

職種定義

ペイント・装飾

職種 22



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.....	3
2	ワールドスキルズ職業基準 (WSOS)	5
3	評価戦略と仕様	13
4	評価設計と実践	14
5	競技課題	18
6	職種管理および情報伝達.....	22
7	職種限定の安全要件	24
8	材料および機材	25
9	職種限定規則	32
10	エキスパートの知識と経験	33
11	来場者とマスコミに対する職種の広報活動.....	34
12	持続可能性.....	35
13	産業界との協議に関する情報.....	36
14	付録.....	37

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

ペイント・装飾

1.1.2 関連する職務または職業の定義

塗装工・装飾工は、商業と公共セクター（分野）で働き、建物の外装や内装と水・錆・腐食・かび・昆虫侵入などからの建物の保護に責任を負っている。サービスに求められる特質・品質と顧客からの報酬との間には、直接的な関係が存在する。したがって塗装工・装飾工は、顧客の要求を満たし、それにより事業を維持・成長させるために、プロとして、かつ顧客と双方向的に業務を行う継続的な責任を負っている。

広告美術は、建設業界の他の部門およびそれを支援する多くの製品と密接に関係している。塗装工・装飾工は、例えば企業、工場、学校、ホテル、顧客の住宅、建設現場など非常に多様な環境で、あらゆる天候条件でも、屋内でも屋外でも仕事をする。塗装工・装飾工は、幅広いサービスを提供する可能性がある。これには、顧客の要求事項の解釈から材料/図面の環境持続可能性、デザイン/色彩に関するアドバイス、塗装、スプレー噴霧、装飾コーティング、壁紙貼り、ギルディングと看板制作を高い基準で行うことが含まれる。

作業の構成と自己管理、コミュニケーションと対人スキル（技能）、問題解決、イノベーション、創造性、そして鉛やアスベストなどの有害な表層を含む面全体を細心の注意を払って処理する能力。これらは、優れた塗装工・装飾工の普遍的な特質である。流動的な労働市場では、塗装工・装飾工は、チームまたは個人で業務にあたり、時にはその両方に従事する場合もある。作業構造に関わらず、訓練と経験を積んだ塗装工・装飾工は、高い水準の個人的責任と自主性を担う。顧客要件を慎重に決定し、安全にかつ整然と作業し、例外的な計画立案やスケジューリングを行うことから、対象物への繊細なギルディングや調度品の仕上げを精密にかつ細心の注意を払って行うことまで、全ての工程が重要であり、ほとんどのミスは取り返しがつかず、損失をもたらすことになる。

人材の国際的な流動に伴い、塗装工・装飾工は急速に拡大する機会と課題に直面している。有能な塗装工・装飾工には、多くの商業的および国際的な機会が用意されている。しかし一方で、多様な文化、トレンドや流行を理解しそれらに対応することも必要となる。したがって、広告美術に関するスキルの多様性は、今後も拡大していくと思われる。

1.1.3 チームの選手数

ペイント・装飾は、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 本書の位置づけおよび重要性

この文書には、この職種競技に出場するために必要な基準、および競技を管理する評価の原則、方法、手順に関する情報が記載されている。

各エキスパートおよび各選手は、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・行動規範
- 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に関する一般的な注意事項

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を実証する知識や理解および特定の技能について詳述している。これらは職業に特有のものであると同時に、横断的なものでもある。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)。

