

Gala Réal Côté 2018 – Définitions

1- Définition des échelles (pour les classes Aviation et Blindés)

1.1- 1/144 fait référence aux échelles 1/101 et moins.

1.2- 1/72 fait référence aux échelles 1/100 à 1/60.

1.3- 1/48 fait référence aux échelles 1/59 à 1/40.

1.4- 1/32 fait référence aux échelles 1/39 et plus.

2- Marquages (pour les classes Aviation et Blindés) - Dans les classes Aviation et Blindés, les marques vont déterminer la catégorie dans laquelle la maquette sera inscrite. Par exemple, un C-47 militaire est normalement inscrit dans la catégorie « avions à hélices multi-moteurs », mais si il s'agit d'un DC-3 commercial, il sera placé dans la catégorie « avions civils ». Aussi, un M-10 ersatz, qui est un blindé allemand peinturé et modifié pour ressembler à un véhicule américain, serait inscrit dans la catégorie Alliés (vu que sa décoration ressemble à celle d'un blindé allié) si une telle catégorie existait (voir 3-5. Divisions des catégories).

3- Missiles - Quand le véhicule de transport est la pièce prédominante du système (p. ex. SCUD, Patriot, SA-6) la maquette sera inscrite dans la catégorie la plus appropriée. Les véhicules de lancement militaires (ex. V-2, ICBM, IRBM), les véhicules de lancements civils (ex. Scout, Saturn) et les véhicules de lancement militaires convertis à des applications civiles (ex. Atlas/Agna, Jupiter C) seront inscrits dans la catégorie Espace réel (E1-E3).

4- Jets (A4-A5, A8-A9 et A11) - Les avions de catégories Jets incluent les avions à moteurs-fusées comme le Me163 et X-1, à l'exception des avions utilisés pour l'exploration spatiale. Ces derniers seront inscrits dans la catégorie E1 Vaisseaux habités.

5- Drones, avions sans pilote (A14) - N'importe quel avion à ailes ou hélicoptère non habité (V-1, Predator, etc.), à l'exception des avions utilisés pour l'exploration spatiale. Ces derniers seront inscrits dans la catégorie E2 Sondes, satellites.

6- Création à partir de zéro (« Scratch build »), conversions majeures et thermoformé (A16 et B12)

6.1- Création à partir de zéro (« Scratch build ») - Un modèle qui intègre principalement des pièces provenant d'autres kits, mais elles devraient être généralement sans rapport avec leur identité d'origine, sauf pour les pièces mineures telles que des roues, des canons, etc. Les pièces peuvent également être fabriquées à partir de matériaux primaires appropriés, comme du plastique, du bois, du métal ou de l'époxy. Pour qu'une maquette soit définie comme étant une création à partir de zéro, elle doit être composée de ces pièces et la majorité d'entre elles doivent faire partie de la structure principale du modèle (fuselage pour les avions, coque pour les blindés).

6.2- Conversion majeure - Tout modèle qui représente une différence « MAJEURE » par comparaison à la version fournie dans le kit de base. Une conversion majeure doit comprendre des modifications structurelles complexes au kit de base, impliquant des changements importants aux formes ou à la configuration. Les conversions simples, ou « mineures », et les conversions réalisées principalement avec des pièces commerciales seront inscrites dans les catégories ordinaires.

6.3- Thermoformé - Les maquettes thermoformées exigent habituellement des compétences de construction à partir de zéro, elles sont donc combinées avec les conversions majeures et les créations à partir de zéro.

6.4- En plus des critères habituels d'évaluation appliqués à l'ensemble du concours, les juges des catégories Création à partir de zéro, Conversion majeure et Thermoformé accorderont une attention particulière à la complexité du travail effectué. Le constructeur doit décrire les modifications de la construction et/ou la conversion faite à un kit de base sur la fiche d'inscription ou fournir de la documentation d'accompagnement.

