



Submitted Nail Art General Rules

SUBMITTED NAIL ART – REGRAS GERAIS

1. Não é permitido usar elementos com direitos de autor. Por exemplo: Disney, Warner Bros, Sanrio, Alice no País das Maravilhas, personagens de filmes.
2. Todas as inscrições podem ser submetidas para qualquer uma das competições INJA várias vezes. Assim que ganhe um prêmio de 1º, 2º ou 3º lugar em qualquer divisão em qualquer uma das competições INJA, não poderá ser submetido a uma nova competição.
3. Não é permitido que os trabalhos que tenham vencido um troféu sejam novamente submetidos.
4. Fotos de competições anteriores estarão disponíveis para consulta do júri.
5. Os trabalhos artísticos serão realizados e finalizados pelo competidor antes da competição.
6. Todos os competidores devem estar preparados para explicar verbalmente como algo foi criado, se solicitado pelo júri.
7. Os concorrentes só podem enviar trabalhos realizados apenas por si, com as próprias mãos.
8. Todas as entradas podem ser questionadas e o concorrente ser solicitado a recriar uma parte do trabalho apresentado como prova.
9. Os tips podem ser comprados ou feitos. Se os tips forem criados à mão, devem ter as mesmas proporções e curvatura-c que os tips comerciais.
10. Todas as inscrições devem ser apresentadas no horário programado pela organização e deixadas na competição até ao encerramento da competição e cerimônia de entrega de prêmios, com exceção do Fantasy Nail Art.
11. Os trabalhos não levantados após o encerramento da competição não serão devolvidos. É responsabilidade dos competidores levantar os seus trabalhos na hora e no local designados.
12. Todas as entradas, exceto Fantasy Nail Art, podem ser acompanhadas por uma descrição por escrito do trabalho envolvido, incluindo os tipos de técnicas de nail art usadas. A descrição deve ser escrita em inglês e no idioma nativo do país anfitrião em que a competição decorre.



Submitted Nail Art General Rules

13. As descrições devem ser anexadas à caixa (não separadas), curtas, fáceis de ler.
14. Ter um display maior que o permitido pode resultar na não exibição do trabalho. Se ultrapassar as medidas permitidas, pode não ser aceite ou obter dedução de 5 pontos. Isso é deixado ao critério do júri principal (Head Judge)
15. Cada competidor só pode concorrer com um trabalho em cada competição.
16. Só serão aceites trabalhos com o competidor presente.

Instruções dos juízes

- Os critérios serão julgados com uma única nota ou pontuação. As pontuações ante de 1-10.
- As pontuações são determinadas com base no treinamento recebido pelos juízes e não nos critérios de qualificação.

Nível de dificuldade

- A complexidade do design é avaliada de acordo com o nível de experiência.
- Projeto é executado (simples) ou há mais dificuldade e experiência no processo de criação do design.

Composition

- Como se ele tivesse completado e composto o desenho.
- desenho deve fluir de um unha para o outro, para o olho que se move naturalmente de unha para unha.
- Cada um deles deve estar sujeito a um desafio especial e representar o tempo todo.

Equilíbrio

- Desejo não deve ser muito cheio ou vazio.
- Design deve ser equilibrado dentro da mesma unha e em conjunto com os outros. Não é de admirar as grandes porções da superfície da unha sem design.

Uso de cor

- As cores escolhidas devem complementar o design e o fluxo ou graduar-se através dos 10 pregos.
- As cores devem se complementar ao longo do tempo.

Carta de Qualidade

- Os gráficos são criados com dimensões que parecem planas.



Submitted Nail Art General Rules

- Deve haver dimensões nos desenhos.

Clareza do design

- Design é claro, claro e identificável.
- Você consegue identificar o que está olhando para cada unha.

Originalidade

- tema de se desenhar é algo que você nunca viu antes.
- No caso de ter sido visto antes, ele deve ser executado de uma maneira diferente que é criativa incomum.

Meios de comunicação

- Deve haver um mínimo de 3 tipos de mídia de arte usados em cada unha. Eles devem ser incorporados ao design de forma coerente e criativa.

Execução geral

- Todos os componentes devem ser pintados uniformemente.
- Designs devem ter um acabamento limpo. Não há vestígios de verso ou excesso de cola.

Apresentação 3D

- A arte 3D deve ter um aplicativo limpo.
- 3D deve ser criado com um estilo único.
- 3D deve ser feito proporcionalmente ao tamanho do desenho.

Traje

- Quão bom é o guarda-roupa.
- Deve representar o assunto.
- Este critério é qualificado com base em quão bem ele combina os trajes e quão bem o tema representa.

Ritmo

- Um princípio de design indica que o movimento foi criado pela colocação cuidadosa de elementos repetidos na obra de arte para causar um ritmo ou batida visual.

Variedade

- Um princípio de design relacionado à diversidade ou contraste.
- A variedade é alcançada usando diferentes formas, tamanhos e / ou cores em uma obra de arte.