

FANTASY TOTAL LOOK

Normas, instrucciones y criterio de los jueces

Normas

1. La competición Fantasy Nail Art será preparada por el competidor antes de la competición y el tiempo de presentación será de 30 minutos. El tema es libre.
2. Todos los trabajos podrán presentarse a cualquiera de las competiciones INJA varias veces.
3. Una vez el trabajo haya obtenido el primer, segundo o tercer puesto en cualquier división y en cualquier competición INJA no podrá volver a ser presentado.
4. No se permiten trabajos ganadores de años anteriores.
5. Fotos de competiciones pasadas estarán disponibles como referencia para los jueces.
6. La modelo debe estar preparada, con el vestuario, maquillaje y uñas puestas.
Debe estar completamente acabada y preparada para ser juzgada.
7. No es necesario que el competidor esté presente mientras se juzga. Competidores que compitan en otras competiciones durante el tiempo de evaluación pueden dejar a la modelo para que sea evaluada y así participar en la competición que empiece en ese momento.
8. Solo la modelo y el competidor pueden estar en el área de competición para ser juzgados.
9. Todo competidor debe estar preparado para explicar verbalmente como se ha hecho alguna parte del trabajo si los jueces lo preguntan.



10. Los competidores solo pueden presentar su propio trabajo.
11. Todos los trabajos serán cuestionados y se le pedirá al competidor que repita una parte como prueba.
12. Diseños en 3D, adornos prefabricados, plumas, gemas, accesorios, adornos o cualquier forma de fantasía están permitidos.
13. Se debe tener en cuenta que el vestuario es una parte importante de la competición.
14. Esta competición hace hincapié en la creatividad, dificultad y lo bien que el tema del diseño entero es reconocible y “tiene sentido”.



FANTASY NAIL ART

Normas, instrucciones y criterio de los jueces

Instrucciones de los jueces

- El criterio se puntuará como una puntuación total.
- Todos los criterios se puntúan del 1-10.
- La puntuación se determina basándose cada juez en las características específicas de cada criterio.

Nivel de dificultad

- La complejidad del diseño es evaluada en su grado de experiencia.
- Se ha realizado el diseño sin ninguna elaboración (simple) o conlleva más dificultad y experiencia.

Composición

- Como encajan todas las partes y piezas del diseño completo.
- El diseño debería fluir de cada uña de manera que la vista vaya de uña a uña.
- Cada uña individual representará un diseño completo.

Balance

- El diseño no debe ser ni muy recargado ni muy vacío.
- El arte debe estar igual de equilibrado en todas las uñas.
- No deben haber grandes partes de la superficie de la uña sin diseño.

Uso de color

- Los colores elegidos deben complementar el diseño y fluir o graduarse a través de las 10 uñas.

Continuación del tema

- El tema debe incorporarse al diseño de cada uña.
- El diseño debe tener continuidad de uña a uña mientras que representa el tema.

Calidad gráfica

- Si los gráficos son creados con dimensión o son planos.
- Debe haber dimensión en el trabajo artístico.

Claridad del diseño

- El diseño debe ser aparente e identificable.
- Debería poder identificarse lo que se está viendo en cada uña.

FANTASY NAIL ART

Normas, instrucciones y criterio de los jueces

Originalidad

- El diseño debe ser algo que no se haya visto antes.
- Si el diseño se ha visto antes, debe estar hecho de una manera nueva, creativa e inusual.

Trabajo total

- Los componentes deben estar completamente acabados y suaves.
- El trabajo artístico no debe tener exceso visible de pegamento.
- Todas las creaciones se acabaran limpiamente.

Vestuario

- Como de bueno es el vestuario.
- Debe representar el tema.
- Este criterio es calificado en base de lo bien que combina el vestuario y lo bien que representa el tema.

Presentación

- El diseño debe estar acabado en cada uña.
- Ningún trabajo artístico debe quedar inacabado. Por ejemplo: cara sin labios u ojos, coche sin ruedas, perro sin cola.

Creatividad

- Uso creativo de adornos, stripers, polvos de colores y purpurinas.
- Debe haber creatividad en el arte empleado.
- Si se utilizan adornos, estos deben ser usados de forma creativa para elaborar el diseño.

Presentación 3D

- Debe haber arte en 3D en cada uña.
- El arte en 3D debe tener una aplicación limpia.
- El 3D debe crearse con un estilo único.