

Technical Description

# Plastering and Drywall Systems

職種定義

左官



ワールドスキルズインターナショナルは、その競技運営委員会の決議により、またその憲章、運営規則および競技規則に基づいて、技能五輪国際大会の本職種における下記の最低要件を承認している。

本職種定義は以下の内容で構成されている。

- 1 序文
- 2 ワールドスキルズ職業基準 (WSOS)
- 3 評価戦略と仕様
- 4 採点スキーム
- 5 競技課題
- 6 職種管理と情報伝達
- 7 職種限定の安全要件
- 8 材料と機材
- 9 職種限定規則
- 10 来場者とマスコミに対する職種の広報活動
- 11 持続可能性
- 12 産業界との協議に関する情報
- 13 付録

# 1 序文

## 1.1 職種競技の名称と説明

### 1.1.1 職種競技の名称

左官

### 1.1.2 関連する職務または職業の定義

熟練した左官は屋内や屋外のプラスタリング（漆喰塗り）とレンダリング（下付け）の両方の作業を行うことができる。現代の内装作業の多くは、乾式壁システムを用いて仕上げられるが、左官は、メタル・フレームを作り、プラスターボードを設置し、その後、最終的な表面を塗ることでこれに関わる。この工事は、複雑で、曲線や扉・窓のための開口部を含んだものになる可能性がある。伝統的なプラスタリングには、プラスター表面の塗布前の下地の準備が含まれる。左官は、使用する材料を準備し、準備や材料の使用に関連した法律や公的なガイダンスを十分認識しておく。熟練した左官は、平らな表面のプラスタリングに加えて、装飾的な造形の創作や取り付けも行う。左官は、修復も求められる。

左官は、家庭用、商業用、工業用の大きな工事現場で作業することもあれば、家庭用、商業用の単一の敷地や、歴史的建造物や遺跡の敷地で作業することもある。大規模な現場での左官仕事の多くは下請けに出されるが、そのような場合、多くの熟練の左官は自営業者であり、これは、税金や他の所得関連の規則に対しても責任を負わなければならないことを意味する。

高い水準の正確さ、注意、スキル（技能）が求められる。プラスタリングの準備には、複雑な数学的な計算も含まれる。左官は求められる作業を説明した複雑な仕様書を読み、理解し、分析でき、かつ計画を現実に置き換えることもできなければならない。

現場や完成時の建物の予定された用途によって、様々な材料が使われる可能性がある。一部の材料は有害になる恐れがあり、左官は常に、材料の使用中に、または廃棄物の処理で負傷することのないよう注意を払わなければならない。

左官はチームに属することも多く、論理的でよく計画が練られた形で、熟練した他の職人と効率良く効果的に作業する。

### 1.1.3 チームの選手数

左官は選手 1 人による職種競技である。

### 1.1.4 選手の年齢制限

選手は、技能競技大会の開催年において22歳以下でなければならない。

## 1.2 本書の位置づけと重要性

本文書は、この職種競技で競うために必要となる基準、また、競技を運営する上での評価指針や方法と手順に関する情報を含む。

各エキスパートと各選手は、この職種定義について理解しておく必要がある。

「職種定義」の異なる言語間の解釈の相違に際しては、英語版が優先される。

## 1.3 関連書類

この職種定義は職種限定の情報のみを含むため、以下のものと共に用いること。

- WSI-倫理行動規程
- WSI-競技規則
- WSI-ワールドスキルズ職業基準の枠組
- WSI-ワールドスキルズ評価戦略
- WSI-本文書に記されているオンラインの情報源
- ワールドスキルズ安全衛生および環境に関する方針と規制
- ワールドスキルズ基準評価ガイド（職種限定）

## 2 ワールドスキルズ職業基準（WSOS）

### 2.1 WSOSに関する一般的な説明

WSOSは、技術的および職業的能力における国際的な最良事例の土台となる知識、理解、技能と能力について詳述している。これらは職業的役割に特化していると同時に横断的である。それらは共に、業界や企業においてその関連する職務または職業が何を意味するかについて、全世界で共有される理解を反映したものでなければならない ([www.worldskills.org/WSOS](http://www.worldskills.org/WSOS))。

職種競技はWSOSの記述に従い、国際的な最良事例を可能な限り反映することを目的としている。したがって、WSOSは職種競技のために必要とされる訓練や準備についての指針でもある。

職種競技において、知識や理解の評価は実技の評価を通して行われる。知識や理解力のテストはやむを得ない理由が無い限り、別途行うことはない。

WSOSは項目付きのセクションで区切られ、参照番号が付いている。

各セクションで合計点における割合（パーセント）が定められ、WSOSに占める相対的重要度が示されている。これはしばしば「重要度」と呼ばれる。パーセント評価をすべて合計すると100になる。重要度は、採点スキーム内の評点の配分を決めるものである。

競技課題を通して、採点スキームはWSOSに記載されている技能と能力のみを評価する。それらは職種競技の制約内で可能な限り包括的にWSOSを反映する。

採点スキームは実際に可能な範囲で、WSOS内の評点の割り当てに従う。WSOSで規定されている重要度を歪めないのであれば、最大5%までの変動は許容される。

## 2.2 ワールドスキルズ職業基準

セクション	相対的重要度 (%)
<p>1 作業の構成と管理</p> <p>各自は、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>安全衛生に関連する法令並びに左官業務と乾式壁システムに関連する法令</li> <li>各種の個人用防護具（PPE）</li> <li>動力工具やコードレス工具の安全な使用に対する注意事項</li> <li>建築方法と施工技術</li> <li>電気、配管、排水およびセキュリティシステムなどの関連領域</li> <li>総合娯楽システム</li> <li>材料の安全な使用、保管と適切な使用</li> <li>期待される成果と状況に応じた経済性と品質のバランス</li> <li>工具と材料の保管のセキュリティの必要性</li> <li>安全な廃棄物処理とリサイクルの方法</li> <li>建設計画と設備、構成と手順、資材管理、人員手配およびタイムラインに関して、最適かつ経済的に構成された建設現場を確立するための方法</li> <li>正しい計算と見積もりを決定するための原則と方法</li> </ul> <hr/> <p>各自は以下の能力を有すること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>安全で衛生的な作業環境の構築と維持</li> <li>怪我（特に背中、肘、肩、膝の怪我）を回避できる作業エリアの設営</li> <li>左官業務と乾式壁システムの安心、安全、衛生に関連する基準や法律の適用</li> <li>適切な個人用防護具（PPE）の使用</li> <li>正しい動力工具やコードレス工具の安全な使用</li> <li>プラスターボードと関連製品の安全で厳重な保管</li> <li>建設業界での作業方法や変化する技術（例えば、音響、持続可能性や環境への影響）に精通しておくための、自己の専門能力開発の積極的な継続</li> <li>チームの一員としての効果的な作業</li> <li>他の職種との効果的な連携</li> <li>顧客の備品、建具、カーペット、所有物に対する適切な配慮</li> </ul>	5
<p>2 設計図/製図の計画と解釈</p> <p>各自は、以下を知り理解する必要がある：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>建物の用途が使用する技術や材料に与える影響</li> <li>この職業に関連する数学と幾何学</li> <li>Q規格などの、要求される品質や基準</li> <li>作業の優先順位付けの方法と、他の職種とあわせた順序策定の方法</li> <li>材料の調達の方法</li> <li>在庫の管理と回転（使用期限の重要性も含む）</li> <li>正式な、または非公式なコミュニケーションの方針と方法</li> <li>組立図</li> <li>材料リストとタイムテーブルの作成と使用</li> <li>有機材料と無機材料、塗料、取り付け材料、接合や接着用材料といったさまざまな建築材料の必要性、特定の特性と品質</li> <li>正しい材料の選択方法と、それらの材料に関する記録方法</li> <li>床、壁、天井システム、店頭などの主要な部材</li> <li>路床やその他の目的のための製造指針</li> <li>効率的な留め具、セメント構造、木造および鉄骨構造に適した材料の選択方法</li> <li>乾式構造と湿式構造の違い</li> <li>断熱システム、防音および防火システムならびに壁と天井の設計における装飾的側面と相互に関係する天井部材の製造方法</li> <li>技術構造の原則と方法</li> <li>建材の属性や特性と、快適な居住空間に対してそれらが持つ影響との関係</li> </ul>	8

