

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.

Jurere 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, advanced of masterklasse.

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.

- **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" 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 standaardklasse samengevoegd.

Advanced: Vooral in de categorie fantasiefiguren blijkt vaak dat de stap van Standaard naar Masters nogal groot is. Daarom voorzien we met deze klasse een tussenstap. De advanced klasse is alleen van toepassing voor de categorie fantasiefiguren.

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

Moeilijkheidsgraad 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 30, 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 vignette 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 figuren storytelling, klassen 7 en 8. Daarin worden deze vaardigheden afzonderlijk beoordeeld

Lees verder op de volgende pagina

Storytelling: Het belangrijkste criterium voor werk dat wordt ingeschreven in een van Storytelling klassen, of het nu gaat om modelbouw (ordnance) 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.

Historisch/Realistisch: om duidelijk te maken waarom een bepaald werk al dan niet in de historische klassen (of in de fantasie klassen) thuishoort, hebben we de term 'realistisch' toegevoegd aan de klassen voor historische figuren. De term 'realistisch' verwijst niet naar de schildertechniek, maar naar de figuur zelf. De klassen historische figuren zijn bedoeld voor figuren die echte mensen uitbeelden. Dit kunnen militaire, figuren uit de oudheid of civiele figuren zijn. Daarom komen figuren in cartoonstijl, ongeacht het onderwerp, of stripfiguren zoals superhelden, niet in aanmerking voor de historische categorieën.

BEOORDELINGSCRITEARIA SMC WEDSTRIJD

• De wedstrijdklassen 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 sculpties. Bij 3D sculpties 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

Standard niveau

8. Storytelling figuren

Masters niveau

Indien een duidelijk verhaal of boodschap in het werk ontbreekt, raden we aan om het werk in één van schilderklassen 9-15 in te zetten.

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

Verhaal/boodschap	40%
Schilderen	20%
Compositie	15%
Technische Balans	10%
Creativiteit/Originaliteit	10%
Presentatie & Grondwerk	5%

9. Historische Figuren

Standard niveau

10. Historische Figuren

Masters niveau

Voor historische figuren **groter dan 40mm**

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

11. Fantasy Figuren

Standard niveau

12. Fantasy Figuren

Advanced niveau

13. Fantasy Figuren

Masters niveau

Voor fantasy figuren **groter dan 40mm**

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

Lees verder op de volgende pagina

BEOORDELINGSCRITEIA SMC WEDSTRIJD

• De wedstrijdklassen in de figurenwedstrijd (vervolgd)

14. Gaming figuren	Standard niveau
15. Gaming figuren	Masters niveau
<i>Voor figuren kleiner of gelijk aan 40mm. Voor "single" figuren en voor groepen of squads van maximaal 10 figuren</i>	
Schilderen	70%
Bouw	10%
Moeilijkheidsgraad	10%
Presentatie & Grondwerk	10%

16. Figuren Open	Alle niveaus
<i>Voor volledig gescratchte en geschilderde (I) 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.</i>	
Sculptingvaardigheden, anatomie en Animatie	30%
Schilderen	30%
Moeilijkheidsgraad	15%
Creativiteit/Originaliteit	15%
Presentatie, Grondwerk	10%

• De wedstrijdklassen in de modelbouw wedstrijd

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 leeftijds categorie beoordeeld.

17. Modelbouw beginners	Alle niveaus
<i>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.</i>	
Afwerking	40%
Bouw	40%
Presentatie	20%

18. Schepen	Alle niveaus
Afwerking	40%
Bouw	30%
Moeilijkheidsgraad	20%
Presentatie	10%

19. Civiele Voertuigen & Motoren	Standaard niveau
20. Civiele Voertuigen & Motoren	Masters niveau
Afwerking	45%
Bouw	25%
Moeilijkheidsgraad	20%
Presentatie	10%

21. Civiele Voertuigen "Dirty, battered & bruised"	Alle niveaus
<i>Voor werkvoertuigen en civiele voertuigen die "geleden hebben onder de elementen en omstandigheden": gehavend, zwaar verveerd en/of verroest etc.</i>	
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%	

Lees verder op de volgende pagina

BEORDELINGSCRITERIA SMC WEDSTRIJD

• De wedstrijdklassen in de modelbouw wedstrijd (vervolgd)

28. Rise of The Machines

Standard niveau

29. Rise of The Machines

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%

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%
Moeilijkheidsgraad	20%
Presentatie	10%

31. Militaire voertuigen kleine schaal

1/50 en kleiner

Alle niveaus

32. Militaire Voertuigen

1/48 en groter

Standard niveau

33. 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%
Moeilijkheidsgraad	20%
Presentatie	10%

34. Storytelling: Diorama's & Vignettes

Standaard niveau

35. Storytelling: Diorama's & Vignettes

Masters niveau

Projecten die in deze klassen worden ingeschreven moeten één of meer van de volgende objecten bevatten: een voertuig, schip, vliegtuig, architectuur, enz.. Zonder een dergelijk object dienen ze worden geplaatst in de figuren storytelling klassen 7 of 8.

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

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

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