

Technical Description  
**Hairdressing**

職種定義  
美容/理容



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

美容/理容

### 1.1.2 関連する職務または職業の定義

美容/理容師は商業セクター（分野）に属する職種で、個人の顧客の髪に対し多岐にわたるサービスや施術を提供する。要求されるサービスの性質や品質と、顧客が支払う報酬との間には直接的な関係がある。それゆえ、満足感を提供しビジネスを維持・成長させていくため、美容/理容師はプロとしての仕事と顧客との対話に継続的な義務を負う。美容/理容はサービス・セクターの他の部分や、美容/理容を支える多くの製品とも密接な関係があり、一般的には営利目的である。

美容/理容は、個人の自己肯定感と自信を支える重要な治療的役割も果たす。また、病気の影響を軽減し、回復を助けることもある。

美容/理容師は、大・中・小のサロン、移動式サロン、顧客の自宅、製造会社、訓練施設、映画・テレビの制作会社、劇場、かつら製作、植毛、技術者、セッション・スタイリスト、そして製品の研究・デザインなど、さまざまな環境で働く。美容/理容師は、カット、カラーリング、スタイリング、薬品を使用した矯正、特別なヘアトリートメントなど、多岐にわたるサービスを提供する。

あるいは、男性または女性向けの美容/理容師やカラーリストになるなどによって専門性を高めることもできる。専門分野にかかわらず、作業の構成と管理、コンサルティングと顧客支援、髪質と状態を分析する能力、そして安全に、製造業者の指示に従って作業する能力は、優れた美容/理容師に共通する特質である。流動的な労働市場では、美容/理容師はチームまたは単独で、時には両方で働くことがある。業務の体制にかかわらず、訓練を積んだ経験豊富な美容/理容師は高い水準の個人的責任と自主性を有している。安全な作業に細心の注意を払って顧客の健康と幸福を守ることから、特別な日に向けて格別な印象をもたらすことまで、すべての施術が重要で、失敗は大抵の場合、取り返しが見つからない。

ビジュアルイメージの国際化、髪・美容製品の世界的な市場、そして、人の国際的な流動性により、美容/理容師が直面する機会や課題は急速に拡大している。才能のある美容/理容師にとっては多くの商業的・国際的な機会があるが、それにより多様な文化、流行、髪質を理解して作業する必要性が生じる。ゆえに美容/理容に関するスキル（技能）の多様性は拡大しており、技能五輪国際大会は最も外向的で才能あふれる同セクターの参加者のスキルと特性を反映している。