## セクション

相対的重要度 (96)

- さまざまな建築材料と、それらの化学的および物理的プロセス、毛細管現象、多孔性、拡散、凝縮ならびにそれらのリサイクルとの関わり合い

各自は以下の能力を有すること：

3

- 様々な出所の文書を読み、理解する。
- 受け入れられている様々な仕様を理解し、それに基づいて作業する。
- 仕様書を準備する。
- 建築士や積算士といったほかの専門家に助言や指導を与える。
- 図面や仕様書を読み、理解する。
- 計画書や仕様書に沿って材料を計算する。
- 各設置工程に関する重要なメモを保管する。
- 設置に関する複雑な専門的・技術的情報を顧客や他職種の人員に説明する。
- 角度、面積、周囲長、曲線、円弧、体積、比率等の計算に、数学的・幾何学的原理を適用する。

## 3 乾式壁システムの施工

35

各自は、以下を知り理解する必要がある：

- プラスターボードに仕切りと天井を構築するための基準と法律
- 専門用語
- 施工方法（木材縁取り建物を含む）
- 壁や天井の施工に用いる構造システム
- 壁や天井の施工に用いるネジや締め付け金具
- 各種のプラスターボードやファイバ・セメント・ボード
- さまざまな乾式壁システムと、一般的な機器や材料の取り扱い
- 複雑な壁の形状や覆い、メタル・フレームやサニタリーコンポーネントの統合など、作業を正しく実行する方法
- 防火と防音・遮音の要件
- 壁や天井の装飾的設計の作成方法
- アーチ壁やアーチ天井用の設計を実現する手法
- 装飾的建築と防音/音響改善の方法
- 詳細な材料リストを作成し、また提供するために許可されている手段

各自は以下の能力を有すること：

4

- 壁や天井に異なる部材を配置する。
- 正確に測定する。
- 金属プロファイルを正確に切断する。
- 挿入物とともに窓や扉の型枠を立てる一直角、垂直、水平
- 金属部材のネジ留め、固定またはクリンプ
- 金属プロファイルのチャンネル加工と鋸留め
- アーチ付きの入口やバレル付き天井等、曲線の金属部材の取り付け
- プラスターボード板の切断、接着剤とネジによる固定
- ファイバセメント板の切断、接着剤とネジによる固定
- エキスパンド・メタル・ラス（EML）を用いた型枠の施工

## 4 遮蔽

6

各自は、以下を知り理解する必要がある：

- 下記に関連する基準、法令および行動基準
  - 建物の断熱
  - 建物の遮音
  - 耐火等級と規制
- 遮蔽材の保管、取扱いや設置に関連する安全規制
- 以下に用いられる材料：
  - 建物の断熱
  - 建物の遮音
  - 耐火等級と規制
- 以下に用いられる材料の適切な使用：
  - 建物の断熱
  - 建物の遮音
- 耐火等級と規則 建築規則の影響

## セクション

相対的重要度 (96)

- 持続可能性や環境への影響が遮蔽製品・技法に対して持つ影響
- 最新の、また変化する遮蔽のための技術と実務
- 状況に応じて内部と外部構造用の正しい遮蔽システムを選択するための原則と方法
- 接合部、端部、角、接続部および仕上げの作業のための機器と機械

各自は以下の能力を有すること：

5

- 遮音製品の取り付けと固定
- 断熱製品の取り付けと固定
- 延焼防止のための耐火材料や他材料の取り付けと固定
- 弾性材の使用
- 取り付けに対する検査とそれに応じた修正

## 5 プラスターボードの仕上げ

10

各自は、以下を知り理解する必要がある：

- プラスターボードを仕上げる様々な方法
- プラスターボードの仕上げに用いられる材料と技法
- ガラス繊維や紙テープの使用を含む仕上げに適用される基準
- 鋭いエッジのある角や、金属アングルビート、ノンコートビートと、あらゆるタイプの外部用・内部用のコーナービートを使用した角の仕上げ方法

各自は以下の能力を有すること：

- 仕上げを受けるためのプラスターボードの準備
- ビードとトリムのカット
- プラスタリングの材料の混合
- テーピングやジョイント仕上げによる、手作業でのプラスターボード接合部の仕上げ
- 仕上げられた接合部の手作業による研磨
- 表面全体のコーティング
- 石膏プラスターの上塗りを使用したプラスターボードの仕上げ

## 6 内部と外部のプラスタリング

20

各自は、以下を知り理解する必要がある：

- プラスターの種類とその用途
- 下地の表面の種類とプラスタリングへの影響
- プラスタリングの技法と実技
- プラスタリングの工具と機材
- バッチングと修復の仕上げ方
- 内部と外部の留め継ぎ角部の切断手法
- 漆喰の用途
- 外部のプラスタリングやコーティングの塗布のための法令と指針
- 足場用プラットフォームの使用を含む、外部のプラスタリングに関連する安全な仕事のやり方
- 外部のプラスタリング作業に必要な機材やPPE
- 利用可能な材料や技法の特徴、質、用途、また制限
- 塗り方
- 廃棄物の適切かつ安全な処分
- 路床やプラスターの評価と指定のための原則と方法
- プラスターの組成と、その接着特性に関して発生する可能性のある問題
- 構造用プラスター、こて技術、特殊なプラスターおよびそれらの用途
- 掻き絵、スタッコ細工、スタッコとひび、接合部、端部、角、仕上げに対する作業と修復の方法

各自は以下の能力を有すること：

7

- プラスタリングを行うために表面を整える。
- 適切な濃度にあわせたプラスターの混合
- 平面や曲面に下塗り、フロート・コート、スキム・コート、セット・コートを施す
- 材料の滑らかな仕上げ



## セクション

相対的重要度 (96)

