

BEOORDELINGSCRITEIA 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.

Jurieren 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. Met deze criteria kunnen we de juryleden wel helpen om tot een meer uniforme manier van beoordelen te komen, los van voorkeuren voor stijlen, trends, onderwerpen, enz., door hen vergelijkbare jureringscriteria 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 een standaard of masterklasse.

- **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" (ook wel "advanced" genoemd) is de aanduiding 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 beginnersklasse in een categorie 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)

Modelbouw: is de samenvattende benaming voor alle modellen die niet in de figuren categorieën vallen. Omvat o.a. militaire voertuigen, vliegtuigen, schepen, auto's, Gundam.

Bouw: omvat alle niet-schilder inspanningen. Bij de figurenklassen Green en Open wordt dit o.a. door **Sculptingvaardigheden, Animatie en Anatomie** vervangen

Moelijkheidsgraad 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 32, 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 en ambient, klassen 7 en 8. Daarin worden deze vaardigheden afzonderlijk beoordeeld

Storytelling: Het belangrijkste criterium voor werk dat wordt ingeschreven in een van Storytelling klassen, of het nu gaat om modelbouw of figuren, is dat het werk een verhaal vertelt. Het verhaal, de compositie, maar ook originaliteit, creativiteit en uitvoering zijn essentiële elementen waarop je werk beoordeeld zal worden. Het maakt niet uit hoe, waarmee en in welke setting of tijdperk je verhaal wordt verteld. Je kunt hetzelfde verhaal vertellen met twee soldaten en een tank, of met twee figuren en een robot, of een vliegtuig. Daarom staan de storytellingklassen open voor alle thema's en onderwerpen.

- **Het "Open System"**

De SMC-wedstrijd wordt gejureerd volgens het "Open System". Hierin worden de inzendingen van een deelnemer beoordeeld op basis van de kwaliteit van zijn/haar werk en de SMC-beoordelingscriteria en niet 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. Het model/figuur dat 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.

BEOORDELINGSCRITERIA SMC WEDSTRIJD

• De wedstrijdclassen in de figurenwedstrijd

2. Historische en Fantasy Figuren

Beginners niveau

Deze klasse is uitsluitend bedoeld voor beginnende figuurschilders of voor figuurschilders die voor het eerst aan een wedstrijd deelnemen. Alle onderwerpen zijn toegestaan, historisch en fantasy, inclusief flat figuren.

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

3. Flat Figuren

Standard niveau

4. 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%

5. Figuren Sculpting

Standard niveau

6. Figuren Sculpting

Masters niveau

Voor volledig origineel gesculpte en onbeschilderde (!) historische en fantasy figuren. De figuren mogen zowel traditioneel als 3D gesculpt zijn. Het gebruik van commercieel verkrijgbare hoofden, handen en voeten en accessoires is toegestaan bij traditionele sculpts. Bij 3D sculpts zijn alleen eigen, unieke ontwerpen toegestaan.

Indien het figuur is voorzien van grondverf is het verplicht om foto's van het figuur zonder grondverf toe te voegen op de wedstrijdtafel.

Sculptingvaardigheden	30%
Anatomie	25%
Moeilijkheidsgraad en Animatie	25%
Creativiteit/Originaliteit	20%

7. Storytelling figuren

Alle niveaus

Indien een duidelijk verhaal of boodschap in het werk ontbreekt, raden we aan om het werk in één van schilderklassen 8-14 in te zetten.

Voor alle historische en fantasy figuren-gerelateerde projecten, zoals diorama's, vignetten ambiance of expressie, die een duidelijk verhaal, boodschap, ambiance of atmosfeer communiceren. Omdat dit de kern is van het werk in storytelling maken we geen onderscheid in thema's of onderwerpen.

Verhaal/boodschap	40%
Compositie	15%
Schilderen	15%
Technische Balans	10%
Presentatie & Grondwerk	10%
Creativiteit/Originaliteit	10%

8. Historische Figuren

Standard niveau

9. Historische Figuren

Masters niveau

Voor historische figuren **groter dan 40mm**

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

10. Fantasy Figuren

Standard niveau

11. Fantasy Figuren

Advanced niveau

12. Fantasy Figuren

Masters niveau

Voor fantasy figuren **groter dan 40mm**

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

13. Gaming figuren

Standard niveau

14. Gaming figuren

Masters niveau

Voor figuren **kleiner of gelijk** aan 40mm. Voor "single" figuren en voor groepen of squads van maximaal 10 figuren

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

Lees verder op de volgende pagina

BEOORDELINGSCRITERIA SMC WEDSTRIJD

• De wedstrijdklassen in de figurenwedstrijd (vervolgd)

15. Figuren Open

Alle niveaus

Voor volledig gescratchte en geschilderde (!) fantasy en historische figuren of projecten met meerdere 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.