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、それらを覆す理由が無い限り、別途行うことはない。

WSOS は、見出し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性が示されている。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限り、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	作業の組み立て方と管理方法	5
	<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"> • 安全衛生に関する法律、義務と文書 • 事故/応急処置/火災緊急時の手順と報告 • 電気を使用する作業を安全に行う方法 • 個人用防護具を使用しなければならない状況 • すべての工具と器具の使用目的、用途、手入れ、メンテナンス、保管と安全上の意味 • 温度や日光による影響も含めた、材料の使用目的、用途、手入れ、保管 • 表面処理、入り隅、シェーディング、塗布など、製造業者の指示に従うことの重要 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 「グリーン」 マテリアルの使用とリサイクルに適合する持続可能性対策 • 無駄を最小限に抑え、コスト管理に役立つ作業の仕方 • ワークフローと測定の原則 • あらゆる作業の仕方における計画、正確性、チェックと細心の注意の重要性 • 自身の専門能力開発に継続的に取り組むことの価値 	
	<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> • 製造業者の使用説明書を含め、安全衛生の基準、規則、規制に従う。 • 建設現場に関する安全衛生上の危険を発見し、リスク評価を実施する。 • 一般人の安全を確保するために、警告標識・掲示を設置する。 • 適切な個人用防護具（安全靴、防音保護具、保護眼鏡）を特定し使用する。 • 高所での作業に必要な危険予防措置を講じる。例えば足場やはしごの使用 • すべての工具・器具を安全に選択、使用、洗浄、保守、保管する。 • すべての材料を安全に選択、使用、保管する。 • 作業エリアを最大限に効率化するように計画し、定期的に整理整頓する規律を保つ。 • 常に正確に測定する。 • 効率的に作業し、定期的に進捗状況と結果を確認する。 • 一貫して高い品質水準と作業工程を維持する 	
2	コミュニケーションと対人スキル	10
	<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"> • 顧客の信頼を確立し維持することの重要性 • 遺産/保存作業に関連する技術的考慮事項 • 建築士と関連業界の役割と要件 • 信頼や生産的な仕事上の関係を構築し維持することの価値 • 誤解や相反する要求を迅速に解決することの重要 	
	<p>各自は以下を実施できること。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 顧客の要件を解釈し、顧客の期待を積極的に管理する。 • 顧客の要望を視覚化して解釈し、設計や予算の要件を満たす/改善する提案を行う。 	

セクション		相対的重要性 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> 歴史的遺産プロジェクトにおいて、専門家として技術的な助言と指導を行う。 これまでの仕事のポートフォリオを提示し、経験や専門技能の範囲と質を示す。 顧客向けに費用と時間の見積りを作成する。 建築家と関連業者のニーズを認識する。 建築家や関連業者を紹介して顧客の要望をサポートする。 効率性/生産性/品質・コスト管理を促進するため、チームで効果的に作業を行う。 	
3	問題解決、イノベーションと創造力	5
	<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"> 貼り付け不良など、作業工程内で起こり得るトラブルの種類 問題解決のための診断的アプローチ 新素材、手法、器具/技術（例えば混色）を含む業界の動向と展望 作業方法や使用する機器・手法（例：カラーミキシング(調色) など 	
	<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> 定期的に作業をチェックし、後工程での問題を最小限に抑える。 不正確な情報に注意し、問題を未然に防ぐ。 問題には素早く気づいて理解し、自己管理プロセスに従って解決する。 製品と顧客満足度の全体的なレベルを向上させるアイデアを提案する機会を見分ける。 新しい方法を試し、変化を受け入れる意欲を示す 	
4	計画書/製図の作成と解釈	10
	<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"> 断面図、基準面、壁式構造、材料コード、奥行き寸法、高さ、スケジュール、仕様など、組立図の平面図に必要な詳細情報 記号（例えば材料に関するもの） 縮尺 材料所要量と所要労働量（数量明細書、作業計画書、在庫システム、クリティカルパス分析、 リードタイム、スケジュール、価格決定方式の使用を含む）の順序の計画を立てることの利点 屋外と屋内の色彩設計（例えば、単色・類似色・補色、暖色/進出色・対比色・寒色/後退色） 正確な作品を作成するための正確な図面の必要 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> • 手描きまたはコンピューター支援設計（CAD）による設計 • 図面の正確な解釈 • 色彩設計を行う。 • カラーマッチングによる色の再現・調整（建物の種類や年代などに合わせる） • 専門的な要件を確認する（例えば耐火性があること） • 製図と縮尺から正確に測定する。 • 正確性を確認し、建築家/クライアントに意見を述べ提案する。 • 必要な材料の量を正確に計算し、作業の価格を決定する。 • 作業スケジュールを作成する。 	
5	<p>ブラシとローラーによる塗装</p>	30
	<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"> • 塗装の目的: 保護、保存、衛生、装飾、識別（カラーコードなど） • 製造業者のガイドラインに従うことの重要性 • COSHH（健康有害物質衛生管理規則）の要件 • 材料の公衆への影響と必要な予防措置（例えばアレルギーなど） • 様々なブラシ、ローラー、こて/テクスチャリングツールの種類 • 水溶性や溶媒系などの様々な表面コーティング、着色剤や防腐剤などの木材処理 	
	<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> • 下地の状態を確認する（例：新しいか既存か、有害か無害か）。 • 下地の種類を確認する（木材、しっくい（多孔質、非多孔質表面仕上げ）、プラスチック、金属など）。 • 洗浄、下塗り、潤滑油除去、シーリングなど、下地の種類に応じた適切な準備作業を行う。 • 攪拌、混合、ろ過など、正しい手順に従って塗料を準備する。 • 材料、下地、作業量に応じて、ペイントに用いる適切な器具を選択する。 • ペイントに対する温度の影響を考慮すること。例えば、湿度の高さや、屋外作業における天候条件など。 • 周囲のエリアを保護する。床や設備などを養生し、人への影響を避けるために標識を設置することを含む。 • 下地の種類に応じて適切な塗装システム（例：プライマー、下塗り、上塗り）を、刷毛・ローラー・ペイントパッド・スプレーなどを使って施工する。 • 境界部分の塗り分けや、正確なラインを出すためにマスキング用具を使用する。 • 塗装の品質を定期的に不透明度（隠ぺい力）テストで確認し、ムラなく均一に塗れているようにする。 	