- 漆喰仕上げの補修
- 契約した仕様を満たす。
- 作業方法に対する法令と指針の適用
- PPE、機材、資源の適切かつ効果的な使用と保守
- 廃棄物を安全に処分する。
- 測定、墨出し、塗り仕上げ
- 材料を前処理し、外部の下地に塗る。
  - レンガおよび/またはブロックおよび/またはコンクリートの表面
  - 台座
  - 入り隅と出隅
  - 抱き
  - 壁
  - エキスパンドメタルラス (EML) の設置
  - 業界で認められた外部の下塗り仕上げ
  - 二層塗り作業
  - 三層塗り作業
  - 入り隅と出隅
  - 抱き
- 質感のある仕上げの塗布

## 7 装飾用造形の創作と取り付け

8

各自は、以下を知り理解する必要がある：

- 装飾的な造形を作るための手法および原理
- 装飾的な造形の範囲と用途
- ズグラフフィート、ベネチアンプラスター、質感のある混合物、その他の特殊な手法などの専門的な仕上げ
- 装飾的造形の固定に用いられる接着剤
- あらゆる種類の造形の作成方法

各自は以下の能力を有すること：

- 顧客の意見に耳を傾け、解釈し、尊重すること
- 提案されたテーマを解釈すること
- 製品のカット
- 内部と外部の留め継ぎの作成
- 装飾的コーティングの塗布および接着
- 現場引きの型を作成し、引くこと
- 構成部材の測定および切断
- 白色コーニスの切断と貼り付け
- 流し込み成形した装飾用コーニスとパネルモールディングの合わせ、留め継ぎ、取り付けを行うこと。これには以下が含まれる：
  - 型
  - アーチ
  - 張り出し
  - ガド・レール
  - コーニス
  - すそ板
  - パネル・モールド
  - シーリング・ローズ
- 装飾用造形の補修

## 8 遺跡および装飾に関わる技術

8

各自は、以下を知り理解する必要がある：

- 遺跡や歴史的建築物に用いられる様々な専門材料
- 建物、その組み立てや建築技法の歴史
- 計画立案と保存に関連する法令と規制
- ズグラフフィート、ベネチアンプラスター、質感のある混合物、その他の特殊な手法などの専門的な仕上げ
- 描画、計画の読み取り、設計とスケッチ
- 自己の創造性と才能を設計スキル（技能）と組み合わせる方法
- モデルの準備、あご掛けとプラスタリングの工程
- 芯材と補強材、減摩剤と離型剤の利用方法、アーチの基本構造
- 製造されたスタッコと鋳造部材を使用した天井表面のデザイン
- 構造物と漆喰の切断技術

## セクション

相対的重要度 (％)

各自は以下の能力を有すること：

- 建物の歴史を尊重する。
- 計画と仕様を解釈し、それに従う。
- クライアントや職員と効果的にコミュニケーションをとること。
- 材料の前処理をすること。
- 内面と外面の両方について、建物の改修または補修の前処理をすること。
- 内面と外面の両方について、建物の完全性を維持しつつ、建物の歴史と造りに従って適切なプラスタリング技法を適用すること。

---

**合計****100**

---

## 3 評価戦略と仕様

### 3.1 一般的なガイダンス

評価はワールドスキルズの評価戦略を用いて管理される。この戦略では、ワールドスキルズの評価と採点において遵守すべき原則や技法を規定している。

エキスパートによる評価の実施は技能五輪国際大会の中核を成している。この理由により、継続的な専門性開発や精査の対象となっている。評価においてより多くの専門性が求められると、採点スキームや競技課題、また競技情報システム（CIS）などの技能五輪国際大会で使用される主要な評価手段において、将来的な使用法と方向付けに影響を与えることになる。

技能五輪国際大会の評価方法は、メジャメント（測定）とジャッジメント（判定）の2つに大きく分けられる。両方の評価方法につき、各評価細目を採点するのにどちらの方法を使用するかについて明確なベンチマークを適用することが、質を保証する上で不可欠となる。

採点スキームはWSOSにおける重要度に従う必要がある。競技課題は職種競技の評価手段であり、したがって、WSOSにも従うものである。CISはタイムリーで正確な採点の記録を可能にする。CISの精査、サポート、フィードバックの可能性は継続的に拡大している。

採点スキームは、概ね競技課題の考案過程でその指標となる。その後、採点スキームと競技課題は両者一体となってWSOSと評価戦略との関係性を最適化することを保証するため、反復作業を通して考案、作成および検証される。採点スキームと競技課題は共にその質とWSOSとの適合性を明らかにするため、エキスパートの同意を得、承認を求めてWSIに提出される。

WSIの承認を得るための提出以前に、採点スキームと競技課題はその質を保証しCISの実効性を確保するため、WSIの職種アドバイザーとの情報交換の対象となる。

## 4 採点スキーム

### 4.1 一般的なガイダンス

ここでは、採点スキームの役割と位置づけ、競技課題を通して実施された選手の作業に対するエキスパートの評価方法、また、採点の手順と必要事項について記述する。

採点スキームは、それが各職種競技を表す基準と評価をつなぐものであるという点において、つまりそれ自体が世界的な職業を表すという点において、技能五輪国際大会における極めて重要なツールである。また採点スキームは、作業に対する各評価細目の評点がWSOS中の重要度に応じて配点されるように考案される。

WSOSにおける重要度を反映することにより、採点スキームは競技課題考案の制限範囲を定めることになる。職種競技の性質やその評価のために必要なニーズによっては、競技課題考案の手引きとして最初に採点スキームをより詳細に作成することが適切な場合がある。あるいは、最初の競技課題は採点スキームの概要に基づいて考案することができる。この時点より後においては、採点スキームと競技課題は同時に作成することが望ましい。

セクション2.1では、実行可能な代替案がない場合、採点スキームと競技課題がどの程度までWSOS内の重要度からかい離してよいかを説明している。

整合性と公平性のため、採点スキームと競技課題は関連する専門知識を持つ1人以上の独立した競技課題考案者によって考案および作成されるようになってきている。こうした例として、採点スキームと競技課題は職種競技または職種競技モジュールの開始直前まで、エキスパートには見られないようにしている。詳細かつ最終的な採点スキームと競技課題がエキスパートによって考案される場合、独立した認証と質の保証のための提出に先立ち、エキスパートのグループ全体でそれらを承認する必要がある。詳細は競技規則を参照のこと。

エキスパートと独立した競技課題考案者は、完了前に十分な余裕を持って、評価、検証および妥当性確認のために採点スキームと競技課題を提出する必要がある。また、質の保証のため、そしてCISの機能を最大限に活用するため、考案と作成のプロセス全体を通じて職種アドバイザー、評価者や検証者と協力して作業することも求められる。

全ての場合において、採点スキームの草案は遅くとも技能競技大会の8週間前までにCISに入力しなければならない。職種アドバイザーはこのプロセスを積極的に支援する。

### 4.2 評価基準（の項目）

採点スキームの主要な項目は評価基準（の項目）である。これらの項目は競技課題よりも前に、または競技課題と連動して得られる。職種競技の中には、評価基準（の項目）がWSOSのセクション項目と類似しているものもあれば、異なっているものもある。通常5～9個の評価基準（の項目）がある。項目が一致する、しないに関わらず、採点スキームは全体としてWSOSにおける重要度を反映しなくてはならない。