### 1.1.3 チームの選手数

美容/理容は選手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、その技能競技大会の年に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 (%)
1	<b>作業の構成と管理</b>	14
	<p>各自は以下を知り、理解していること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>すべての器具の目的、用途、手入れ、メンテナンスおよび安全性との関係</li> <li>材料や薬品の目的、用途、手入れと潜在的なリスク</li> <li>髪と頭皮に影響を及ぼす問題や病気の症状と原因</li> <li>1回あたりの美容/理容施術にかかる時間</li> <li>常に適用される安全衛生基準</li> <li>持続可能な仕事の仕方の重要性</li> </ul>	
	<p>各自は以下の能力を有すること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>安全で整頓された快適な仕事を準備し、維持する。</li> <li>限られた時間内で各美容/理容施術を計画、準備、完了する。</li> <li>すべての器具と材料を安全かつ衛生的に、製造業者の指示に従って、選択、使用、洗浄、保管する。</li> <li>環境や施術に適用する安全衛生基準を適用またはそれを上回る。</li> </ul>	
2	<b>コミュニケーション、相談、顧客支援</b>	21
	<p>各自は以下を知り、理解していること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>全体的なサービス体験の重要性</li> <li>顧客や同僚と仕事をする際の効果的なコミュニケーションと対人スキルの重要性</li> <li>売上の最大化における美容/理容師の役割</li> </ul>	
	<p>各自は以下の能力を有すること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>安全で整頓された快適な仕事を準備し、維持する。</li> <li>顧客を迎え、席に案内し、希望や指示事項を明確にする。</li> <li>髪質、種類、これまでの施術や状態に関連して顧客の希望や指示事項を確認し、提供する施術についてはっきりと合意する。</li> <li>施術中は顧客との積極的なコミュニケーションを維持する。</li> <li>施術を終える前に、顧客にフィードバックを求める。</li> <li>髪のメンテナンスや今後の施術、また製品についてのアドバイスを提供した後、顧客に気持ちよく店を出てもらう。</li> </ul>	
3	<b>ヘアカット</b>	18
	<p>各自は、以下を知り、理解していること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>顔の毛を含むさまざまな髪質の性質</li> <li>民族特有の髪の種類</li> <li>髪の成長特性とパターン</li> <li>顔の形、体型、髪型の関係</li> </ul>	
	<p>各自は以下の能力を有すること。</p>	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>髪のカテゴリ、髪質、状態をもとに、希望のスタイルやカット方法を照らし合わせて髪の評価を行う。</li> <li>希望のスタイルがお勧めできるか、似合うか、予想される結果に関して判断を伝え、必要に応じて代替案を提示する。</li> <li>はさみ、すきばさみ、かみそり、電動クリッパー（保護装置付き、または無し）など、利用可能なあらゆるヘアカットの道具から選択する。</li> <li>ブランチ、テーパリング、グラデーション、レイヤー、テクスチャー、ディスコネクションなどさまざまなヘアカットの方法から、濡れた髪または乾いた髪でのカット方法を選択する。</li> <li>顔そりと、単純なものから複雑なパターンまでのひげのデザイン。</li> <li>技術的要求が厳しいカットを行う。</li> <li>ヘアエクステンション（付け髪）をカットする。</li> <li>髪のタトゥーを除去する。</li> </ul>	
4	<b>カラーリング</b>	15
	<p>各自は以下を知り、理解していること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>髪色の変化の基礎となる原則</li> <li>男性・女性の美容/理容における選択肢と望ましい施術</li> <li>指示事項、髪質、分類、状態に応じた、一時的、半永久的、永久的な染色に利用できるさまざまな技術</li> <li>指示事項、髪質、分類、状態に応じた、脱色と色補正に利用できるさまざまな技術</li> <li>あらゆる脱色/染色材料や製品の特性、用途、制約</li> <li>薬品の薬品同士、髪、身体への影響</li> <li>付け髪に染色/脱色製品を使用する際に利用可能な選択肢</li> </ul>	
	<p>各自は以下の能力を有すること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>髪が悪影響を受けずに薬品の塗布に対応できるかどうかを分析する。</li> <li>染色/脱色やブリーチが選択肢とならない状態を理解し、認識する。</li> <li>顧客の希望または指示事項が実現可能かどうかを評価し、フィードバックやアドバイスを提供する。</li> <li>顧客にくつろいでもらい、施術中は衣服、身体、肌を保護する。</li> <li>必要に応じて皮膚テストやアレルギーテストを実施し、その結果を考慮する。</li> <li>色補正を含め、色を明るくしたり、暗くしたり、足したり、除去したりする薬品や製品を選び、使用する。</li> <li>施術を決定する際には、使える時間を考慮する。</li> <li>互いを補完し合うよう染色とブリーチ施術の回数と範囲、スタイル、やカットを決定する。</li> <li>製品説明の指示に従って、選択、混合・調合、塗布、顕色、テスト、評価、除去のプロセスを通じて、染色/脱色やブリーチ製品を使用する。</li> <li>髪の長さや髪質、化学薬品による施術履歴の有無などに応じて髪またはヘアエクステンションに薬品を塗布する。</li> <li>施術や製品説明に従い、アクセラレーターなどで熱を加える。</li> </ul>	
5	<b>スタイリング</b>	20
	<p>各自は以下を知り、理解していること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>利用可能な乾燥、または熱を扱う器具の用途と効果</li> </ul>	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>スタイリング製品や材料の用途と効果（従来のものと新しいもの両方）</li> <li>乾いた髪に使用できる器具の用途と効果</li> <li>スタイルをより良くする、付け髪や装飾の付け方</li> <li>仕上げ製品の用途と効果</li> </ul>	
	<p>各自は以下の能力を有すること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>利用可能な乾燥・スタイリング器具を選択して使用する。</li> <li>希望されている効果を補助するスタイリング剤を選択、使用する。</li> <li>ヘアドライのプロセス全体を通してカットの意図とスタイルに従う。</li> <li>必要に応じて、スタイリング中またはスタイリング後に、種類と目的に応じて装飾を選び、装着する。</li> <li>希望の仕上がりやスタイルを実現するために、必要に応じて髪をカットし直す。</li> <li>スタイリング中またはスタイリング後、必要に応じて（人工毛または人毛のアタッチメントの）ヘアエクステンションを選択、装着し、必要に応じて再カットする。</li> <li>スタイリング中またはスタイリング後、必要に応じて、業界基準に従って最終の仕上げ剤を使用する。</li> </ul>	
6	<b>薬品による毛髪矯正（ウェーブとストレート）</b>	3
	<p>各自は以下を知り、理解していること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>人間の髪の形状変化の基本原則</li> <li>髪の形状変化をもたらす、さまざまな利用可能な技術</li> <li>あらゆる関連製品と薬品の特性、使用方法と制約</li> <li>薬品の薬品同士、髪、身体への影響</li> <li>髪質、分類、長さ、状態と、薬品による毛髪矯正の選択肢との関係</li> <li>男性・女性における美容/理容での選択肢と望ましい薬品による毛髪矯正</li> </ul>	
	<p>各自は以下の能力を有すること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>髪の長さ、髪質、状態、過去の施術を考慮して、その髪が悪影響を受けずに薬品の塗布に対応できるかを分析する。</li> <li>必要に応じて皮膚テストやアレルギーテストを実施し、その結果を考慮する。</li> <li>顧客の要望が実現可能かどうかを評価し、フィードバックやアドバイスを提供する。</li> <li>薬品による矯正施術に関する決定をする際に、かけられる時間を考慮する。</li> <li>顧客にくつろいでもらい、施術中は衣服、身体、肌を保護する。</li> <li>製造業者の指示に従い、安全衛生に配慮して、矯正剤を適切に使用できる最適な状態を作る。</li> <li>選択、調合と調整、塗布、顕色、テスト、結果の評価、除去、中和、または矯正、コンディショニング、スタイリング準備の全プロセスを通じて矯正剤を利用する。</li> <li>矯正の効果を安定させ、過剰な仕上がりから髪を守る。</li> </ul>	
7	<b>特別な日、写真撮影、展示会、マーケティングや広報など特別な髪の施術</b>	9