セクション		相対的重要性 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> 問題が発生した場合、直後または後で、調査のために他の専門職（他業種）に連絡すること。（例：水染み） 仕上げの品質が仕様を満たしているかをチェックし、是正措置を講じる。 	
6	スプレー塗装	15
	<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"> 塗装の目的：保護、保存、衛生、装飾、識別（例：色分け） メーカーのガイドラインに従うことの重要性 健康に有害な物質の管理に関する規則であるCOSHH要件 材料が人々与える影響と必要な予防措置（アレルギーなど） スプレーペイントができない材料（例：ペースト状の材料や一部のプライマー） 	
	<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> 下地の状態（例：新しいか既存か）をチェックする。 下地の種類（木材、プラスチック、金属など）を確認する。 洗浄、下塗り、潤滑油除去、シーリングなど、下地の種類に応じた適切な準備作業を行う。 下地の種類に応じて、拡販・混合・ろ過・粘度調整など、正しい手順で塗料を準備し、材料・下地・作業量に応じて適切な塗装機器を選択する。 塗料に対する温度の影響を考慮すること 例えば、湿度の高さや、屋外作業における天候条件など 周囲のエリアを保護する。床や設備などを養生し、人への影響を避けるために標識を設置することを含む。 適切なスプレー塗装機器を選択する（例：HVLP、エアレス、静電塗装、加圧式供給装置など）。 COSHH要件とメーカーのガイドラインに従い、下地（プライマー、アンダーコート、グロスなど）の種類に応じてスプレーペイントを行う。 境界部分の塗り分けや正確なラインを出すために広い範囲でマスキング用具を使用する。 スプレーに用いる器具の洗浄と徹底したメンテナンス 定期的に不透明度（隠ぺい力）テストを行って塗装の質をチェックし、ムラなく均一に濡れているようにする。 塗膜の厚さを、WFT（湿膜厚）またはDFT（乾膜厚）で確認する 問題が発生した場合、直後または後で、調査のために他の専門職（他業種）に連絡すること（例：水染み） 仕上げの品質が仕様を満たしているかをチェックし、是正措置を講じる。 	

