

BEWERTUNGSKRITERIEN SMC WETTBEWERB

- **Warum diese Bewertungskriterien?**

Der Jury für den Wettbewerb SMC wird immer von der Organisation eingeladen und gewählt aus den Reihen der international angesehenen Modellbauern und Figurenmaler die ihre Spuren in renommierten Wettbewerben in der Welt erworben haben oder immer noch erwerben.

Eine Jurybewertung ist per Definition eine subjektive Angelegenheit und daher fast immer ein Thema der Diskussion nach einem Wettbewerb. Wir haben keine Illusion, dass wir dies ändern oder zu beseitigen können. Wir hoffen nur, dass diese Bewertungskriterien dazu beitragen, dass man zu einer mehr einheitlichen Beurteilung kommt, unabhängig von Präferenzen für Stil, Trends, Themen usw. durch die Juroren vergleichbare Bewertungskriterien zu erreichen.

Andererseits werden diese Kriterien auch den Teilnehmern helfen zu verstehen, wie ihre Modelle bewertet werden. Sie können aber auch deutlich machen, in welcher Klasse ein Modell am besten eingetragen wird. Darüber hinaus helfen sie um Teilnehmer verständlich zu machen, was ein Modell braucht um zu besseren oder für eine höheren Bewertung (oder Medaille).

Die Kriterien sind in keiner Weise als absolute Regeln zu interpretieren. Bewertung in einem Wettbewerb ist keine Mathematik oder Wissenschaft und diese Kriterien dienen hauptsächlich als Leitlinien sowohl für die Juroren und den Teilnehmern. Die meisten Sachen, wenn nicht alle, werden vielleicht vertraut klingen. Dies ist nicht zufällig. Wir versuchen nicht das Rad neu zu erfinden und wir unterstützen die Ansichten von einigen renommierten Wettbewerben in der Welt.

Für den Fall, dass die Kategorien in Niveaus verteilt sind, wird die gleiche Kriterien Verteilung benützt auf alle Niveaus. Nur sollen die Juroren in z.B. der Anfänger-Klasse die Modelle milder bewerten als in höheren Klassen (fortgeschrittene und Master).

- **Wettbewerbs Niveaus**

Anfänger: Für neue Modellbauer und Figurenmaler mit wenig oder keine Erfahrung im Modellbau oder Wettbewerben. Mit getrennten Klassen für Anfänger, ermutigen wir Teilnahme an dem Wettbewerb.

Standard: auch „Advanced“ genannt, ist für fortgeschrittene Modellbauer und Figurenmaler, die bereits Preise in Wettbewerben gewonnen haben. Wenn es keine weitere Unterteilung zwischen Anfänger und Fortgeschrittene gibt werden beide Niveaus in der Standard Klasse vereint.

Master: Das Niveau für Modellbauer und Figurenmaler, die öfters Preise gewonnen haben in verschiedenen Wettbewerben. Meister sind von den anderen Niveaus getrennt, um Anderen nicht zu entmutigen von der Teilnahme am Wettbewerb und damit die Besten sich auf vergleichbarem Niveau begegnen.

Alle Niveaus: Es ist klar, dass die Klassen mit dieser Bezeichnung nicht in Niveaus aufgeteilt sind, und dass alle Niveaus zusammen kommen in diese Klassen.

- **Nomenklatur** (eine kurze Erläuterung einiger weniger bekannten Kriterien)

Modellbau: Ist die zusammenfassende Bezeichnung für alle Modelle, die nicht unter die Kategorien der Zahlen fallen. Enthält u. a. Militärfahrzeuge, Flugzeuge, Schiffe, Autos, Gundam

Konstruktion: beinhaltet alle nicht-Malerarbeiten. Im Figurenklassen Green und Open wird dies von Modellierfähigkeit, Animation, und Anatomie ersetzt.

Schwierigkeitsgrad ist ein weiter Begriff. Beispiele sind eine einzelne Farbe oder eine komplexe Tarnmuster auf Panzer, unifarben oder detaillierte Muster auf Kleidung, ein einfaches oder viele große Abziehbilder auf einem Flugzeug, schwierige oder einfache Formen einer Figur, usw. Eine schwierige, aber auch gut ausgeführte, Geschicklichkeit wird höher bewertet.

