualquier escala, sacada de un maestro esculpido o de un molde grabado y casteada en metal o cualquier otro material.

| | |
|--------------|-----|
| Pintura | 80% |
| Dificultad | 10% |
| Presentación | 10% |

5. Escultura de figuras Nivel estándar

6. Escultura de figuras Nivel Maestro

Para figuras creadas desde cero y **sin pintar (I)** figuras históricas o de fantasía. Las figuras pueden ser esculpidas tradicionalmente o en 3D. Se permite el uso de cabezas, manos y pies disponibles comercialmente y accesorios solo para esculturas tradicionales. Para las esculturas en 3D, solo se permiten diseños únicos propios.

Si la figura está imprimada, **es obligatorio** añadir fotos de la figura sin imprimación en la mesa de concurso.

| | |
|--------------------------|-----|
| Habilidades de escultura | 30% |
| Dificultad | 25% |
| Animación | 25% |
| Creatividad/Originalidad | 20% |

7. Figuras narrativas Todos los niveles

Si no hay una historia o mensaje claro, le recomendamos encarecidamente que ingrese su trabajo en las clases de pintura 8 a 14

Para todos los proyectos relacionados con figuras históricas y fantásticas, como un diorama, viñeta, ambiente, expresión **que cuente una historia clara o transmita un ambiente, atmósfera o estado de ánimo**. Debido a que la historia es clave, no hacemos una distinción entre temas o materias.

| | |
|---------------------------------|-----|
| Narrativa / Historia | 40% |
| Composición | 15% |
| Pintura | 15% |
| Equilibrio técnico | 10% |
| Presentación/Trabajo preliminar | 10% |
| Creatividad/Originalidad | 10% |

8. Figuras históricas Nivel estándar

9. Figuras históricas Nivel Maestro

Para figuras históricas de más de 40 mm

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Pintura | 70% |
| Construcción | 10% |
| Dificultad | 10% |
| Presentación, Fundamento y Realismo | 10% |

10. Figuras de fantasía Nivel estándar

11. Figuras de fantasía Nivel avanzado

12. Figuras de fantasía Nivel Maestro

Para figuras de fantasía de más de 40 mm

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Pintura | 70% |
| Construcción | 10% |
| Dificultad | 10% |
| Presentación y trabajo preliminar | 10% |

13. Pintura de figuras de gaming Nivel estándar

14. Pintura de figuras de gaming Nivel Maestro

Para todas las figuras de 40 mm de altura y más pequeñas. Para figuras individuales o grupos y escuadrones de hasta 10 figuras

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Pintura | 70% |
| Construcción | 10% |
| Dificultad | 10% |
| Presentación y trabajo preliminar | 10% |

Continúa en la página siguiente

CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIA SMC

• Las categorías del concurso de figuras (*continuación*)

15. Figuras Open

Todos los niveles

Para figuras hechas desde cero y **pintadas (I)** figuras históricas y de fantasía o proyectos de figuras múltiples. Las conversiones menores, como el reposicionamiento o la remodelación de un brazo, una pierna y/o un cabezal de reemplazo, no califican para esta clase. Sin embargo, cambiar toda la pose de una figura comercial califica una pieza para esta clase. Se permite la adición de cabezas, manos y pies y accesorios disponibles comercialmente.

| | |
|--|-----|
| Habilidades de escultura, Anatomía y Animación | 30% |
| Pintura | 30% |
| Dificultad | 15% |
| Creatividad/Originalidad | 15% |
| Presentación, trabajo preliminar | 10% |

• Las categorías del concurso de modelismo

0. Fuera de la competición.

No es una clase de competición, por lo tanto, no hay jueces. Solo para exhibir tu trabajo... fuera de la competición.

1. Modelistas junior.

Todos los temas y escalas

En la Clase Junior no hay distinción en la materia. Las entradas se juzgan con suavidad y con respecto a la edad y potencial de los participantes.