Sculptingvaardigheden, anatomie en Animatie	30%
Schilderen	30%
Moeilijkheidsgraad	15%
Creativiteit/Originaliteit	15%
Presentatie, Grondwerk	10%

• De wedstrijdklassen in de modelbouwwedstrijd

0. Out of Competition

Geen wedstrijdklasse, daarom geen beoordeling. Enkel om je werk te exposeren.

1. Junior modelbouwers.

Alle onderwerpen en schalen

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

16. Modelbouw beginners

Alle onderwerpen en schalen

Deze klasse is uitsluitend bedoeld voor echte beginners in de hobby en/of modelbouwers die voor het eerst aan een wedstrijd deelnemen. Alle onderwerpen zijn toegestaan.

Afwerking	40%
Bouw	40%
Presentatie	20%

17. Schepen

Alle schalen

Standaard niveau

18. Schepen

Alle schalen

Masters niveau

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

19. Civiele Voertuigen & Motoren

Alle schalen

Standaard niveau

20. Civiele Voertuigen & Motoren

Alle schalen

Masters niveau

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

21. Civiele Voertuigen "Dirty, battered & bruised"

Alle schalen

Alle niveaus

Voor werkvoertuigen en civiele voertuigen die "geleden hebben onder de elementen en omstandigheden": gehavend, zwaar verweerd en/of verroest etc.

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

22. Vliegtuigen

1/72 en kleiner

Standaard niveau

23. Vliegtuigen

1/72 en kleiner

Masters niveau

24. Vliegtuigen

1/48

Standaard niveau

25. Vliegtuigen

1/48

Masters niveau

26. Vliegtuigen

1/32 en groter

Standaard niveau

27. Vliegtuigen

1/32 en groter

Masters niveau

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

28. Rise of The Machines

Alle schalen

Standaard niveau

29. Rise of The Machines

Alle schalen

Masters niveau

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

Afwerking	45%
Bouw	25%
Creativiteit/Originaliteit	10%
Moeilijkheidsgraad	10%
Presentatie	10%

Lees verder op de volgende pagina

BEOORDELINGSCRITERIA SMC WEDSTRIJD

• De wedstrijdclassen in de modelbouwwedstrijd (vervolgd)

30. 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%
Moelijkheidsgraad	20%
Presentatie	10%

31. Militaire voertuigen kleine schaal

1/50 en kleiner

Standaard niveau

32. Militaire voertuigen kleine schaal

1/50 en kleiner

Masters niveau

33. Militaire Voertuigen

1/48 en groter

Standard niveau

34. Militaire Voertuigen

1/48 en groter

Masters niveau

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

Afwerking	50%
Bouw	20%
Moelijkheidsgraad	20%
Presentatie	10%

35. Storytelling: Diorama's & Vignetten

Alle schalen

Standaard niveau

36. Storytelling: Diorama's & Vignetten

Alle schalen

Masters niveau

Projecten die in deze klassen worden ingeschreven moeten een of meer modelbouwobjecten bevatten: dit kan een voertuig, schip, vliegtuig, architectuur, enz. zijn. Zonder een modelbouwobject dienen ze worden geplaatst in de figuren storytelling klasse 7.

Voor alle modelbouw gerelateerde projecten in de klasse, zoals een diorama of vignette, geldt dat het een duidelijk verhaal vertelt of een sfeer overbrengt. Het toevoegen van figuren/dieren zal een sfeer verder versterken. In deze klassen zal het overbrengen van een duidelijk verhaal, sfeer of ambiance resulteren in een hogere score. Omdat het verhaal centraal staat maken we geen onderscheid tussen thema's of onderwerpen.

Als een duidelijk verhaal ontbreekt, raden we je nadrukkelijk aan om je model in te schrijven in een van de andere modelbouwklassen.

Verhaal/Boodschap	30%
Compositie	20%
Technische Balans	25%
Presentatie & Grondwerk	15%
Creativiteit/Originaliteit	10%