セクション		相対的重要度 (%)
7	壁紙貼り	15
	<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"> • ウェットエンボス加工、ラミネート加工、ドライエンボス加工、熱膨張加工、濡れた接着剤への粒子付着などを含む制作方法 • ブロック印刷、スクリーン印刷、機械印刷、ウェット印刷、ドライ印刷、エンボス印刷などの印刷方法 • ストレートマッチ（柄合わせ）、ドロップマッチ（ずらし柄合わせ）、ランダム／フリーマッチ（柄合わせ不要）などのパターンの種類 • （特殊品を含む）さまざまな種類の壁紙とその特徴：パルプ紙、アナグリプタ、ウォッシュャブル、ビニール、デュプレックス、シンプレックス、布裏打ちビニール、紙裏打ち布、手刷り、紙裏打ちビニール、経糸／無緯布、リンクラスタ、スーパーデュラブル、ブロック、ヘシアン、メタリック、ガラス繊維、フオイル、湿気対応品など • ライニングペーパー（下地用の壁紙）が必要となる状況。例えば、溶剤塗装された壁面や、補修箇所が多い場合など • トリミング（端の処理）方法：プレトリム済みのもの、またはセルベッジ（耳）を取り除く方法 • セルベッジ（耳）を取り除く際に、正確にトリミングすることの重要性 • 壁紙の種類に応じた継ぎ目（ジョイント）方法：突き付け貼り、重ね貼り、カットジョイントなど • 国際的な性能表示記号（例：スポンジ拭き可能、剥離しやすい、オフセット柄合わせなど） • 接着剤の種類（例：セルロース系、でんぷん系）と、それぞれがどの種類の壁紙に適しているか。 • 壁紙の種類に応じた糊付け方法：糊付け機、刷毛、ローラー、あらかじめ糊が付いたタイプ、そして壁に直接糊を塗る方法 	
	<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> • 新規または既存など、下地の状態をチェックする。 • 木材、プラスチック、石膏、金属などの下地の種類をチェックする。 • 洗浄、下塗り、潤滑油除去、水垢や油污れなどの欠陥に対するシーリングなど、下地の種類に応じた適切な準備作業を行う。 • 下地の吸い込みを均一にするためにサイズ剤で処理してシール（封じ）するか、必要に応じてライニングペーパー（下張り紙）を貼る。 • 柄合わせの要件を確認する：ランダム、ストレート、オフセット、交互の長さ、リバース貼りなど • コスト効率を高めるために、壁紙を無駄なく効率的にカットし、トリミングする。 • 高品質／高価な壁紙を扱う際には、（綿手袋の使用など）特別な注意を払う。 • （糊付きでない場合は）壁紙と壁の両方に糊を塗る、または糊付け機を使用する。ビニール、ブロック、リンクラスタなど、壁紙の種類に応じた様々な接着剤を使う。 • 必要に応じて、浸漬時間に関してメーカーのガイドラインが守られていることを確認する。 • 最適な位置決め、例えば光から離れた位置で作業を行うなどし、壁画などのパターンを考慮する。 • 垂直線（鉛直線）に合わせて壁紙を貼り、正確に貼れているか確認し、必要に応じて修正する。 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 障害物の周囲など、必要に応じて、再度垂直を取り直す。 • 継ぎ目は基本的に突き付けにするが、防湿紙などの例外では別の方法を用いる。 • 色のバラつきなど、品質を確認し、必要に応じてメーカーに連絡する。 • 全体的な品質が顧客の仕様に一致していることを確認する。 	
8	装飾テクニックの応用	5
	<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"> • 洪水や火災後の修復・保存作業における歴史的価値を考慮した対応について • 様々な装飾技法 • 湿式研磨、乾式研磨、補修作業、部分的な下塗り（スポットプライミング）を含む下地処理の方法 • 発生する可能性のある欠陥：色ムラ、ロープ状の筋、沈み込み、粒状のザラつき • ペイント済み装飾作品の下塗りとして使用される適切な塗料の種類 	
	<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> • スポンジング、ラギング、バギング、ステッピング、ブレンディング、木目描き、大理石風仕上げ、だまし絵、金箔・銀箔仕上げなどの特殊材料・特殊技法を選び、使用し、施工する。 • （金箔貼りなどの）特殊作業に必要な専門工具を選び、使用する • ステンシルをデザインして貼る。 • 段ボール、プラスチック、木材、石膏、金属など、さまざまな素材の表面に適用する。 • 表面を完璧な仕上がりに整えるために、表面を清潔、平滑にし、サイズ処理を行う。 	
9	看板文字／レタリング	5
	<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"> • ステンシルの種類：ポジティブ型、ネガティブ型、マルチプレート型 • ステンシルを拡大・縮小する方法：正確な採寸、グリッド法、投影機による拡大、コピー機による拡大縮小 • デザインを転写する方法：トレース&パウンズ法などを含む • 紙や専用ステンシルカードなどのステンシル素材に、コピー機でデザインを直接コピーする • ステンシルプレートを切る際に適したベース素材：ガラス板、専用カッティングマットなど • 清潔さ、手の位置、ナイフの角度、切る方向、刃の鋭さ、切れてしまったつなぎ部分の修復、サイズ、模様を切る順序（小さな部分や縦線から先に切る）、ステンシルプレートの自由な動き、余白幅などの重要性 	