評価基準（の項目）は採点スキームを作成する個人（または複数人）により案出され、案出者は競技課題の評価や採点に最適であると考えられる評価基準（の項目）を自由に決定できる。各評価基準（の項目）はAからIまでのアルファベットで示される。評価基準（の項目）、評点の配分と評価方法は、この職種定義内に記載してはならない。これは、評価基準（の項目）、評点配分、そして評価方法がすべて、この職種定義の公開後に決定される採点スキームと競技課題の性質に依

存するためである。

CISにより作成される採点集計様式（Mark Summary Form）は、評価基準（の項目）と副基準のリストを構成するものである。

各評価基準（の項目）に割り当てられた評点は、CISによって計算される。これらは、その評価基準内の各評価細目に付与された評点の累積合計になる。

## 4.3 副基準

各評価基準（の項目）は1つ以上の副基準に分けられる。各副基準はワールドスキルの採点様式の項目になる。各採点様式（副基準）は、メジャメントまたはジャッジメント、あるいはその両方により評価され採点される評価細目で構成される。

各採点様式（副基準）には、採点日と採点チームの識別情報を記載する。

## 4.4 評価細目

各評価細目は、評価および採点される単一の項目を評点とともに規定し、また採点のためのガイドとしての詳細な説明または指示を細かく定義する。各評価細目は、メジャメントまたはジャッジメントによって評価される。

この採点様式は、配点とともに各評価細目を細かくリスト化している。各評価細目の配点の合計は、WSOSの該当セクションで指定された評点の範囲内に収めなければならない。これは、以下に示すようなCISの配点表に示され、大会開催8週間前の採点スキームの検討時に実施される。

（セクション4.1を参照）

	評価基準（の項目）								セクションごとの	WSOSの配点	相違	
	A	B	C	D	E	F	G	H	配点合計			
WSOSのセクション	1	5.00								5.00	5.00	0.00
	2		2.00					7.50			10.00	0.50
	3								11.00	11.00	10.00	1.00
	4			5.00						5.00	5.00	0.00
	5				10.00	10.00	10.00			30.00	30.00	0.00
	6		8.00	5.00				2.50	9.00	24.50	25.00	0.50
	7			10.00				5.00		15.00	15.00	0.00
合計評点	5.00	10.00	20.00	10.00	10.00	10.00	15.00	20.00	100.00	100.00	2.00	

## 4.5 評価と採点

各副基準には1つの採点チームが存在し、ジャッジメントまたはメジャメント、あるいはその両方で評価と採点を行う。同じ採点チームがすべての選手を評価し、採点しなくてはならない。これが実行不可能な場合（たとえば、すべての選手が同時に行動を取らなければならない、それを監視していなければならない場合）、競技運営委員会管理チームの承認のもとに第2段階の評価と採点が行われる。採点チームは、いかなる状況でも同国/地域人の採点をしないよう組織されなければならない。（セクション4.6を参照）

## 4.6 ジャッジメントによる評価と採点

ジャッジメント（判定）には0から3の数字を用いる。厳密に一貫性を保った尺度を適用するた

め、以下を用いて判定する。

- 評価細目ごとの詳細なガイダンスのためのベンチマーク（基準）（文言、画像、人工物、あるいは別のガイダンス）。これは、基準評価ガイドに記述されている。
- 0～3の数字の指標
  - 0：業界水準以下の実技
  - 1：業界水準を満足する実技
  - 2：業界水準を満足しており、特定の分野においては業界水準を上回る実技
  - 3：全体的に業界水準を上回り、優秀と判断される実技

通常は3人のエキスパートが同時に各評価細目を判定し、得点を記録する。4人目のエキスパートは採点を調整および監視し、それらの妥当性を確認する。また、彼らは同国/地域選手の採点を防止するため、必要な場合には判定員としての役割を果たす。

## 4.7 メジャメントによる評価と採点

通常、3人のエキスパートが各評価細目の評価を行い、4人目のエキスパートが監督する。状況によっては二重採点のためにチームを2組のペアとして構成する場合がある。特に規定のない場合には、最高点または零点が付与される。点数を細分化する場合は、その採点に関するベンチマークを評価細目ごとに明確に定義すること。計算または送信のエラーを回避するためCISには多数の自動計算オプションが用意されており、その使用が義務付けられている。

## 4.8 メジャメントとジャッジメントの使用

基準の選択と評価方法に関する決定は、職種競技を考案する過程で、採点スキームと競技課題を通して行うこと。

## 4.9 職種の評価戦略と手順

ワールドスキルズは過去の制約の見直しや優良事例の積み重ねなど、継続的な改善に取り組んでいる。下記に示す本職種競技における職種評価戦略と手順はこのことを踏まえ、採点プロセスがどのように管理されているかを説明したものである。

### セクション A: メジャメント（測定）

これはモジュール1とモジュール2について以下の基準を用いて評価される。

- テープ、ビード、または塗りの前の測定の精度。

モジュール3とモジュール4に対しては、モジュールの完了時に測定が行われる。これは、モジュールに固定されたプラスターの構成要素の測定であり、モジュールは事前にプラスタリングされるかまたはテープを貼って接合されている予定であるため、ビードとテープから取り外される。

### セクション B: 直角度/垂直度/水平度

これはモジュール1、2、3について以下の副基準を用いて評価される：

- モジュール1と2のテープ、ビードまたは塗りの前の構造の垂直度。
- モジュール1と2のテープ、ビードまたは塗りの前の構造の直角度。
- モジュール1と2のテープ、ビードまたは塗りの前の構造の水平度。
- モジュール4のモールディングの垂直度。
- モジュール4のモールディングの直角度（内角と外角）。
- モジュール4の部材モールディングの水平度。

### セクション C: 漆喰仕上げ/テーピングと目地仕上げ/外面塗装

- テープとビードの真直度。
- テープの滑らかさ。
- 塗りの真直度。
- 塗りの滑らかさ。
- 塗りの清潔感。

### セクション D: モールディング/スピード・モジュール

- モールディングの清潔感。
- モジュール 4 の部材モールディングの内側と外側の留め継ぎの切断と充填の精度
- モジュール 4 のモールディングの内側と外側の留め継ぎの真直度。
- モジュール 4 のモールディングの内側と外側の留め継ぎの滑らかさ。
- モジュール 4 のモールディングの内側と外側の留め継ぎの清潔感。

### セクション E: スピード・モジュール

これは以下の基準を用いて評価される：

- 課題の完成度。
- 作業完了にかかった最短および最長時間。
- 測定の精度。
- 清潔感と精度。

### セクション F: 技術的適合性

これはモジュール 1、2、3 および 4 について以下の基準を用いて評価される。

- 競技課題は図面に描かれたとおりに完成しているか。
- 競技課題は課題指示書で説明されているとおりに組み立てられているか。
- 競技課題は構成部品や材料リストに選手が明記した構成部品と材料で組み立てられているか（セクション5.4.2参照）。
- 競技課題は業界基準に合わせて組み立てられているか。
- ねじの中心は正しいか。
- ねじの深さは正しいか。
- 鋸の間隔は正しいか。
- モジュール 1、2、3 および 4 の仕上げの清潔度。
- 選手の工具箱の容積（セクション8.2参照）