セクション		相対的重要度 (%)
	<p>各自は以下を知り、理解していること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>顧客の指示事項を検討し、あらゆる不確実な部分を明確にすることの重要性</li> <li>目的や状況、予定、予算、顧客、またはモデルなど指示事項に関する要素</li> <li>小道具やアクセサリーの要件</li> <li>「クラシック」とされる髪型と施術の範囲</li> <li>「前衛的」とされる髪型と施術の範囲</li> <li>顧客の指示事項の実施に備える調査方法と情報源</li> <li>アタッチヘア（ヘアエクステンション）や装飾の目的、制約、効果に応じた使用</li> </ul>	
	<p>各自は以下の能力を有すること。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>指示事項について詳細に質問し、すべての疑問に対して現実的な回答をする。</li> <li>目的、日程、予算、設備、作業エリア、モデル/顧客、要求される結果、製品、材料、器具、ヘアエクステンション、アクセサリー、服装、メイクと宝飾品、状況や期間など、依頼のあらゆる側面について計画する。</li> <li>求められる指示事項を実施し、その際、クラシック・スタイルについては必要に応じて、本物らしさ、優雅さ、なめらかさ、すっきりとしたライン、時代の超越性、メッセージとスタイルへの影響、アタッチメントやアクセサリーの実現可能で効果的な活用、品位、ニーズに応じた耐久性に特に配慮する。</li> <li>求められる指示事項を実施し、その際、ファッションや商業トレンド、メッセージとスタイルへの影響、創造性、センスの良さ、実現性、従来、また斬新な技法、アタッチメントやアクセサリーなどを含む材料や製品の効果的な活用、ニーズに応じた耐久性に特に配慮する。</li> <li>顧客と相談しながら最終調整を行う。</li> <li>マーケティングにソーシャルメディアを利用する。</li> <li>問題が生じた際に変更を加えたり、対処したりできるようにしておく。</li> <li>リピートビジネスを含むあらゆる面で依頼を完結させる。</li> </ul>	
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WSII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た評価基準（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 配点合計	WSOSの配点	相違	
	A	B	C	D	E	F	G	H				
WSOSのセクション	1	5.00								5.00	5.00	0.00
	2		2.00					7.50		11.00	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
合計採点	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。

- 職種競技マネージャと独立した競技課題考案者が、競技課題、採点スキームおよび評価基準（の項目）と材料リストを決定する。
- 個々のモジュールに必要とされる専門用語と結果についてエキスパートは完全に理解し、必要情報を入手しておかなければならない。
- 審判団のエキスパートと世話役は、選手の気を散らさないよう、競技進行中は会場での会話を最小限とする。

### 採点

- ワールドスキルズが重要視する透明性に基づき、全ての採点が公開される。
- エクスパートが同国/地域選手を審査する場合、その評点は考慮に入れず、その選手には4人目のエキスパートによる評点がカウントされる。したがって、4人目のエキスパートの得点は3件のみカウントされる。

