

CRITERI DI GIUDIZIO CONCORSO SMC

- **Perché questi criteri di valutazione?**

I giudici del concorso SMC sono sempre invitati dall'organizzazione e selezionati tra una schiera di rinomati modellisti e figurinisti internazionali che hanno vinto e spesso continuano a vincere premi in prestigiosi concorsi in tutto il mondo.

Tuttavia, il giudizio è per sua natura una questione soggettiva e spesso oggetto di discussione dopo un concorso. Non ci illudiamo di poter cambiare completamente la situazione. Tuttavia, i seguenti criteri possono aiutare i giudici a raggiungere un modo più uniforme di giudicare, lontano da preferenze per stili, tendenze, soggetti ecc., fornendo loro criteri di valutazione simili.

D'altra parte, questi criteri aiuteranno anche i concorrenti a capire come vengono giudicati i loro modelli. Possono anche aiutarli a decidere in quale categoria iscrivere i loro modelli e, infine, possono aiutare i concorrenti a capire cosa serve, o di cosa hanno bisogno i loro modelli, per ricevere una valutazione migliore o più alta (o una medaglia, per dirla in parole povere).

I criteri non devono essere interpretati come regole assolute, poiché giudicare i modelli in scala nei concorsi non è matematica o una scienza. Questi criteri intendono fungere da linee guida sia per i giudici che per i concorrenti. La maggior parte, se non tutti, gli elementi potrebbero suonarvi familiari. Non è una coincidenza. Non abbiamo cercato di inventare la ruota e, inoltre, condividiamo pienamente i punti di vista di alcune delle principali mostre di modellismo in scala al mondo.

Nel caso in cui le categorie siano suddivise in livelli di abilità, i giudici utilizzano le stesse linee guida e criteri equilibrati per ogni livello, ma in una classe per principianti dovrebbero essere più indulgenti rispetto alle classi superiori (standard, advanced e master).

II „SISTEMA OPEN“

Il concorso SMC si svolge secondo il sistema open. Il principio è che i lavori dei partecipanti vengono valutati in base ai loro meriti individuali piuttosto che confrontandoli con quelli degli altri partecipanti. Allo SMC, questo significa anche che i lavori all'interno di una categoria vengono valutati come un display e che ogni partecipante può vincere al massimo una medaglia per categoria. L'opera considerata la migliore tra quelle presentate dal concorrente determina se il partecipante ha diritto a una medaglia e di quale colore dovrebbe essere la medaglia.

- **Livelli di competizione**

Principianti: Per modellisti e figurinisti alle prime armi con poca o nessuna esperienza nel modellismo e/o nelle competizioni. Con una categoria separata per principianti, desideriamo incoraggiare la partecipazione alle competizioni.

Standard: indica il livello per modellisti e figurinisti che potrebbero aver vinto o meno premi in competizioni. Nel caso in cui non ci sia una categoria separata per principianti, il livello principiante viene unificato nella categoria standard.

Avanzato: abbiamo riscontrato che, soprattutto nella categoria fantasy, il passaggio dal livello Standard al livello Masters risulta piuttosto impegnativo. Abbiamo quindi introdotto questo livello intermedio come fase di transizione. Si applica esclusivamente alla categoria delle miniature fantasy.

Master: Il livello per i modellisti che hanno vinto premi in diverse competizioni. Il livello master è separato dagli altri livelli per non scoraggiare gli altri dal partecipare alle competizioni e per consentire ai master di competere tra i migliori.

Tutti i livelli: non ci vuole molta immaginazione per capire che le categorie con questa indicazione non hanno suddivisioni tra i livelli e che tutti i livelli confluiscono insieme in quella particolare categoria.

- **Glossario** (una breve spiegazione su alcuni criteri che potrebbero essere meno ovvi)

Modellismo: in breve, si riferisce a tutti i modelli che non appartengono alla categoria dei figurini. Include veicoli militari, aerei, navi, automobili, Gundam, ecc.

Costruzione: comprende tutti gli sforzi non pittorici. Nelle categorie di figure Green e Open, questo termine è sostituito da: abilità di scultura, anatomia e animazione.

Difficoltà: Può avere diversi significati: un unico colore o un'intricata mimetica su un mezzo corazzato, colori semplici o motivi particolari su l'abbigliamento di un figurino, una semplice decalcomania o molte decalcomanie di grandi dimensioni su un aereo, una posa difficile o semplice di una figura, ecc. La presenza di una difficoltà maggiore e ben eseguita sarà valutata meglio.

Finishing: In vehicle and aircraft classes this comprises painting and weathering. In class 32, because both painted and non-painted models can be entered "finishing" can also relate to clean construction or tidiness in general. Technically speaking; a full carton model can also be entered.

Finitura: nelle classi di veicoli e aeromobili, questa include verniciatura e invecchiamento. Nella classe 30, poiché possono essere iscritti sia modelli verniciati che non verniciati, la "finitura" può anche riferirsi alla pulizia costruttiva o all'ordine in generale. Tecnicamente parlando, è possibile iscrivere anche un modello interamente in cartone.