### セクション G: フリースタイル・モジュール

これは、モジュール 1、2、3 および 4 と同じ基準を使用して評価される。さらに、以下の追加的な評価基準（の項目）がある。

- モジュールは認められた業界慣行に適合するか。
- モジュールは正しい場所にあるか。
- モジュールの寸法は図面と一致するか。
- モデルは許容時間内に完成したか。

### 安全衛生および総合的清潔さのガイドライン

職種競技全体を通じて安全衛生および清潔さが評価される。職種限定安全規則に違反する選手は違反が是正されるまで止められる。

セクション7職種限定の安全要求事項に記載されている最低限の個人用防護具がなければ、選手は競

技することを許可されない。

エキスパートは、選手の競技課題の検査、チェックまたはその他の作業をする際には、適切な個人用防護具を着用する。

構造物とプラスターボードの公差：300 mm以下の寸法の場合は± 1 mm、301 mm - 1200 mmの寸法の場合は± 2 mm、1200 mmを超える寸法の場合は± 3 mm

公差 1 mm = 0 - 300 mm

公差 2 mm = 301 - 1200 mm

公差 3 mm = 1201 mm以上

コーティングと仕上げの真直度の公差：500 mm以下の寸法の場合は± 1 mm、501 mm - 1500 mmの寸法の場合は± 2 mm、1500 mmを超える寸法の場合は± 3 mm

公差 1 mm = 0 - 500 mm

公差 2 mm = 501 - 1500 mm

公差 3 mm = 1501 mm以上

モールディングと装飾品の公差：300 mm未満の寸法の場合は± 1 mm、300 mmを超える寸法の場合 ± 2 mm

公差 1 mm = 0 - 300 mm

公差 2 mm = 301 mm以上

すべてのコーティングは、欧州 Q 規格を使用して評価される。

<http://www.eurogypsum.org/wp-content/uploads/2015/04/EUROGYPSUMFINSHINGUK.pdf>

- テーピングと接合についてはQ2
- 全表面のコーティングについては、Q3およびQ4

チーフ・エキスパートはエキスパートを各採点チームにわける。これには各エキスパートの技能五輪国際大会の経験、文化、言語を考慮する。

エキスパート採点チームは各課題に対して同じ評価細目を採点する。

垂直、水平および直角の測定は、二重の採点プロセスを使用して評価される。



## 5 競技課題

### 5.1 一般的な説明

セクション3（評価戦略と仕様）と4（採点スキーム）は、競技課題の作成について規定している。以下の記述は補足である。

競技課題は、それが単体のものでも、複数の独立または関連したモジュールの集合体でも、WSOSの各セクションで規定された応用知識、技能や振舞いに対する評価を可能とすること。

競技課題の目的は、WSOSを通して十分に、均衡が取れ、かつ真正な評価と採点の機会を採点スキームとの連携において与えることである。競技課題と採点スキームおよびWSOSの関係性が、品質における重要な指標となる。実際の作業能力との関係性についても同様である。

競技課題は、セクション2（ワールドスキルズ職業基準）で示された状況以外では、WSOSの範囲外の領域をカバーしたり、WSOS内の評点のバランスに影響を与えることはない。この職種定義では、WSOSに関係する全範囲の評価をサポートするため、競技課題の性質に影響を与えるいかなる問題についても記載する。セクション2.1を参照のこと。

競技課題は、実際の作業における応用を通してのみ知識や理解の評価を可能とする。競技課題は、ワールドスキルズのルールと規則に関する知識を評価するものではない。

現在、ほとんどの競技課題（および採点スキーム）はエキスパートから独立して考案、そして作成されている。これらは職種競技マネージャまたは独立した競技課題考案者によって、通常は大会開催12か月前から考案、作成される。それらは独立した評価、検証と妥当性確認の対象となる。（セクション4.1を参照）

以下に掲げる情報は、この職種定義の完成時点で判明する内容と秘密保持要件の対象となるものである。

詳細については、最新版の競技規則を参照のこと。

### 5.2 競技課題の形式/構造

競技課題は、個別に評価される5つの一連のモジュールである。

1つのモジュールは、最大2時間のフリースタイル形式となる。このプロセスは、技能競技大会の最終日に完了し、評価される。選手は職種競技前に、いくらか作業の準備をすることができる（型板、図面、連続模様、ゴム成形など）。

- モジュール 1：内部の配置
- モジュール 2：熱的または音響上のソリューション
  - モジュール1と2を競技課題全体の一部として一緒に組み立て、合意された組み立て時間内の完成により評価してもよい
- モジュール 3：テーピングと接合、プラスタリング、外部プラスタリング
- モジュール 4：装飾と飾り付けに関するモジュールで、スピード競技を含むことができる
- モジュール 5：フリースタイル

## 5.3 競技課題の考案要件

競技課題は、その基礎となる職業的役割の目的、仕組み、プロセス、成果を反映すべきである。競技課題は、その役割の小規模版を目指すことが望ましい。職種管理チームは実用性に注力する前に、競技課題の考案がセクション5.1に記されているように、WSOS全体において十分で、均衡が取れ、かつ真正な評価と採点の機会をもたらす方法を示すべきである。

選手は外部の助けを借りず、独力で以下の課題を実行しなければならない。

- 壁、天井、装飾部材の配置。
- 金属フレームを使用して壁や天井を組み立て、プラスターボードで覆う。
- プラスターボードのテープ貼り、接合、仕上げを行う。
- プラスターから成形した既成の装飾部材を測定、切断、固定する。
- フリースタイル・モジュールについて、選手は装飾的な左官技術を駆使して、要求されたモジュールに応用できるプラスター効果をつくり出すことができる。選手が行う成型部分、装飾的コーティング、ベネチアンプラスター、ズグラフィート、照明効果でもよい。選手は技法を自由に選択してよい。
- 必要に応じて、プラスターボード、メタル・フレームおよびスタッドが提供される。
- 提供される材料はインフラリストに記載される。
- 完成した、またはあらかじめ作成した部分等をこのモジュールで使用することはできない。それらは壁に設置し、また使用するための既成の部分または切削済みテンプレートの可能性があるためである。この場合には、選手のフリースタイル・モジュールは零点となる。
- 実技に使用する材料がインフラリストにないが、プラスターを含んでいなければならない場合は、その材料を選手が技能競技大会に持参してもよい。特殊工具、ならびにスポットライトなどの特殊な装備品も、選手が持参して使用できる。選手は、割り当てられたスペースからはみ出すことが認められないため、ワークショップ（各職種競技場）のフロアスペースに関して、スペースの影響を考えなければならない。

### モジュール1（構築）- 標準的構築

- このモジュールの高さは2.35 mを超えてはならない。
- このモジュールは、モジュール4の施工に使用する2.0m<sup>2</sup>の真直かつ垂直な面を含まなければならない。
- このモジュールは少なくとも、1つの角と2つのエッジを含まなければならない。
- 壁は直面でも曲面でもよい。また、扉や窓の開口部を設けてもよい。
- 専門プラスターボードを使用してこのモジュールのすべてまたは一部を組み立てることができる。