各競技において下記の手順に従う。

- 例：最初の競技が終了すると、エキスパートは顧客の採点を開始する。
- エクスパートはグループに分かれ、世話役、メジャメント（測定）審判員とジャッジメント

(判定) 審判員を交代で担当する。

- 審査を行っていないエキスパートは世話役/ジャッジメントまたはメジャメント審判員となり、選手が規則に従っていることを監督・確認する。
- 世話役はチームで構成される。世話役は常に競技会場に留まっていなければならない。
- 審判員または世話役ではないエキスパートは、競技会場から離れていなければならない。
- 採点が終了したら、エキスパートと選手は入って写真を撮ることができる。
- 全てのエキスパートが採点を終わったら、エキスパートはチーフ・エキスパートのところに採点シートを持って行かなければならない。
- 管理者は事務作業に従事し、職種競技マネージャまたはチーフ・エキスパートから、ワイズ・マンまたはメジャメント審判員の交代や補助の要請がない限り、競技会場に出るはならない。
- 役割がないエキスパートは競技会場を離れていなければならない、会場外から自由に観覧するか、または職種競技マネージャやチーフ・エキスパートからの要請がない限り管理室で待機すること。
- 役割がないエキスパートは、一般客が観覧するセッション・スタイリング・プラットフォーム・ワークの実施を求められることがあるため、自身の道具や器具の持ち込みが必要である。化学薬品による作業は含まれない。

### メジャメント (測定) 採点基準

各課題にはそれぞれの基準があり、それは技能競技大会に先立って選手とエキスパートに提示される。技能競技大会中、これらと同じ様式を用いてメジャメント審判員が違反を記録する。

### 違反

以下の場合、違反となる。

- 各モジュール基準に属さない材料、器具、用具、道具または付属品を使用する。許可されていないこれらのアイテムの使用を始めた場合、選手は速やかな使用中止を求められ、違反とみなされる。選手がそのアイテム（例えば、モジュールでは非酸化性染毛剤と定められているのに酸化性染毛剤）の使用を続ける場合、これは競技規則違反となる。
- 選手がインフラリストに記載されているものを持ち込んだ場合、持続可能性および競技規則の違反として、持ち込んだ各品に対してペナルティが課せられる。
- スタイリングやウェフト使用の際には、皮膚に浸透するアイテムは使用しない。選手は使用しないこと、または速やかな使用中止を求められる。使用を継続した場合、競技規則違反とみなされる。
- 選手は、PPE（個人用防護具）を必要とする製品を使う作業に移ったら、すぐにPPEを着用しなければならない。PPEを使わずに作業を始めた場合、作業を中断してPPEの着用を求められる。これは違反とみなされ、追加の時間は与えられない。PPEを着用せずに作業を継続する場合、競技規則違反とみなされる。完成品が展示されたとしても、それは商業的な業界基準を反映してはいない。
- 選手が製品に覆いをする場合、違反となり、覆いを取り除くよう求められる。追加の時間は与えられない。
- 違反があれば、メジャメント採点基準に則り、メジャメント評点から減点する。重要度は各モジュールの基準による。課題ごとにメジャメント審判員がおり、いかなる違反も少なくとも2人の審判員によって確認、合意されなければならない。
- 選手はマネキンを実際の顧客のように扱わなければならない。マネキンを適切に扱わない場合、違反とされる。

### 仕上がり的印象

- ヘアカットの最終結果は、各モジュールに記載されている論拠に基づくこと。
- 全体的な印象とは、該当する場合はひげのデザインを含む、ライン、形、バランス、質感、連

続性、色を考慮したデザインの最終結果を作り出すために使用されるデザイン要素を指す。

- カットとスタイルの全体的な印象とは、特にライン、形、バランス、質感を考慮したカットとスタイルを指す。
- 色の全体的な印象とは、ヘアカットやスタイルを含めず、特にカラーデザインや創造性、マネキンの生え際、頭皮、首の周辺における染色の形跡が示す処理の専門的技術を考慮したカラーリングの結果を指す。
- 全体的な一体感とは、形、バランス、質感などが示すデザインと質感の連続性を指す。
- すべてのモジュールは OMC のスタイルを反映してはならない。
- すべてのモジュールは、ファッション誌やポスターのような商業的またはファッションの流行スタイルを反映したものでなければならない。