Equilibrio tecnico: (classi di diorama): un diorama ben eseguito presenta tutti gli elementi (veicoli, figure, strutture, fondali, vegetazione ecc.) ben bilanciati, ovvero di livello simile. Anche le capacità pittoriche sono considerate nell'equilibrio tecnico, tranne che nella figurini Storytelling (categorie 7 e 8), dove queste abilità sono valutate separatamente.

Continua nella prossima pagina

Storytelling: il criterio principale per i lavori iscritti a una delle categorie storytelling, che si tratti di artiglieria o di figure, è che l'opera abbia una narrazione (racconti una storia). La storia, la composizione, così come l'originalità, la creatività e l'esecuzione sono elementi essenziali in base ai quali il tuo lavoro verrà giudicato. Non fa differenza come, con cosa e in quale ambientazione o epoca viene raccontata la tua storia. Si può raccontare la stessa storia usando due soldati e un carro armato, o con due figure e un robot, o un aereo. Per questo motivo, le categorie di storytelling sono aperte a tutti i temi e gli argomenti.

Storico/Realistico: per chiarire perché una determinata opera rientri o meno nelle categorie storiche (o fantasy, se è per questo), abbiamo aggiunto il termine «realistico» alle categorie dedicate alle figure storiche. Il termine «realistico» non si riferisce alla tecnica pittorica, ma alla figura stessa. La categoria delle figure storiche è riservata alle figure che raffigurano persone reali. Queste possono essere militari, personaggi dell'antichità o civili. Pertanto, le figure in stile cartone animato di qualsiasi soggetto, o i personaggi dei fumetti come i supereroi, non sono ammessi nelle classi storiche.

CRITERI DI GIUDIZIO AL CONCORSO SMC

• Le categorie del concorso per figurini

2. Figurini storici e fantasy

Livello Beginners

Questa categoria è pensata per i figurinisti alle prime armi o che partecipano a un concorso per la prima volta. Sono ammessi tutti i soggetti, storici e fantasy, comprese le figure piatte.

Pittura	70%
Costruzione	10%
Difficoltà	10%
Presentazione e terreno	10%

3. Figurino piatto

Livello Standard

4. Flat figures

Livello Masters

Definizione di figura piatta: una figura piatta di qualsiasi scala, derivata da un maestro scolpito o da uno stampo inciso e fusa in metallo o in qualsiasi altro materiale.

Pittura	80%
Difficoltà	10%
Presentazione	10%

5. Scultura figurini

Livello Standard

6. Scultura figurini

Livello Masters

Per figure storiche o fantasy completamente autocostruite e non verniciate (I). Le figure possono essere scolpite in modo tradizionale o 3D. Per le sculture tradizionali è consentito l'utilizzo di teste, mani, piedi e accessori disponibili in commercio. Per le sculture 3D sono ammessi solo disegni unici e personalizzati. Se la figura è pretrattata, è obbligatorio allegare foto della figura senza primer sul tavolo di gara.

Scultura	30%
Difficoltà	25%
Animazione	25%
Creatività/Originalità	20%

7. Figurini Storytelling

Livello Standard

8. Figurini Storytelling

Livello Masters

Se non è presente una storia o un messaggio chiaro, ti consigliamo vivamente di iscrivere il tuo lavoro alle classi di pittura dall' 9 al 15

Per tutti i progetti relativi a figurini storici e fantasy, come diorami, vignette, ambientazioni, espressioni che raccontano una storia chiara o trasmettono un'atmosfera o uno stato d'animo. Poiché la storia è fondamentale, non facciamo distinzioni tra temi o soggetti.

Narrazione/Storia	40%
Composizione	15%
Pittura	20%
Equilibrio tecnico	10%
Presentazione e terreno	10%
Creatività/Originalità	5%

9. Figurini storici

Livello Standard

10. Figurini storici

Livello Masters

Per figurini storici più grandi di 40 mm

Pittura	70%
Costruzione	10%
Difficoltà	10%
Presentazione, terreno & Realismo	10%

11. Figurini Fantasy

Livello Standard

12. Figurini Fantasy

Advanced level

13. Figurini Fantasy

Livello Masters

Per figurini fantasy più grandi di 40 mm

Pittura	70%
Costruzione	10%
Difficoltà	10%
Presentazione e terreno	10%

Continua nella prossima pagina

CRITERI DI GIUDIZIO AL CONCORSO SMC

• Le categorie del concorso per figurini (continua)

14. Figurini giochi da tavolo	Livello Standard
15. Figurini giochi da tavolo	Livello Masters
<i>Per tutti i figurini alti 40 mm e più piccoli. Per figurini singoli o gruppi e squadre fino a 10 figurini.</i>	
Pittura	70%
Costruzione	10%
Difficoltà	10%
Presentazione e terreno	10%

16. Figurini Open	Tutti i livelli
<i>Per figurini fantasy e storici completamente autocostruiti e dipinte (!) o progetti che prevedono più figurini. Piccole modifiche, come il riposizionamento o la rimodellazione di un braccio, una gamba e/o una testa sostitutiva, non sono ammesse a questa categoria. Tuttavia, modificare l'intera posa di una figura commerciale è sufficiente per qualificare un pezzo per questa categoria. È consentita l'aggiunta di teste, mani, piedi e accessori disponibili in commercio.</i>	
Scultura, Anatomia e Animazione	30%
Pittura	30%
Difficoltà	15%
Creatività/Originalità	15%
Presentazione e terreno	10%

• Le categorie del concorso modellismo

0. Fuori concorso (espositivo)
Non è un categoria in concorso, quindi non ci sono giudizi. Solo per esporre il tuo lavoro... fuori dal concorso..