セクション		相対的重要性 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • ステンシルを表面に固定する方法 : 専用固定具、スプレー式接着剤、テープ (マスキングテープや低粘着テープ) など 	
	<p>各自は以下を実施できること</p> <ul style="list-style-type: none"> • 壁にステンシルを施す際には、繰り返し模様の数やつながり、ドア・窓・角の位置、作業スペースの確保、部屋の寸法、ステンシルの大きさ、模様の間隔などを考慮する。 • 必要な塗布手順に従う。 • トレース、パウンス、CAD素材など、さまざまな方法を使って画像・イメージを転写する。 • フリスクフィルムを、スプレーやローラーなどのさまざまな方法で貼り付ける。 • 確実に拡大する。 • フリーハンドまたはテンプレートで仕上げを行う。 • レタリングの位置を正確に測る。 	
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する。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。

技能五輪国際大会での評価は、大きく2種類に分類される：メジャメントとジャッジメント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、競技課題の設計過程でその指標となる。その後、採点スキームおよび競技課題は、両者一体となって WSOS および評価戦略との関係性を最適化することを保証するため、反復作業を通して設計、開発、および検証される。採点スキームと競技課題は共にその品質および WSOS との一貫性を示すためにエキスパートの同意を得、WSI からの承認を求めて提出される。

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、その品質を保証し、CIS の実効性を確保するために、WSI の職種アドバイザーと連携する。

4 評価設計と実践

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、ならびに採点の手順と必要事項について記述する。

技能五輪国際大会における採点スキームは、競技の中心的な仕組みである。なぜなら、各技能競技を代表する国際基準と採点を直接結びつけており、しかもその国際基準自体が各職種における世界的な職業像を示しているからである。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設計される。

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設計のためのパラメータを確立することになる。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、競技課題設計の手引きとして、最初に採点スキームをより詳細に開発することが適切な場合がある。または、初期の競技課題の設計は、概要版の採点スキームに基づいて行うこともできる。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開発するべきである。

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 内の重要度から乖離してよいかを説明している。

誠実性と公平性のために、採点スキームと競技課題は、関連する専門知識を持つ 1 人以上の独立した者によって設計および開発されるようになってきている。こうした例として、採点スキームおよび競技課題は、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および競技課題がエキスパートによって設計される場合、独立した認証と品質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、規則を確認すること。

エキスパートおよび独立した評価者は、完了前に十分な余裕を持って、検討、検証、および妥当性確認のために採点スキームおよび競技課題を提出する必要がある。また、品質保証のため、そして CIS の機能を最大限に活用するために、設計および開発のプロセス全体を通じて、職種アドバイザー、検討者、および検証者と協力して作業することも期待される。

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手助けする。

4.2 評価基準（の項目）

採点スキームの主要な見出しは、評価基準（の項目）である。これらの見出しは競技課題よりも前に、または競技課題と連動して生成される。職種競技の中には、評価基準（の項目）が WSOS のセクション見出し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。見出しが一致する、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。