7- Hypothétiques (A17 et B13) - Les maquettes qui ne représentent pas un véhicule réel (sauf pour ce qui est de la science-fiction) doivent être inscrites dans une de ces catégories. Il s'agit habituellement de sujets imaginaires basés sur les 3 critères suivants :

Projet Papier : n'importe quelle maquette qui représente un véhicule qui était sur la table à dessin ou qui n'a jamais progressé au-delà de la table à dessin, y compris les maquettes de conception (modèle de soufflerie, structurel, etc.) et les prototypes (avant la mise en service ou utilisé pour le premier vol).

Basée sur une conversion : n'importe quelle maquette d'un véhicule qui aurait pu être conçu à partir de véhicules existants, p. ex. : un T-34 avec une tourelle de Panther, un B-17 avec des moteurs Merlin, le IJN Akagi avec un pont d'envol en angle moderne, etc.

Marquages fictifs : des marquages inusités sur un kit standard, p. ex. : un A-10 israélien, un Ki-61 de la Luftwaffe, un Léopard 2 soviétique, etc.

8 - Science-fiction (SF1 à SF6) - Étant donné la récente explosion de kits de science-fiction et leur nombre croissant dans le cadre d'autres expositions, nous avons décidé d'élargir la classe science-fiction avec un plus grand nombre de catégories.

SF1 Grands véhicules aérospatiaux (NCC-1701 D) - De grands vaisseaux spatiaux, avec un grand nombre de membres d'équipage et à petite échelle : 1/145 et moins (1/700, 1/1000, etc.), p. ex. : NCC-1701, Star Destroyer, etc.

SF2 Petits véhicules aérospatiaux (navettes, chasseurs) - De petits véhicules spatiaux avec des membres d'équipage peu nombreux et à grande échelle : 1/144 et plus (1/72, 1/48, etc.), p. ex. : X-Wing, VF-1 Valkyrie en mode chasseur, etc.

SF3 Véhicules terrestres - N'importe quel véhicule de science-fiction utilisé sur une surface planétaire à l'aide de roues, de chenilles, de dispositifs anti-gravité, etc., p. ex.: blindé du film Aliens, blindé anti-gravité, etc.

SF4 Véhicules marins - N'importe quel véhicule de science-fiction marin, p. ex. : Neptune, Sous-marin volant, etc.

SF5 Mecha (avec jambes) / véhicules transformés - Tout véhicule de science-fiction qui a été transformé pour lui donner forme humaine ou qui est doté de jambes, p. ex. : VF-1 Valkyrie en mode batroïd, robot de patrouille Patlabor, Gundam, etc.

SF6 Figurines et Robots

10- Dioramas (D1 à D6)

1 0.1- Définition : un ou plusieurs véhicules avec des bâtiments, des accessoires ou des figurines et qui forme un concept et une histoire (scénario) complets. Diorama = histoire. Les dioramas ne sont pas seulement jugés en fonction du mérite technique de leur construction, mais aussi en fonction de la force du thème ou de l'histoire qu'ils représentent. Donc, s'il y a deux dioramas de qualité technique égale, celui qui présente le thème le plus fort ou l'histoire la plus forte l'emporterait.

Un diorama est une combinaison d'une ou de plusieurs maquettes et d'un lieu crédible qui raconte une histoire, définit une humeur ou crée une atmosphère chargée. En plus d'évaluer la construction des éléments distincts d'un diorama, les juges vont tenir compte de la force de l'histoire ou de l'humeur et de l'ensemble de la présentation. Ces trois facteurs sont tout aussi importants les uns que les autres. Des dioramas dont les composants sont superbement construits, mais dont l'histoire est faible vont être battu par un autre dont les composants sont bien faits, mais dont l'histoire et la présentation sont plus fortes.

10.2- Dioramas de figurines - Définis comme ceux qui comptent 5 figurines ou plus dans une scène complète.

10.3- Maquettes qui composent un diorama - Les maquettes distinctes qui composent un diorama seront jugées avec les mêmes critères que dans les catégories ordinaires appropriées dans lesquelles ces maquettes seraient inscrites séparément. Par exemple, un blindé sera jugé avec les critères des blindés et une figurine sera évaluée avec les critères utilisés pour les figurines. Comme toujours, la construction

de base et la finition sont d'une importance capitale. Le terrain, le paysage, les bâtiments et les accessoires qui composent la scène du diorama seront évalués avec des critères semblables à ceux utilisés pour les éléments principaux. La construction de base et la finition seront, ici aussi, d'importance capitale.