## 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、独立した7つのモジュールが一続きとなった形式になっている。

A 女性 薬品による毛髪矯正（マネキン）

B 女性 ヘアスタイル（マネキン）

C 女性 ヘアエクステンション（マネキン）

D 女性 キャットウォークとミステリーボックスでのスタイリング・セッション（モデル）

E 女性 ロングヘアとメットガラのスタイリング・セッション（モデル）

F 男性 テーパーカットとひげ（モデル）

G 男性 ヘアスタイル（モデル）



## 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。

競技課題/モジュールは、商業的および/またはファッションデザインの以下リストに基づくこととする。

- ロングヘアのデザイン
- ショートヘアのデザイン
- 薬品による毛髪矯正
- カラーデザイン
- ヘアエクステンション
- ファッションショーにおける髪へのデザインと装飾（国際的なトレンド）
- ひげのデザイン
- スタイルングセッション
- イメージからのデザイン

競技中には、モデルおよび/または人毛を使ったマネキンが使用される場合がある。

## 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協力して作成する。

### 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
大会開催10か月前	ITPD を確定し、WSI と ITPD の間で秘密保持契約が締結される。
大会開催 3 か月前まで	競技課題の文書が、WSIの職種競技管理マネージャに送られる。
大会開催 1 か月前	競技課題/モジュールが、ワールドスキルズのウェブサイトで公開される。エキスパートは、翻訳された競技課題文書（該当する場合）を大会開催4日前に持参する必要がある。
大会開催時、すべてのモジュール前	顧客の希望が選手に提示される。

## 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ない。

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、大会開催1か月前にワールドスキルズのウェブサイトで公開される。

## 5.8 競技課題の変更

競技課題は大会前に公開されるため、独立した競技課題考案者はワールドスキルズの要求に応じて30%の変更を作成する必要がある。30%の変更は、顧客の具体的な希望から構成される。この変更は、各モジュールの開始時にエキスパートと選手に提示される。

## 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。

選手は、スポンサーまたは大会開催組織が提供する器具と製品を使用しなければならない（インフラリスト（IL）に掲載）。選手が持ち込める自分の器具は、ILに記載されておらず、特定のモジュールで許可されているものに限られる。

## 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	
競技課題	<ul style="list-style-type: none"> <li>選手は、競技課題の自国語のコピーをワークショップ（各職種競技場）に持ち込むことができるが、それには何も書き込んではいならない。翻訳が手書きの場合、課題はコピー機でコピーし、選手はそのコピー版を使用するものとする。</li> <li>業界基準とは、特定の道具、器具、製品の使用および顧客に実施する施術工程を指す。最低2名のエキスパートが監視すること。</li> <li>すべてのタスク（AからG）で業界基準を遵守すること。               <ul style="list-style-type: none"> <li>クライアントは、サロンにおける実際の顧客（ブロードライ、染色、洗髪、ブラッシング、コーミング、カット）として対応されるものとする。敬意と注意を払って、快適に過ごせるよう対応しなければならない。誤った触れ方をしたり、乱暴に扱ったりしないこと。</li> <li>商業用サロンでの施術で使用される美容/理容の道具と製品のみ使用できる。</li> <li>すべてのモジュールは、ファッション誌やポスターのような商業的またはファッションの流行スタイルを反映したものでなければならない。</li> </ul> </li> <li>すべてのモジュールは OMC のスタイルを反映してはならない。</li> </ul>
持続可能性	<ul style="list-style-type: none"> <li>競技主催者から提供されるインフラリストに記載のすべての製品を使用すること。（持ち込まれた）製品がないことを確認するために、道具箱のチェックが毎日実施される。</li> <li>すべての選手は、タスクの実施に必要な量だけ製品を調合し、過剰な廃棄が生じるのを避けること。すべての容器を洗浄前にエキスパートに見せること。廃棄が過剰であると考えられる場合、容器と過剰分の重量を計測し、過剰が10 gを超える場合は違反となる。</li> </ul>
安全衛生 ・環境	<ul style="list-style-type: none"> <li>選手は、PPEを必要とする製品を扱う作業を開始したら、すぐにPPEを着用しなければならない。PPEを着用せずに作業を始めた場合、中断してPPEを着用することを求められる。これは違反となるため、追加の時間は付与されない。PPEなしで作業を継続する場合、競技規則違反とみなされる。</li> <li>選手が負傷し、必要な応急処置を受けるまで作業を続行できない場合。競技の時間は延長されない。</li> <li>スタイリングやウェフト使用の際、皮膚に浸透するアイテムは使用しない。選手は使用しないこと、または速やかな使用中止を求められる。</li> </ul>
器具の故障	<ul style="list-style-type: none"> <li>器具が故障した場合、タイムキーパーは選手が器具を交換する時間を記録し、その時間がモジュール時間の終了時に追加される。</li> </ul>
エキスパート	<ul style="list-style-type: none"> <li>すべてのエキスパートは必須の評価トレーニングでの実習を完了する。エキスパートは競技中、ファッション性が高く、職業にふさわしい衣服を着用することが求められる。</li> </ul>
評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>透明性のあるジャッジメントとメジャメント採点。目隠し採点は行わない。</li> </ul>