採点基準は、採点スキームを作成する担当者によって作られる。彼らは、競技課題の評価と採点に最も適していると考える基準を自由に設定することができる。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。なぜなら、評価基準、評点の配分、そして評価には、以下の要素が含まれるためである。

採点方法は、採点スキームと競技課題の性質によって決まり、その内容はこの職種定義が公開された後に決定される。

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) および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) は一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見出しになる。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、採点日および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 の配点表に表示され、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。(4.1 を参照)

	CRITERIA								TOTAL MARKS PER SECTION	WSS MARKS PER SECTION	VARIANCE	
	A	B	C	D	E	F	G	H				
STANDARDS SPECIFICATION SECTION												
1	5.00								5.00	5.00	0.00	
2		2.00					7.50		9.50	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	
TOTAL MARKS	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

各副基準にはひと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および採点を行う。同じ採点チームがすべての選手を評価し、採点しなければならない。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動作を行わなければならない、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人の採点をしないよう手配される。(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。

- 各アспект（評価細目）に対して詳細な指針を示すためのベンチマーク（基準）であり、それは文章・画像・実物サンプル・別添のガイダンスノートといった様々な形式で提示されるこれは「基準と評価の手引き」に記されている。
- **0**～**3**の尺度で示す：
 - **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

3人のエキスパートが、通常は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、同国選手の採点を防止するために、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**0**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

基準の選択および評価方法に関する決定は、職種競技を設計する過程で、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継続的な改善に取り組んでおり、それは過去における制限の振り返りや良い慣行を築くことを含む。下記に記す本職種競技の評価戦略と手順は、上記を考慮し、採点プロセスの管理方法について述べる。

審査（ジャッジメント）と採点（メジャメント）の日程および配分は、大会にてエキスパートによって最終決定される。ただし、メジャメントまたはブラインド採点の少なくとも**30%**は、大会**4**日目に実施しなければならない。

各モジュール（またはその一部）は、完成した当日に採点される。ただし壁紙作業のみ例外で、カットや柄合わせ、仕上りの外観については**1**日目に採点される。壁紙の隙間、重なり、気泡、浮き、乾いた糊の跡については**2**日目に採点を行う。

モジュール1—スピード壁画および色合わせのスピード競技／寸法精度

寸法精度のテストでは、要求された寸法から±**1.0mm**までの誤差は許容されるが、**1.0mm**を超える誤差がある場合は得点が**0**点となる。各測定ポイントにつき、与えられる得点は最大**1**点である。

モジュール2—フリーテクニック

モジュール3ーレタリング

モジュール4ーメインデザイン

モジュール5ー壁紙貼り

モジュール6ー扉とアーキトレーブ（額縁・枠材）

- モールディング（縁飾り）付きのパネルドア。内側パネルはスプレー塗装のみ。ドア枠と下部巾木（スカーティング）の採点。外側パネル、内側パネル、そしてモールディングは、それぞれ異なる色で塗装する。

手順：

メジャメント（測定）に関する最終的な詳細項目は、大会の前にエキスパートによって決定される。

エキスパートは、採点評価を行うために、以下のように配置される。

- ジャッジメントによる採点：
 - フリーテクニク（芸術的構成）
 - メインデザイン（全体的な外観）
 - チーフ・エキスパートを含むエキスパート全員によって芸術的構成が評価され、平均評点が算出される
- メジャメント（測定）採点：
 - 3人のエキスパートが一緒に評価を行う
 - 1人のエキスパートが結果をまとめる
 - 1人のエキスパートがまとめられた内容をチェックする
- スピード競技：
 - 1人のエキスパートが結果をまとめる
 - 1人のエキスパートがまとめられた内容をチェックする
 - 1人のエキスパートがレポートをチェックする
 - 他のエキスパート全員が大会をチェックする
- カラーミキシング（色あわせ）：
 - 5人のエキスパートが品質に基づいて順位付けを行う。なお、順位付けには4人以上の合意が必要とする
 - エキスパート1人が結果をまとめる
 - エキスパート1人がまとめた内容をチェックする
- エキスパートによるグループ
 - エキスパートのグループは、チーフエキスパートによって編成される
 - グループは、経験豊富なエキスパートと新任エキスパートの両方で構成されなければならない
 - 各グループのエキスパートは、自国の選手以外の全ての選手の採点を行う