16. Principiantes en modelismo a escala

Todos los temas y escalas

Esta clase es exclusiva para verdaderos principiantes en el hobby y/o modelistas que participan en un concurso por primera vez. Todos los temas están permitidos.

| | |
|--------------|-----|
| Acabado | 40% |
| Construcción | 40% |
| Presentación | 20% |

17. Barcos Todas las escalas Nivel Estándar

18. Barcos Todas las escalas Nivel Maestro

| | |
|--------------|-----|
| Acabado | 40% |
| Construcción | 30% |
| Dificultad | 20% |
| Presentación | 10% |

19. Vehículos civiles y motocicletas Todas las escalas Nivel Estándar

20. Vehículos civiles y motocicletas Todas las escalas Nivel Maestro

| | |
|--------------|-----|
| Acabado | 40% |
| Construcción | 30% |
| Dificultad | 20% |
| Presentación | 10% |

21. Vehículos civiles "Sucios, maltratados y magullado

Todas las escalas Todos los niveles

Para vehículos utilitarios y vehículos civiles que han "sufrido los elementos y las condiciones": maltratados, muy desgastados y/u oxidados, etc.

| | |
|--------------|-----|
| Acabado | 45% |
| Construcción | 25% |
| Dificultad | 20% |
| Presentación | 10% |

22. Aeronaves

Nivel estándar de 1/72 y menor

23. Aeronaves

Nivel de maestría 1/72 y menor

24. Aeronaves

1/48 Nivel estándar

25. Aeronaves

Nivel Maestro

26. Aeronaves

Nivel estándar de 1/32 y superior

27. Aeronaves

Nivel Maestro 1/32 y superior

| | |
|--------------|-----|
| Acabado | 40% |
| Construcción | 35% |
| Dificultad | 15% |
| Presentación | 10% |

Continúa en la página siguiente

CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIA SMC

• Las clases del concurso de modelismo a escala (*continuación*)

28. El ascenso de las máquinas

Todas las escalas Nivel Estándar

29. El ascenso de las máquinas

Todas las escalas Nivel Maestro

Se permiten adiciones como figuras, artes y otros adornos, conversiones y trabajos preliminares más extensos y, si están presentes, se considerarán en la evaluación general. (un ejemplo de esta categoría serían Gundam, Mak, Star Wars, GWS Vehicles, Macross)

| | |
|--------------------------|-----|
| Acabado | 45% |
| Construcción | 25% |
| Creatividad/Originalidad | 10% |
| Dificultad/Artesanía | 10% |
| Presentación | 10% |

30. Vehículos desde cero / convertidos en todos los niveles

Para todo tipo de vehículos que son completamente o en gran parte contruidos desde cero o con conversiones extensas. Las conversiones pequeñas, como orugas, ruedas y accesorios, no se consideran en esta categoría. Se permite la entrada de vehículos pintados y sin pintar. Recomendamos agregar documentación para mostrar la construcción, al modelo en la mesa del evento.

| | |
|--------------|-----|
| Construcción | 60% |
| Acabado | 10% |
| Dificultad | 20% |
| Presentación | 10% |

31. Vehículos militares de pequeña escala

1/50 y menor Nivel estándar

32. Vehículos militares de pequeña escala

Nivel Maestro 1/50 y menor

33. Vehículos militares individuales

1/48 y superior Nivel estándar

34. Vehículos militares individuales

Nivel Maestro 1/48 y superior

Los vehículos se pueden presentar de forma sencilla. Se permiten adiciones como figuras, engranajes y otros adornos y pequeñas conversiones y se considerarán para la evaluación general.

| | |
|--------------|-----|
| Acabado | 50% |
| Construcción | 20% |
| Dificultad | 20% |
| Presentación | 10% |

35. Narración de historias (storytelling): dioramas y Viñetas

Todas las escalas Nivel Estándar

36. Narración de historias (storytelling): dioramas y Viñetas

Todas las escalas Nivel Maestro

Los proyectos inscritos en estas clases deben contener uno o más objetos de modelismo a escala: puede ser un vehículo, un buque, un avión, arquitectura, etc. Sin uno de estos objetos, deben colocarse en la clase 7 de narración de figuras.

Para todos los proyectos relacionados con el modelismo a escala en estas clases, como un diorama o una viñeta, es clave **que cuente una historia clara o transmita un ambiente o atmósfera**. Agregar figuras / animales mejorará aún más la atmósfera. En estas clases, transmitir una historia, un ambiente o una atmósfera claros dará como resultado una puntuación más alta. Debido a que la historia es clave, no hacemos una distinción entre temas o materias.

En caso de que falte una historia clara, le recomendamos encarecidamente que ingrese su modelo en una de las otras categorías de modelado a escala.

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Narrativa / Historia | 30% |
| Composición | 20% |
| Equilibrio técnico | 25% |
| Presentación y trabajo preliminar | 15% |
| Creatividad/Originalidad | 10% |