Finishing: In alle Fahr- und Flugzeugklassen wird damit die Bemalung und Verwitterung gemeint. In Klasse 32, weil sowohl bemalte und unbemalte Modelle eingetragen werden können, wird mit Finishing auch nette oder saubere Verarbeitung gemeint. In dieser Klasse kann man nämlich z.B. auch Kartonbogen Modelle eintragen.

Technisches Gleichgewicht (Diorama Klassen): ein gut ausgeführtes Diorama zeigt eine gute Bilanz zwischen allen Elementen: das Fahrzeug, Figuren, Gebäude, Fertigung, usw. Das heißt, sie sind von einem ähnlichen Niveau. Bemalung und Finishing sind auch in der technischen Bewertung einbezogen, außer bei den Figurendioramen und Ambiente-Klassen 7 und 8, wo diese Fähigkeiten separat bewertet werden.

Storytelling: Das Hauptkriterium für ein Stück, das in einer der Storytelling-Klassen eingereicht wird, sei es in der Modellbau- oder in der Figurenklassen, ist, dass das Stück eine Geschichte erzählt. Die Geschichte, die Komposition sowie die Originalität, die Kreativität und die Ausführung sind wesentliche Elemente, nach denen die Stücke beurteilt werden. Dabei spielt es keine Rolle, wie, womit und in welcher Umgebung oder Epoche die Geschichte erzählt wird. Man kann dieselbe Geschichte mit zwei Soldaten und einem Panzer erzählen, oder mit zwei Figuren und einem Roboter oder einem Flugzeug. Aus diesem Grund sind die Storytelling Klassen für alle Themen und Bereiche offen.

- **Das „Open System“**

Bewertung im SMC Wettbewerb erfolgt nach dem „Open System“. Laut diesem Prinzip werden Stücke auf eigene Qualität bewertet und nicht verglichen mit Stücke von anderen Teilnehmern. Auf SMC heißt das außerdem das Pro Klasse die Wettbewerbsstücke pro Teilnehmer als „Display“ bezeichnet werden und damit kann ein Teilnehmer pro Klasse eine Medaille gewinnen.

Das Stück was der Jury als Beste aus dem Display bewertet bestimmt dann ob der Teilnehmer Anspruch macht auf einer Medaille und welche Farbe der Medaille hat.

BEWERTUNGSKRITERIEN SMC WETTBEWERB

• Die Wettbewerbs-Klassen im Figurenwettbewerb

2. Historische und Fantasy Figuren

Anfänger Niveau

Bemalung	70%
Konstruktion	10%
Schwierigkeitsgrad	10%
Gelände & Präsentation	10%

3. Flachfiguren

Standard Niveau

4. Flachfiguren

Master Niveau

Unter Flachfiguren wird begriffen: eine flache Figur das Relief bekommen hat durch Nachgießen in Weißmetall oder anderes Material eines gravierten oder modellierten Originals. Alle Maßstäbe sind gestattet.

Bemalung	80%
Schwierigkeitsgrad	10%
Präsentation	10%

5. Figuren Modellierung

Standard Niveau

6. Figuren Modellierung

Master Niveau

Für vollständig original modellierte und unbemalte (!) Fantasy und historische Figuren. Die Figuren können entweder traditionell oder in 3D modelliert sein. Die Verwendung von handelsüblichen Köpfen, Händen und Füßen sowie Zubehör ist für traditionelle Skulpturen erlaubt. Für 3D-Skulpturen sind nur eigene, einzigartige Designs erlaubt.

Wenn die Figur grundiert ist, **ist es obligatorisch**, Fotos der Figur ohne Grundierung auf dem Wettbewerbstisch hinzuzufügen.

Modellierfähigkeiten	30%
Anatomie	25%
Schwierigkeit & Animation	25%
Kreativität/Originalität	20%

7. Storytelling Figuren

Alle Niveaus

Wenn eine klare Geschichte fehlt oder untergeordnet ist, empfehlen wir in Klassen 8 bis 14 einzureichen.