**トピック/タスク 最良事例の手順**

その他

最低 2 名のエキスパートが監視すること。

- 選手が競技の時間中にトイレに行く必要がある場合、非同国/地域エキスパートに付き添われなければならない、また途中で誰とも話してはならない。
- 選手は、モジュールの公式時間終了後、顧客の頭に触れてはならない。
- 選手が各モジュール基準に含まれず許可されていない材料、器具、用具、道具または装飾を使い始めた場合、選手はそのアイテムの速やかな使用中止を求められ、違反に対するペナルティが与えられる。選手がそのアイテム（例えば、モジュールでは非酸化性染毛剤と定められているのに酸化性染毛剤）の使用を続ける場合、これは職種限定規則の違反となる。選手は、この課題の染色セクションで零点の評点を受けることになる。
- 選手がスポンサー製品（すなわちインフラリスト上のもの）を隠した場合、違反ペナルティが発生し、覆いを取り除くよう求められる。追加の時間は付与されない。
- 選手は、モジュールの評価が終わる前に、顧客にメイクをしたり衣装を着せることは許可されない。
- 違反ペナルティが発生した場合、メジャメント採点基準に従ってメジャメントの評点が減点される。重要度は各モジュールの基準による。各モジュールにはメジャメント審判団があり、違反ペナルティは少なくとも 2 人の審判員によって確認、同意されなければならない。

## 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	防塵マスク	保護手袋	かかとの高さ が最大2cmの つま先・かか とが閉じた頑 丈な靴	防護服 エプロン	- 傷をバンド エイドおよび/ または保護カ バーで覆う 必要
安全エリア用の一般的なPPE (個人用防護具)			√		
準備 (製品の開封) と調合		√	√	√	
クライアント/ヘアピースに 薬品を塗布するとき		√	√	√	
クライアント/マネキン/ ヘアピースから薬品を除去 するとき		√	√	√	
クライアント/マネキン/ ヘアピースの形を整える/ カットするとき			√	√	√
シャンプーするとき			√	√	√
ひげを剃るとき	√任意	√	√	√	√
作業エリアを清掃するとき		√	√		

以下の職種限定の安全要件事項を満たすこと。

- 各モジュールの前にすべての電気機器を確認すること。
- 電気プラグは乾いた手で引き抜くこと (コードではなくプラグを引く)。
- 直接肌に触れる薬品を使用する施術の場合、保護手袋を着用すること。
- 負傷したときは応急処置が利用可能 - すぐに手を挙げて知らせるか、会場のエキスパートを探すこと。
- すべての怪我は、職種バインダーにある用紙を用いてワールドスキルズに報告すること。
- 大会中は、道具や器具を収納する台車を使用すること。
- 水がこぼれたら、全て拭き取ること。
- ごみは適切に処分すること。
- 使用済みのタオルは適切な場所に置くこと。
- 作業エリアをプロとして整理整頓し、職種エリアを出る前に鏡を拭くこと。
- 作業エリアからすべての工具箱やバッグを片付けること。工具箱は所定の場所に保管すること。
- 選手は、床ではなく提供された作業台と作業エリアを使用して、作業の準備をすること。
- 競技エリア内で走らないこと。

## 8 材料と機材

### 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が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、技能競技大会に工具箱を送ることはできない。全ての道具は大会開催組織が提供する。