### モジュール2（構築）- 熱的または音響的構造

- このモジュールは、独立させてもよいし、モジュール1に取り付けてもよい。
- それは、断熱や遮音の性能を高める何らかの遮断材料を含まなければならない。
- 専門プラスターボードを使用してこのモジュールのすべてまたは一部を組み立てることができる。

### モジュール3 - テーピングと接合、プラスタリング、外部プラスタリング

- このプロセスは、大会開催組織が提供する材料を使用して完成させる。

### モジュール4-装飾と飾り付け

- これは、独立した競技課題考案者によって作成され、技能競技大会第3日目の開始時に選手に図面が提供される。
- このモジュールは、スピード競技に使用できる。

## モジュール5 - フリースタイル

- 各国が自国の選手のスキルやプラスタリングスキルをより多くの観衆に最もよく見せるような自由課題を自国選手のために提供する。
- 提案されるフリースタイル・モジュールの図面は専門的に作成されたものでなければならず、また、壁面に実際に作られる実際のモデルとして認識できるものでなければならないが、図面と実際のモデルの色彩の違いに関してはある程度許容される。図面には評価用に少なくとも2つの寸法が必要である。
- 提案は技能競技大会第3日目に職種競技マネージャとチーフ・エキスパートに提示される。
- 評価においては、技巧の数が考慮される。

## 5.4 競技課題の調整と作成

競技課題は、必ずワールドスキルズインターナショナルが提供するテンプレートを用いて提出すること（[www.worldskills.org/expertcentre](http://www.worldskills.org/expertcentre)）。テキスト文書にはWordテンプレートを、図面にはDWGテンプレートを使用すること。

### 5.4.1 競技課題の調整（技能競技大会の準備）

競技課題/モジュールの調整は、職種競技マネージャが行う。

### 5.4.2 競技課題/モジュールの作成者

競技課題/モジュールは、独立した競技課題考案者（ITPD）が職種競技マネージャと共同で作成する。

### 5.4.3 競技課題の作成時期

競技課題/モジュールは以下のタイムラインに従って作成される。

時期	活動
技能競技大会の10か月前	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ITPDが特定され、WSIとITPDの間で秘密保持契約が締結される。</li> </ul>
技能競技大会の遅くともXXか月前までに	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 競技課題の文書が、ワールドスキルズ・インターナショナルの技能競技大会管理マネージャに送られる。</li> </ul>
技能競技大会開催2日前	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 競技課題は、選手に3時間与えられた後、回収される。エキスパートは最初の1時間のみ選手と協働できる。技能競技大会開催2日前から技能競技大会終了後第1日目までの間は、デジタル式または光学的な記録装置を作業台で使用してはならない。</li> <li>• メモはWSIが提供する紙に書く（すべて番号が付けられている）。メモは全て「台上」に置いたままにする。</li> <li>• 選手は、構築を完了して競技課題を完成させるために必要なすべての構成部品と材料のリストを作る。（レール、スタッド、プラスターボード、ねじ、トリム、ビード、仕上げ材など）。これは習熟日の終わりまでに選手が作り、競技課題に対する評価の一部となる。</li> <li>• リストはワークショップ・マネージャに提供され、ワークショップ・マネージャは技能競技大会の開始に向けて、すべての材料を選手の作業エリアに提供する。これは選手と相談して行われる。</li> </ul>

## 5.5 競技課題の初期評価と検証

競技課題の目的は、特定の職業における卓越した専門家の職業生活を忠実に表現するよう、選手の課題を作成することである。こうすることにより、競技課題は採点スキームを有用のものとし、WSOSを完全に表現するものとなる。この意味で、競技課題はその背景、目的、活動と期待において類する物が無い。

競技課題の考案と作成をサポートするために、厳密な質の保証と考案プロセスが整っている（競技規則の10.6-10.7を参照）。ワールドスキルズによって承認されると、独立した競技課題考案者（ITPD）は競技課題の妥当性確認に先立って独立した競技課題考案者のアイデアと計画に対する初期的な検討を行い、続いて競技課題を検証するための1人以上の独立した専門家で、かつ信頼できる個人を特定することが求められる。

スキルアドバイザーは、競技規則のセクション 10.7 に根拠を与えるリスク分析に基づき、初期評価と検証の両方の適時性と徹底性を保証するため、この取り決めを確保および調整する。

## 5.6 競技課題の妥当性確認

職種競技マネージャは、競技課題/モジュールの妥当性確認に関する調整を行い、選手の材料、機材、知識と時間の制約内で完了できることを保証する。

## 5.7 競技課題の公開

競技課題/モジュールは、技能競技大会以前には公開されない。競技課題/モジュールは、技能競技大会開催2日前にエキスパートと選手に提示される。

## 5.8 競技課題の変更

競技課題は独立した競技課題考案者（ITPD）によって作成されるため、技能競技大会で競技課題/モジュールに変更を加える必要はない。ただし、競技課題文書の技術的エラーとインフラの制約から生じる修正は除く。

## 5.9 材料または製造業者の仕様

選手が競技課題を完了するために必要となる特定の材料および（または）製造者の仕様は、大会開催組織より提供され、エキスパートセンターにあるリンク [www.worldskills.org/infrastructure](http://www.worldskills.org/infrastructure) より入手できる。ただし、特定の材料および/または製造者仕様の詳細は秘密にされている場合があり、技能競技大会前に公開されない場合があることに注意すること。そのような物の中には、故障発見モジュールや公開されていないモジュールの物品が含まれる場合がある。

選手が競技課題を完成させるために開催国の基準及び製造業者の仕様書が必要となる場合は、製造業者/サプライヤーは技能競技大会の開催3ヶ月前までに必要資料を少なくとも英語版で提供しなければならない：

- 開催国の基準
- 技術仕様書
- 施工ガイド

## 6 職種管理と情報伝達

### 6.1 ディスカッションフォーラム

職種競技に関する議論、情報伝達、協力と意思決定の全ては、技能競技大会に先立ち、ワールドスキルズの職種限定のディスカッションフォーラムで実施すること (<http://forums.worldskills.org>)。職種に関連する決定と情報伝達は、ワールドスキルズのディスカッションフォーラムで行われた場合のみ有効とする。チーフエキスパート（または職種管理チームが指名したエキスパートリード）が、このディスカッションフォーラムの進行役となる。情報伝達に関するタイムラインと職種競技作成の要件については、競技規則を参照のこと。

### 6.2 選手の情報入手

大会登録された選手のための情報は、すべて選手センター ([www.worldskills.org/competitorcentre](http://www.worldskills.org/competitorcentre)) から入手できる。

入手可能な情報は以下の通り：

- 競技規則
- 職種定義
- 採点集計様式（該当する場合）
- 競技課題（該当する場合）
- インフラリスト
- ワールドスキルズ安全衛生および環境に関する方針と規制
- その他の技能競技大会関連の情報

