

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, avanzado y maestro).

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.

- **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: indica el nivel para modelistas y pintores de figuras 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 estándar se unen en una clase estándar.

Nivel avanzado: Especialmente en la categoría de fantasía, hemos observado que el salto de «Estándar» a «Maestros» resulta bastante abrumador. Por eso hemos creado esta categoría de nivel intermedio como paso intermedio. Solo se aplica a la categoría de figuras de fantasía.

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 30, 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.

Continúa en la página siguiente

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.

Histórico/Realista: con el fin de aclarar por qué una determinada obra pertenece a las categorías históricas (o de fantasía) o no, hemos añadido el término «realista» a las categorías de figuras históricas. El término «realista» no se refiere a la técnica pictórica, sino a la figura en sí misma. La categoría de figuras históricas está destinada a figuras que representan a personas reales. Estas pueden ser militares, figuras de la Antigüedad o civiles. Por lo tanto, las figuras de estilo caricaturesco de cualquier tema, o las figuras de cómic como los superhéroes, no son elegibles para las categorías históricas.

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 (!) 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. En el caso de las figuras esculpidas de forma tradicional, se aplica lo siguiente: si la figura está imprimada, es obligatorio añadir un foto de la figura sin imprimación en la mesa de concurso.

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

7. Figuras narrativas

Nivel estándar

8. Figuras narrativas

Nivel Maestro

Si no hay una historia o mensaje claro, le recomendamos encarecidamente que ingrese su trabajo en las clases de pintura 9 a 15

Para todos los proyectos relacionados con figuras históricas y fantásticas, como un diorama, viñeta, ambiente, expresión que cuente una historia o un mensaje claro. Debido a que la historia es clave, no hacemos una distinción entre temas o materias.

Narrativa / Historia	40%
Pintura	20%
Composición	15%
Equilibrio técnico	10%
Presentación/Trabajo preliminar	10%
Creatividad/Originalidad	5%

9. Figuras históricas/realista

Nivel estándar

10. Figuras históricas/realista

Nivel Maestro

Para figuras históricas de más de 40 mm

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

11. Figuras de fantasía

Nivel estándar

12. Figuras de fantasía

Nivel avanzado

13. 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%

Continúa en la página siguiente

CRITERIOS DE EVALUACIÓN COMPETENCIA SMC

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

14. Pintura de figuras de gaming Nivel estándar

15. 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%

16. Figuras Open Todos los niveles

Para figuras hechas desde cero y **pintadas (!)** 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.

17. 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%

18. Barcos Todas las escalas Todos los niveles

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

1/72 y menor Nivel estándar

23. Aeronaves

1/72 y menor Nivel de maestría

24. Aeronaves

1/48 Nivel estándar

25. Aeronaves

1/48 Nivel Maestro

26. Aeronaves

1/32 y superior Nivel estándar de

27. Aeronaves

1/32 y superior Nivel Maestro

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 Todos los niveles

32. Vehículos militares individuales

1/48 y superior Nivel estándar

33. Vehículos militares individuales

1/48 y superior Nivel Maestro

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

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

34. Narración de historias (storytelling): dioramas y Viñetas Todas las escalas Nivel Estándar

35. 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 u 8 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 o un mensaje claro. Agregar figuras / animales mejorará aún más la atmósfera. En estas clases, transmitir una historia o un mensaje claro 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 o un mensaje claro, 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%