### 8.3 選手が提供する材料・機材・工具

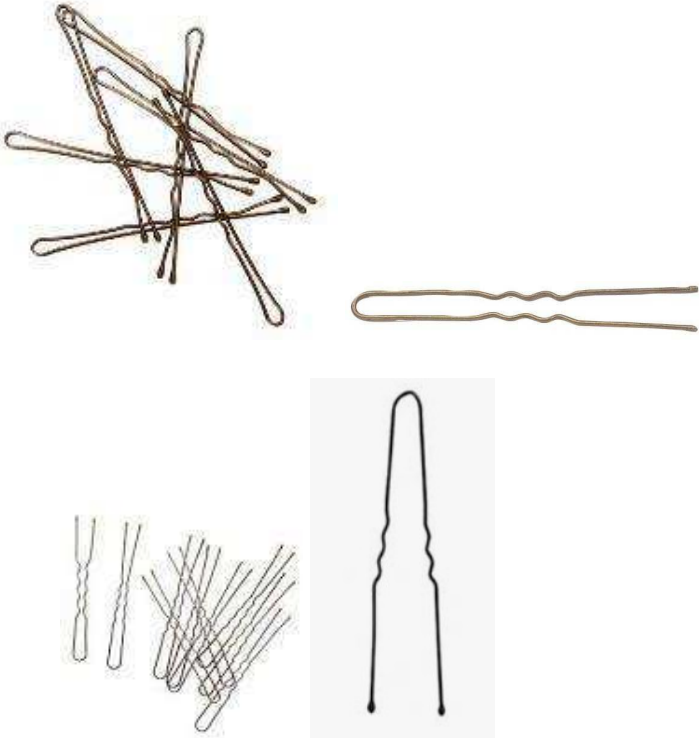


選手は材料、器具、道具を大会に持ち込むことはできない。ただし、選手は習熟日（大会開催2日前）の午前中に、以下の表に規定されている道具を持ち込むことができる。これらの道具は、選手の荷物に入れて持ち込むか、現地で購入することが推奨される。道具キットの最大サイズは 56 cm x 45 cm x 25 cmとする。

さらに、選手は、本書セクション7の職種限定の安全要求事項で指定されているように、自身の個人用防護具を準備しておく。

すべて電動工具や製品は、大会開催組織によって提供される。

説明	写真
散髪用カミソリ（刃）	
くし	
スタイリング用ヘアブラシ	
輪ゴム	



説明	写真
ボビーピン / フリンジピンなど	
フィラー	
ヘアネット	

説明	写真
クリップ (小)	
クリップ	
スプレー・ボトル	

## 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。

役割がないエキスパートは、一般客が観覧するセッション・スタイリング・プラットフォーム・ワークの実施を求められることがあるため、自身の道具と器具の持ち込みが必要である。化学薬品による作業は含まれない。