### 6.3 競技課題と採点スキーム

公開中の競技課題は、[www.worldskills.org/testprojects](http://www.worldskills.org/testprojects) および選手センター ([www.worldskills.org/competitorcentre](http://www.worldskills.org/competitorcentre)) から入手できる。

### 6.4 大会期間中の各日の職種管理

技能競技大会中の日々の職種競技の管理は、職種管理チームが作成した職種管理計画に定められている。職種管理チームは、SCM（職種競技マネージャ）、チーフエキスパートとエキスパートリードで構成される。職種管理計画は技能競技大会の6ヶ月前から順次作成され、技能競技大会時に完成する。職種管理計画はエキスパートセンター ([www.worldskills.org/expertcentre](http://www.worldskills.org/expertcentre)) で閲覧することができる。

### 6.5 一般的な最良事例の手順

一般的な最良事例の手順では、最良事例の手順と職種限定規則（9）の違いを明確に説明する。一般的な最良事例の手順は（倫理行動規程罰則システムを含む問題および紛争解決手順の一部として罰則が適用されるであろう）競技規則または職種限定規則への違反として、エキスパートや選手が責任を課されてはならないものである。場合により、選手に向けた一般的な最良事例の手順が採点スキームに反映されることもある。

トピック/タスク	最良事例の手順
評価	<ul style="list-style-type: none"><li>• 垂直、水平および直角の測定は、二重の採点システムを使用して評価される。</li><li>• 双方の採点チーム間で差が生じる場合、同じ結果に同意するまで、評価細目は双方のチームによって再度評価される。</li></ul>
採点チーム	<ul style="list-style-type: none"><li>• 採点チームは、職種競技マネージャとチーフ・エキスパートによって選ばれる。</li></ul>

## 7 職種限定の安全要件

### 7.1 個人用防護具

開催国/地域の規約の情報として、ワールドスキルズ安全衛生および環境に関する方針と規制を参照すること。

タスク	サイ シールド 付き メガネ	イ ールド 保護	ド マスク	防 塵	切 手袋	創 保護	保 キャ ッ プ 付 き 安 全 靴	護 つ ま か か と が 閉 じ た 頑 丈 な 靴	先 体 に ぴ っ た と 合 っ た 作 業 服 ( 長 ズ ボン)	防音保護具
安全エリア用の一般的なPPE（個人用防護具）						√		√	√	
機械工具の使用時	√		√	√		√			√	√
ボードのエッジの研磨/サーフォームやすりと プasterの研磨/ブラシがけ時	√		√			√			√	√
金属製のレールとスタッドの取り扱い時 や、鋭利な先端の手工具を使用する時	√				√	√			√	

## 8 材料の機材

### 8.1 選手の工具箱

インフラリストには、大会開催組織が提供するすべての機材、材料、設備の詳細が記載されている。

インフラリストは、[www.worldskills.org/infrastructure](http://www.worldskills.org/infrastructure)で入手可能である。

インフラリストには、次回の技能競技大会に向けて職種管理チームが要求した品目と数量が記載されている。大会開催組織は、順次この品目の実際の数量、種類、ブランド、型式を指定したインフラリストを更新する。特定の材料および/または製造元の仕様の詳細は秘密にされている場合があり、技能競技大会の前に公開されない場合があることに注意すること。そのような物の中には、故障発見モジュールや公開されていないモジュールの詳細が含まれる場合がある。

各技能競技大会において、職種管理チームは、次回の技能競技大会に備えたインフラリストの検討と更新を行わなければならない。職種競技マネージャは、スペースおよび/または機材の増加がある場合は必ず、技能競技大会ディレクターに報告しなければならない。

各技能競技大会において、技術オブザーバーは、次回の技能競技大会に向け、その技能競技大会で使用されるインフラリストを監査する必要がある。

インフラリストには、選手および/またはエキスパートが持参する必要のある品目や選手の持参が禁止されている品目は含まれない。これらの品目は以下に記載する。

### 8.2 選手の工具箱

選手は、総外部容積が1.5 m<sup>3</sup>を超えない工具箱を複数持ち込むことができる。

(容積=長さ×高さ×幅、または $V = L \times H \times W$ )

容積の測定には、梱包箱、その他の保護梱包材、輸送用パレット、車輪などは含まない。










工具箱は技能競技大会中常にワークステーション（各選手用作業場）に保管されなければならない。梱包材とパレットのみ、競技エリア外に保管される。技能競技大会開始後は、エリア内に道具や備品を持ち込むことはできない。



## 8.3 選手が提供する材料・機材・工具

次の物品は、工具箱で持ち込むことができる：

物品	画像
巻き尺（2 m、5 m）	
定規（1 m）	
直角定規	
マイターボックス	
フェザーエッジ定規	
石膏ナイフと石膏ヘラ	
各種の石膏ならし鍬。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 各種の鍬</li> </ul>	
目地定規/マイター工具 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 目地定規</li> <li>• 小さい工具</li> </ul>	
ハンマー： <ul style="list-style-type: none"> <li>• クローハンマー</li> <li>• 乾式壁ハンマー</li> </ul>	
木材鋸と金鋸： <ul style="list-style-type: none"> <li>• 木材鋸</li> <li>• 金鋸</li> </ul>	

物品	画像
プラスターボード用特殊鋸。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• ジャブソー</li> <li>• プラスターボード鋸</li> </ul>	
研磨紙	
ベアラー	
ブラシ	
金属スタッドカッター	
鉛筆。水準器各種サイズまたはレーザー水準器 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 水準器各種サイズ</li> <li>• レーザー水準器</li> </ul>	
フェルト板/フェルトスポンジ	
切断ナイフ	
墨壺	

物品	画像
ジグソー。 プラスターボード・カッター	
スクリューガン（単発または連発）	
ゲージこて	
スポンジ	
サーフォームかん	
金切り鋏（手動または電池式）	

このリストは限定的ではない。インフラリストにない工具があればエキスパートに提示し、競技中に使用できるかどうか投票を行う。常識的なアプローチが取られる。

選手は、セクション7の職種限定の安全要求事項で規定されているとおり、自分の個人用防護具を用意する必要がある。

## 8.4 エキスパートが提供する材料・機材・工具

エキスパートは、セクション7の職種限定の安全要件に明記されているとおり、自身の個人用防護具を用意しなければならない。

エキスパートは、通訳者の防護具の用意についても責任を負うこと。

## 8.5 職種エリアで禁止されている材料・機材

選手とエキスパートは、セクション8.3および8.4に記載されていない材料または機材を持参することを禁止されている。

金属部分は全て、乾式壁切断機または金切り鋏（手動または電動）で切断しなければならず、電動チョップ・ソー（または刃が回転するあらゆる鋸）は技能競技大会では禁止される。

コーニスと成型パネルの留付け金具は全て、手で切削しなければならず、電動マイターソー（または

刃が回転するあらゆる鋸）は技能競技大会では禁止される。

選手は電動丸鋸など、または掃除機を持参し使用してはならない。

選手は技能競技大会前に準備した型板や切削リストを持参してはならない（ブックエンドなど）。

## 8.6 ワークショップとワークステーションのレイアウト案

過去大会におけるワークショップのレイアウトは、[www.worldskills.org/sitelayout](http://www.worldskills.org/sitelayout)で入手できる。