1. Modellisti Junior **Tutti i soggetti e scale**
Nella Categoria Juniores non c'è distinzione di soggetto. Le candidature vengono valutate con moderazione, tenendo conto dell'età e del potenziale dei partecipanti.

17. Modellismo in scala Beginners	Tutti i soggetti e scale
<i>Questa categoria è riservata esclusivamente a veri principianti e/o modellisti che partecipano a una competizione per la prima volta. Sono ammesse tutti i soggetti.</i>	
Finitura	40%
Costruzione	40%
Presentazione	20%

18. Navi	Tutte le scale	Tutti i livelli
Finitura	40%	
Costruzione	30%	
Difficoltà	20%	
Presentazione	10%	

19. Veicoli civili e motociclette	tutte le scale	Livello Standard
20. Veicoli civili e motociclette	tutte le scale	Livello Masters
Finitura	40%	
Costruzione	30%	
Difficoltà	20%	
Presentazione	10%	

21. "Sporchi, malconci e ammaccati"	Tutte le scale	Tutti i livelli
<i>Per mezzi (camion, trattori, etc) e veicoli civili che hanno "sofferto per gli eventi atmosferici e le condizioni di uso": malconci, molto rovinati e/o arrugginiti, ecc.</i>		
Finitura	45%	
Costruzione	25%	
Difficoltà	20%	
Presentazione	10%	

22. Aerei	1/72 e minori	Livello Standard
23. Aerei	1/72 e minori	Livello Masters
24. Aerei	1/48	Livello Standard
25. Aerei	1/48	Livello Masters
26. Aerei	1/32 e maggiori	Livello Standard
27. Aerei	1/32 e maggiori	Livello Masters
Finitura	40%	
Costruzione	35%	
Difficoltà	15%	
Presentazione	10%	

Continua nella prossima pagina

CRITERI DI GIUDIZIO AL CONCORSO SMC

• Le categoria del concorso modellismo (continua)

28. Rise of the Machines Tutte le scale Livello Standard

29. Rise of the Machines Tutte le scale Livello Masters

Sono consentite aggiunte quali figurini, equipaggiamenti e altri abbellimenti, conversioni e lavori di base più estesi e, se presenti, saranno presi in considerazione nella valutazione complessiva.

Finitura	45%
Costruzione	25%
Creatività/Originalità	10%
Difficoltà/Capacità realizzativa	10%
Presentazione	10%

30. Veicoli convertiti/autocostruiti Tutti i livelli

Per tutti i tipi di veicoli autocostruiti completamente o in gran parte o con modifiche estese. Piccole modifiche come cingoli, ruote e attrezzature aftermarket non sono considerate in questa categoria. Sono ammessi veicoli verniciati e non verniciati. Invitiamo ad allegare la documentazione che mostri la costruzione al modello in gara.

Costruzione	60%
Finitura	10%
Difficoltà	20%
Presentazione	10%

31. Veicoli militari in scala piccola

1/50 e minori

Tutti i livelli

32. Single Military Vehicles

1/48 e maggiori

Livello Standard

33. Single Military Vehicles

1/48 e maggiori

Livello Masters

I veicoli possono essere presentati su una base semplice. Sono ammesse aggiunte come personaggi, equipaggiamenti e altri abbellimenti, nonché piccole modifiche, che saranno tutte prese in considerazione ai fini della valutazione complessiva.

Finitura	50%
Costruzione	20%
Difficoltà	20%
Presentazione	10%

34. Storytelling: Diorami & Vignette Tutte le scale Livello Standard

35. Storytelling: Diorami & Vignette Tutte le scale Livello Masters

I progetti presentati in queste categorie devono contenere uno o più elementi ordnance: possono essere velcoll, imbarcazioni, aerei, opere architettoniche, ecc. Senza un elemento ordnance, devono essere inseriti nella categoria 7 o 8 di storytelling dei figurini.

Per tutti i progetti relativi all'ordnance in queste classi, come un diorama o una vignetta, è fondamentale **che raccontino una storia chiara o trasmettano un'atmosfera**. L'aggiunta di figurini/animali migliorerà ulteriormente l'atmosfera. In queste classi, trasmettere chiaramente una storia o un'atmosfera si tradurrà in un punteggio più alto. Poiché la storia è fondamentale, non facciamo distinzioni tra temi o argomenti.

Nel caso in cui manchi una storia chiara, ti consigliamo vivamente di inserire il tuo modello in una delle altre classi ordnance.

Narrativa/Storia	30%
Composizione	20%
Equilibrio tecnico	25%
Presentazione e terreno	15%
Creatività/Originalità	10%