Für alle Projekte im Zusammenhang mit historischen und Fantasiefiguren, wie z. B. Dioramen, Vignetten, Ambiente, Ausdruck, **die eine klare Geschichte erzählen oder ein Ambiente, eine Atmosphäre oder eine Stimmung vermitteln.** Da die Geschichte im Vordergrund steht, machen wir keinen Unterschied zwischen Themen.

Story/Übermittlung	40%
Komposition	15%
Bemalung	15%
Technisches Gleichgewicht	10%
Präsentation, Gelände	10%
Kreativität/Originalität	10%

8. Historische Figuren

Standard Niveau

9. Historische Figuren

Master Niveau

Für historische Figuren über 40mm

Bemalung	70%
Konstruktion	10%
Schwierigkeitsgrad	10%
Präsentation, Gelände & Realismus	10%

10. Fantasy Figuren

Standard Niveau

11. Fantasy Figuren

Advanced Niveau

12. Fantasy Figuren

Master Niveau

Für Fantasy Figuren über 40mm

Bemalung	70%
Konstruktion	10%
Schwierigkeitsgrad	10%
Gelände & Präsentation	10%

13. Gaming Figuren

Standard Niveau

14. Gaming Figuren

Master Niveau

Für Figuren, kleiner oder gleich an 40 mm. Für "einzelne" Figuren und für Gruppen oder Squads von bis zu 10 Figuren

Bemalung	70%
Konstruktion	10%
Schwierigkeitsgrad	10%
Gelände & Präsentation	10%

Lesen Sie mehr auf der folgenden Seite

BEWERTUNGSKRITERIEN SMC WETTBEWERB

• Die Wettbewerbs-Klassen im Figurenwettbewerb (Fortsetzung)

15. Figuren Open

Alle Niveaus

Für vollständig selbst modellierte und **bemalte (I)** Fantasy und historische Figuren. Figuren mit nur kleinen Umbauten wie ein neu positionierten oder angepassten Arme/Beine oder ein Ersatzkopf sind in dieser Klasse nicht gestattet. Eine Kommerzielle Figur mit einer geänderten Pose ist in dieser Klasse erlaubt. Auch erlaubt sind im Handel erhältliche Köpfe, Hände und Füße und Zubehör.

Modellierfähigkeiten, Anatomie und Animation	30%
Bemalung	30%
Schwierigkeit	15%
Kreativität/Originalität	15%
Präsentation, Gelände	10%

• Die Wettbewerbs-Klassen im Modellbauwettbewerb

0. Out of Competition

Kein Wettbewerbsklasse, daher nicht bewertet. Nur zum Ausstellen.

1. Junior Modellbauer.

Alle Themen und Maßstäbe

In der Junior-Klasse gibt es keinen Unterschied in Themen. Einträge werden mild und unter Berücksichtigung des Alters der Teilnehmer bewertet.

16. Modellbau Anfänger

Alle Themen und Maßstäbe

Finishing	40%
Konstruktion	40%
Präsentation	20%

17. Schiffe

Alle Maßstäbe

Standard Niveau

18. Schiffe

Alle Maßstäbe

Master Niveau

Finishing	40%
Konstruktion	30%
Schwierigkeitsgrad	20%
Präsentation	10%

19. Zivile Fahrzeuge & Motorräder

Alle Maßstäbe

Standard Niveau

20. Zivile Fahrzeuge & Motorräder

Alle Maßstäbe

Master Niveau

Finishing	40%
Konstruktion	30%
Schwierigkeitsgrad	20%
Präsentation	10%

21. Zivile Fahrzeuge

Alle Maßstäbe

Alle Niveaus

Für Zivil- und Nutzfahrzeuge, die unter den Witterungseinflüssen und Bedingungen „gelitten“ haben: verbeult, stark verwittert und/oder verrostet, usw.