## 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。

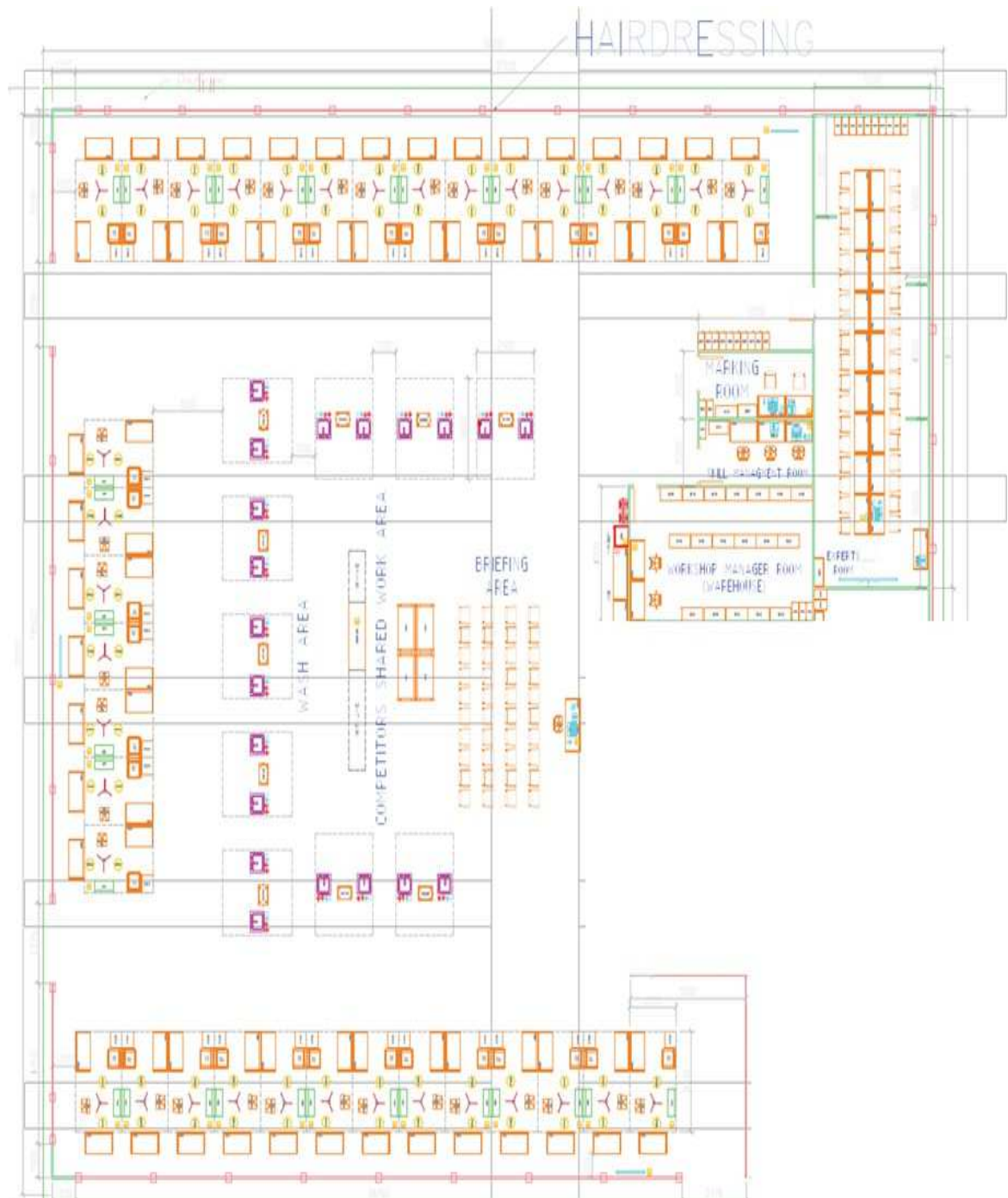
装飾品の持ち込みは禁止されている。

選手とエキスパートは、携帯電話またはいかなるモバイル機器も持ち込んで서는ならない。職種競技マネージャとチーフ・エキスパートは公式の電話を持ち、職種エリアを離れなければならない場合には、その電話は指定されたエキスパートに渡される。

## 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、メモリスティック	<ul style="list-style-type: none"> <li>エキスパートと通訳者は大会開催3日前まではメモリスティックの保持が許可されている。これらのメモリスティックは、当日到着後すぐにチーフ・エキスパートに提出すること。1日の終わりに返却される。</li> <li>職種競技マネージャとチーフ・エキスパートにはこの規則は適用されない。</li> </ul>
テクノロジーの使用 - 個人のノートパソコン、タブレット、携帯電話	<ul style="list-style-type: none"> <li>選手、エキスパートおよび通訳者は、個人のノートパソコン、タブレット、携帯電話またはインタラクティブウォッチをワークショップ（各職種競技場）に持ち込むことはできない。これらのアイテムをワークショップに持ち込む場合は、個人ロッカーに入れて施錠する必要があるが、昼食時と1日の終わりには取り出すことができる。</li> <li>職種競技マネージャおよびチーフ・エキスパートにはこの規則は適用されない。</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とチーフ・エキスパートを除き、選手、エキスパートおよび通訳者は、大会4日目の競技終了時のみワークショップで個人の写真・動画撮影機器を使用することができる。</li> <li>職種競技マネージャとチーフ・エキスパートにはこの規則は適用されない。</li> </ul>
テンプレート、補助器具など	<ul style="list-style-type: none"> <li>選手とエキスパートは、ワークショップにテンプレートや補助器具を持ち込んではいない。</li> <li>職種競技マネージャとチーフ・エキスパートにはこの規則は適用されない。</li> </ul>
図面、情報の記録	<ul style="list-style-type: none"> <li>選手とエキスパートは、図面や記録機器をワークショップに持ち込んではいない。</li> <li>職種競技マネージャとチーフ・エキスパートにはこの規則は適用されない。</li> </ul>
競技課題	<ul style="list-style-type: none"> <li>競技課題の用紙は、選手が使用するコピー版に新たな書き込みをしてはいない。</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
- ディスプレイ画面
- 競技課題の説明
- 選手の活動に対する理解の促進
- 選手のプロフィールの紹介
- 就業機会の情報提供
- 競技状況の日毎の掲示

# 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。

- リサイクルの実施
- 「環境に優しい」材料の使用
- 大会後に、完成した競技課題の活用
- インフラリストに記載されている製品とツールの使用。選手は、インフラリストに記載されていない道具のみを持ち込める。
- 大会中のマネキンの再利用とモデルの起用

## 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

このWSOS (セクション2) は、美容/理容師、ヘアスタイリスト、美容専門家と最も密接な関係がある：

<https://www.onetonline.org/link/summary/39-5012.00>、

および美容/理容師

<http://data.europa.eu/esco/isco/C5141>

上記リンクから、類似する職業を探索することもできる。

ILO 5141

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	担当者
Oasis Salon	Dusita Suppala、マネージングディレクター
Pivot Point	Jan Laan、国際事業開発副社長
SARL HAIR AGENCY	Raphaël Perrier、CEO
Studio W Salon	Julia Walters、オーナー兼スタイリスト
CFP Des Riverains	Carole Perron、教師



# 13 付録

## 13.1 付録情報

該当なし。