5 競技課題

5.1 一般的な説明

3（評価戦略と仕様）および4（採点スキーム）では、競技課題の開発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、および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、採点スキームと連動しながら、スタンダードに基づく評価と採点を、十分に、バランスよく、そして実際の職種に即した形で行う機会を提供することである。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。実際の作業パフォーマンスとの関係性についても同様である。

競技課題は、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。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、知識および理解を評価することができる。競技課題は、ワールドスキルズの規則と規制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設計および開発されている。これらは、職種競技マネージャまたは独立した競技課題開発者によって、通常は大会開催12か月前から設計および開発される。それらは、独立した検討、検証、および妥当性確認の対象となる。（4.1を参照）

以下に提示する情報は、この職種定義の完成時点で判明している内容および機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すること。

5.2 競技課題の形式／構造

競技課題は、個別に評価される6つのモジュールのシリーズである。

5.3 競技課題の設計要件

競技課題は、基礎となる職務の目的、構造、プロセス、結果を反映すること。また、その職務の小規模バージョンを目標とする。実用性に注視する前に、**SMT**はセクション5.1に記載のとおり、その競技課題が、**WSOS**において包括的で、バランスの取れた、正真正銘の評価採点を提供していること示すこと。

提出が必要な基準

- 競技課題は、以下の通りでなければならない。
 - 現行の有効な職種定義に準拠していること
 - ワールドスキルズが定義する要件と採番方法に準拠していること
 - モジュール4は、デザインとレタリング（会場名・開催年）と詳細な構造を示したカラー図面1枚で構成される。
 - カラーによる輪郭線（M1：10）
 - 単位cmで測定した設計図面、（M1：10）
 - 国際カラーコードを使用した色調（カラートーン）の仕様
 - 所定の時間内に構築可能かつ実現可能である旨の証明を添えて提出すること（セクション5.6を参照）

- カラートーン(色調)を国際規格のコードで示す；
- 所定の時間内に制作可能であり、実現可能であることを証明するものを添えて提出すること。
- 必要な使用材料は、すでに混合された状態で会場で用意されている。したがって、競技課題提出時には、デザインおよびレタリングの色は、RAL・NCSなどの国際的に用いられる色彩規格や標準色体系を用いて正確に指定される必要がある。
- 競技で使用されるすべての色は、世界中で入手可能でなければならない：
 - 扉部の下塗り材（プライマー）、中塗り材(ミドルコート)、そして半艶または艶ありの上塗り塗料；
 - ドアのモールディング（枠飾り・縁取り）の種類：ポリウレタン製モールディング（NMC社のWallstylシリーズの型番WL3）
 - パネル部分および上部巾木（トップスカーティング）用の壁用塗料
 - デザインカラー；
 - ペースト(糊)または壁紙用接着剤；
- 壁紙は、世界中で入手可能なものでなければならない。

モジュール1に必要な基準ースピード壁画

- エキスパートは、技能競技大会の準備期間（大会開催4日前から大会開催1日前まで）にモジュール1のスピード壁画を描かなければならない。エキスパートは、技能競技大会でエキスパートが準備した、少なくとも3つ、最大で9つのスピード壁画から選択する必要がある。エキスパートは、スピード壁画が合理的な時間内に完成し、実現可能であることに同意する投票を行う。その後、無記名で1つのスピード壁画に投票する。すべての壁画のデザインは技能競技大会マネージャに手渡され、技能競技大会マネージャは、無記名投票で最高票を獲得したデザインを完成させる。エキスパートは、競技第2日目にスピード壁画モジュールの開始前に配布されるまで、最終的なスピード壁画を知ることはない。スピード壁画の寸法は、約2200 mm～2400 mm x800 mmを超えてはならず、乾いていない塗料の上に新たな塗料が塗られないように設計されなければならない。