Finishing	45%
Konstruktion	25%
Schwierigkeitsgrad	20%
Präsentation	10%

22. Flugzeuge

1/72 und kleine

Standard Niveau

23. Flugzeuge

1/72 und kleiner

Master Niveau

24. Flugzeuge

1/48

Standard Niveau

25. Flugzeuge

1/48

Master Niveau

26. Flugzeuge

1/32 und größer

Standard Niveau

27. Flugzeuge

1/32 und größer

Master Niveau

Finishing	40%
Konstruktion	35%
Schwierigkeitsgrad	15%
Präsentation	10%

28. Rise of the Machines

Alle Maßstäbe

Standard Niveau

29. Rise of the Machines

Alle Maßstäbe

Master Niveau

Zugefügte Figuren, Ausrüstung und andere Ausschmückung, kleine Umbauten und ausführliche Landschaftsgestaltung sind erlaubt und werden, falls vorhanden, in der Gesamtbeurteilung berücksichtigt.

Finishing	45%
Konstruktion	25%
Kreativität / Originalität	10%
Schwierigkeitsgrad / Verarbeitung	10%
Präsentation	10%

Lesen Sie mehr auf der folgenden Seite

BEWERTUNGSKRITERIEN SMC WETTBEWERB

• Die Wettbewerbs-Klassen im Modellbauwettbewerb (*Fortsetzung*)

30. Scratched/Converted Fahrzeuge

Alle Niveaus

Für Fahrzeuge aller Art, die ganz oder weitgehend selbst erstellt sind oder mit Umbauten erweitert. Fahrzeuge mit nur kleinen Umbauten wie after-market Raupen, Räder und Ausrüstung sind in dieser Klasse nicht gestattet.

Es wird empfohlen um Dokumentation oder Abbildungen der Bau des Modells an dem Modell im Wettbewerb hinzuzufügen.

Konstruktion	60%
Finishing	10%
Schwierigkeitsgrad	20%
Präsentation	10%

31. Kleiner Maßstab Militärfahrzeuge

1/50 und kleiner

Standard Niveau

32. Kleiner Maßstab Militärfahrzeuge

1/50 und kleiner

Master Niveau

33. Militärfahrzeuge

1/48 und größer

Standard Niveau

34. Militärfahrzeuge

1/48 und größer

Master Niveau

Für Militärfahrzeuge auf einfachem Sockel oder mit umfangreicher Bodenarbeit, aber nicht als Diorama oder Vignette gedacht. Hinzugefügte Figuren, Ausrüstung und andere Ausschmückung, und kleine Umbauten sind erlaubt und werden, falls vorhanden, in der Gesamtbeurteilung berücksichtigt.

Finishing	50%
Konstruktion	20%
Schwierigkeitsgrad	20%
Präsentation	10%

35. Storytelling: Dioramas & Vignetten

Alle Maßstäbe

Standard Niveau

36. Storytelling: Dioramas & Vignetten

Alle Maßstäbe

Master Niveau

Projekte, die in diese Klassen eingetragen werden, müssen ein oder mehrere Modellbauobjekte enthalten: Dies kann ein Fahrzeug, ein Schiff, ein Flugzeug, eine Gebäude, usw. sein. Ohne ein Modellbauobjekt sollte man in die Klasse 7 für Storytelling Figuren eintragen.

Alle Modellbau Projekten in diese Klassen, wie z. B. einem Diorama oder einer Vignette, sollen **eine klare Geschichte erzählen oder eine Atmosphäre vermitteln**. Durch das Hinzufügen von Figuren/Tieren wird eine Atmosphäre noch verstärkt. In diesen Klassen führt die Vermittlung einer klaren Geschichte, einer Atmosphäre oder eines Ambientes zu einer höheren Bewertung. Da die Geschichte im Mittelpunkt steht, unterscheiden wir nicht zwischen Themen oder Themenbereichen.

Wenn eine klare Geschichte fehlt, empfehlen wir nachdrücklich, das Projekt in einer der anderen Modellbauklassen einzureichen.

Story/Übermittlung	30%
Komposition	20%
Technisches Gleichgewicht	25%
Präsentation, Gelände	15%
Kreativität/Originalität	10%