10.4- Présentation -La base du diorama devrait être composée d'éléments individuels qui, combinés, forment un lieu réaliste ou plausible pour le ou les composants primaires (maquettes qui le composent). Chaque élément devrait être réaliste en lui-même, conforme et logique, compte tenu de l'action ou de l'humeur représentée. On tiendra compte du degré d'imagination et d'ingéniosité utilisé pour illustrer les éléments principaux dans l'évaluation de la présentation entière.

La base devrait favoriser le centrage de la scène et souligner ou convenir à l'histoire, l'atmosphère ou l'humeur du diorama. Un diorama bien centré et qui souligne une histoire simple aura généralement une présentation plus forte que celui qui essaie par exemple de dépeindre tout un champ de bataille.

10.5- Histoire, humeur et atmosphère - Ce sont les éléments qui distinguent les dioramas des « groupes de maquettes » simplement mis sur une même base. Un simple véhicule qui rouille au milieu d'un ancien champ de bataille peut créer une atmosphère aussi bien, ou même mieux, qu'une reconstitution entière de la bataille de Waterloo. L'histoire, l'humeur et l'atmosphère créées dans un diorama devraient être évidentes. Les juges ne devraient pas avoir à se forcer pour les voir. Les histoires peuvent inclure des aspects historiques ou même humoristiques. Ici aussi, l'imagination et l'ingéniosité servant à raconter l'histoire ou à créer l'humeur peuvent faire sortir un diorama de l'ordinaire.

11- Vignettes (F4) - On définit une vignette comme un bref événement ou une scène ne comptant pas plus d'une pièce d'équipement et qui constitue un concept complet. Le terrain est secondaire et donne un contexte pour le sujet prédominant de la vignette. Pour comparer une vignette à un diorama, pensez: Diorama = histoire et Vignette = photo. Une vignette peut comporter jusqu'à quatre personnages.

12- Classe " Divers " (M1 - M90)

M1 Trains, Bâtisses, etc. (Échelle HO, N, etc) - N'importe quelle maquette axée sur les trains dans les échelles habituelles pour ces derniers (O,HO,N et Z), tous types et époques confondues.

M2 Maquettes humoristiques - Les maquettes inscrites à cette catégorie vont être évaluées d'après leur contenu humoristique et la qualité de leur création. Les sujets doivent non seulement être drôles, mais aussi bien exécutés!

M3 Sujets disproportionnés - N'importe quelles maquettes qui représentent un sujet déformé/disproportionné, soit rendu plus gros ou plus petit, ou de forme inhabituelle, mais qui doit être reconnaissable lorsqu'il est comparé au sujet réel. Ex: Hasegawa Egg Planes, etc..

M4 Autres sujets toutes échelles et époques - N'importe quelle maquette qui ne peut pas être inscrite dans les catégories habituelles du concours (ou pour laquelle il n'existe aucune catégorie).

M50 Collections - Au moins cinq pièces étroitement associées. Des maquettes gagnantes de premiers prix par le passé peuvent faire parti d'une collection, avec une limite de 40%, soit 2 sur 5, par exemple. La collection doit être l'œuvre d'une seule personne. L'étroitesse de l'association est un critère de jugement important. Par exemple, les variations d'un modèle d'avion sont plus étroitement associées que les avions utilisés par une unité dans une période de son histoire. Des maquettes faisant partie d'une collection gagnante d'un premier prix pourront être inscrites individuellement dans un prochain concours si elles n'ont jamais gagné de premier prix.

M99 « Votre pire maquette » - Classe humoristique, défi extrême à tous vos instincts de maquettiste. Il ne s'agit plus de faire de son mieux, tout le contraire ! Pensez au pire et faites-le !

M90 Matériaux autres que plastique ou résine - comme dans les autres classes à partir de 2018, sujets en bois, métal, papier, etc. sans distinction d'échelle.