### ワークショップのレイアウト例



## 9 職種限定規則

### 9.1 一般的な説明

職種限定規則は競技規則と矛盾があってはならず、競技規則より優先されてはならない。職種限定規則は職種競技によって異なるであろう分野において具体的詳細を示し、明確にする。これは、個々のIT機器、データ記憶装置、インターネットアクセス、手順やワークフロー、文書管理や配布を含むが、その限りではない。

これらの規則に対する違反は、倫理行動規程罰則システムを含む、問題および紛争解決の手順に従って解決される。

### 9.2 職種限定規則

トピック/タスク	職種限定規則
テクノロジーの使用 - USBメモリースティック	<ul style="list-style-type: none"> <li>職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、選手、エキスパートおよび通訳者は、ワークショップ（各職種競技場）でメモリデバイスを持つことができる。</li> </ul>
テクノロジーの使用 - 個人用ノートパソコン、タブレットおよび携帯電話	<ul style="list-style-type: none"> <li>職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、選手、エキスパートおよび通訳者は、エキスパートルーム内で個人のノートパソコン、タブレット、および携帯電話を使用することができる。</li> <li>チーフ・エキスパート、選手、エキスパートおよび通訳者は、技能競技大会開催2日前、1日前、または競技終了後第1日目の間は、職種競技エリアで記録デバイス（音声、映像）を使用してはならない。</li> </ul>
テクノロジーの使用 - 個人の写真・動画撮影機器	<ul style="list-style-type: none"> <li>職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、選手、エキスパートおよび通訳者は、技能競技大会第3日目の競技の時間の終了後より、ワークショップで個人の写真・動画撮影用機器を使用することができる。</li> <li>技能競技大会第3日目の競技の時間中は、エキスパート、CE（チーフ・エキスパート）または通訳者は、写真や動画を撮影しない。</li> </ul>
図面、情報の記録	<ul style="list-style-type: none"> <li>選手は職種競技で配布される公式競技課題図面のみを使用することができる。</li> </ul>

## 10 来場者とマスコミに対する職種の広報活動

### 10.1 広報活動の実施方法

来場者とメディアの参加を最大化するために考えられる方法を、以下に掲げる。

- 技能体験
- モジュール3でのスピード競技（装飾と飾り付け）
- ディスプレイ画面（プラスターやプラスターボードによる建築物）
- 競技課題の説明
- 就業機会の情報提供
- 競技状況の毎日の掲示

# 11 持続可能性

## 11.1 持続可能性の実践

本職種競技では以下の持続可能な実践活動を重視する。

- 石膏に囲まれずに生きる者はいない。壁にプラスター、天井や内張にプラスターボードを使わない家はない。複雑なアーチや曲線を形作った内装のオフィス、ホテル、公共施設に、誰もが感銘を受ける。プラスターやプラスターボードを使い、美的に好ましい環境を生み出せば、それが可能である。
- 石膏は紀元前9000年以來、プラスターやアラバスターの形で、人類が建築や装飾に用いてきた。ファラオの時代には、クフ王のピラミッド建設（紀元前3000年）に、石膏がモルタルとして使われた。中世やルネサンス期は、装飾品や芸術作品がプラスター製だった。その後も、建設関連の用途が広がり続けている。
- プラスター入手の工程は単純である。地殻（開けた採石場または地下の採石場）から鉱物が抽出される。次に、わずかな熱処理を施して一部脱水し、粉碎して細かな白い粉にする。これは一般には焼き石膏として知られ、水を含ませて乾燥させると硬化する。内部に揮発性有機化合物（VOC）はない。
- 石膏はさらに、永遠にリサイクルして石膏製品を製造できる原料となる（クローズドループ・リサイクル）。この場合、石膏は「永遠に再生可能な天然資源」に近いと言える。
- 何物にも代えがたい特性：
  - 石膏には耐火性がある。石膏は不燃性であり、火災が広がるのを最大4時間遅らせることができる。この場合、石膏が防火壁の役割を果たし、住宅やオフィスの火災による被害を和らげる
  - 石膏は音を抑え、防音対策になる。石膏の壁、天井、床と遮音材を併用すれば、住宅やビジネス環境に静謐な空間を作り出せる。音に対する物理的障壁を設け、遮音を組み込み、反響を最小限に抑えるように設計される。このような対策は、住宅やオフィス、実際は学校、店舗、映画館、空港等の人が集まる全種類の建物の内装に、ほとんど欠かせない。
  - 断熱性のある素材と組み合わせれば、石膏が断熱材にもなる。低い熱伝導性のおかげで、石膏のプラスターボードは、断熱性素材とともに、外壁や内張の断熱に貢献する。
  - 石膏は、湿度や熱のピークを平準化する。石膏は、部屋の湿度が多いときは湿度を蓄え、室内の空気が乾きすぎると、自動的に湿度を放出する。プラスターやプラスターボードには「蓄熱」機能もある。小幅の温度上昇は吸収し、室温が下がったときに放熱する。
  - 石膏は耐衝撃性もある。石膏産業は、壁が厚く、重い煉瓦造建築に匹敵する強度のプラスターボード、プラスターブロック、プラスターを供給する。

石膏は多面的、多目的、柔軟かつ美的である。プラスターボード、プラスター、スタッコと、様々な形を生み出せる。建築士にとっては、石膏製品で建築すれば、手の届く範囲に予算を抑えつつ、依頼主の要望にさらに劇的に応えられる。要するに石膏は、クラシックからモダンまで、あらゆるスタイルの優れた内装を生み出すことができる。

## 12 産業界との協議に関する情報

### 12.1 職種限定規則

ワールドスキルズは、ワールドスキルズの職業基準が業界や企業における国際的に認められた最良事例のダイナミズムを完全に反映するよう努めている。そのため、ワールドスキルズは2年周期で関連する職業の役割についての説明案とワールドスキルズ職業基準に対するフィードバックが提供可能な、世界中の多くの組織にアプローチを行っている。

並行して、WSIIは3件の国際職業分類とデータベースを参照している。

- ISCO-08: (<http://www.ilo.org/public/english/bureau/stat/isco/isco08/>)
- ESCO: (<https://ec.europa.eu/esco/portal/home>)
- O\*NET OnLine ([www.onetonline.org/](http://www.onetonline.org/))

### 12.2 参考情報

本 WSOS（セクション2）が最も関連しているのは、左官：

<http://data.europa.eu/esco/isco/C7123>

および左官とスタッコ石工：

<https://www.onetonline.org/link/summary/47-2161.00>

これらのリンクにより、類似した職業のレビューも可能になる。

ILO 7123

以下の表に、技能五輪国際大会（2024年リヨン大会）に向け、関連する職業の役割の説明とワールドスキルズ職業基準について打診され、有益なフィードバックを提供した組織を示す。

組織	連絡先
サンゴバン ブラジル	ダグラス・カルドーソ・メイレス、カスタマー・サービス・マネージャ



# 13 付録

## 13.1 付録情報

該当なし。