スピード壁画はスピード競技の形式とする。スピード競技の最大時間は1.5時間である。選手は、エキスパートが今回の技能競技大会のために調査した色調（カラートーン）を、自身の手で正確に再現し、競技課題に沿ってスピード壁画に使用しなければならない。残りの3色は色合い（カラーシェード）の通りに調合しなければならない。混色は、競技第1日目のスピード競技の前に完了させる。

- スピード壁画は、カラーマッチプロジェクトの背景色を含む4色で4つのグラデーショントーンで描かれ、詳細に構成されていなければならない。
- 課題が時間内に作成可能であり、実現可能である旨の証明を提出しなければならない。

モジュール1の設計要件ーカラーマッチング

エキスパートはモジュール1の色見本として、色合い（カラーシェード）を決定する。すべての選手に、エキスパートが調査した4つの色見本をそれぞれ乗せた木製プレートと、混色とカラーグラデーション用に白色のアンダーコートが塗られた木製プレート1枚が提供される。この木製プレートの大きさは、約21 cm × 29.7 cm（A4サイズ）でなければならない。これらのプレートの裏面には、その選手の番号が記載されている。表面には文字や印などを記入してはならない。

選手には、カラーマッチング・サンプルの塗布用に、質感が同じローラー刷毛のミニローラー2本が提供される。

選手は、ブラシまたはローラーで、色彩調整グラデーションを塗ることができる。選手は、競技日の終日にわたって一定の明るさがあるワークショップ（各職種競技場）エリア内の明確に規定されたテーブルの上で、自分の混色を確認する必要がある。

メジャメント（測定）

- スピード壁画には、最大6つのランダム測定ポイントが設けられる。
- レタリングには、最大4つのランダム測定ポイント。
- メインデザインには、最大10つのランダム測定ポイント。
- 壁紙には、最大4つのランダム測定ポイント。

スピード壁画とメインデザインの測定ポイントは、事前に選択されていない場合は、抽選によって決められる。

エキスパート達は提出された評価基準に基づき、モジュール4と1の最終評価を行う。

5.4 競技課題の調整と開発

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)。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）

競技課題の調整は、SCMが行う。

5.4.2 競技課題／モジュールの開発者

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

モジュール1は、現行の大会のエキスパートによって開発される。

5.4.3 競技課題の開発時期

競技課題／モジュールは以下のタイムラインに従って開発される。

時期	実施内容
大会の15ヶ月前	ITPDを特定し、WSIとITPDの間で秘密保持契約が締結される。
大会準備週間（CPW）中	職種競技マネージャ（SCM）とワークショップ・マネージャ（WM）が、壁紙のデザインを決定する。壁紙のデザインは530mm以上で、繰り返しのあるパターンがあり、洗える必要がある。
技能競技大会の2か月前まで	競技課題文書が、ワールドスキルズインターナショナルの技能競技管理マネージャに送られる。
競技技能大会第1日目の前日まで	エキスパートはスピードモジュールの提案を作成し、無記名で投票する（セクション5.3を参照）。
技能競技大会の第1日目	競技課題／モジュールが、エキスパートと選手に提示される。

5.5 競技課題の初期検討および検証

競技課題の目的は、特定の職業における傑出した実践者の作業生活を真に象徴するように、選手へ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、競技課題はその文脈、目的、行動、および期待において特有なものである。

競技課題の設計と開発をサポートするために、厳密な品質保証と設計プロセスが実施されている（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、独立した競技課題設計者（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設計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。

職種アドバイザーは、この手配を確実に調整し、競技規則の 10.7 を支えるリスク分析に基づいて、初期検討および検証の双方の適時性と完全性を保証する。

5.6 競技課題の妥当性確認

職種競技マネージャは、妥当性確認に関する調整を行い、競技課題/モジュールが選手の材料、機材、知識、および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、技能競技大会第1日目にエキスパートと選手に提示される。

4つのモジュールのコンセプトに関する一般的な選手の競技前情報は、ワールドスキルのWebサイトを通じて技能競技大会の3か月前に提示される。競技課題/モジュールに関する技術情報や詳細情報は共有されない。

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に対する修正は除く。

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 から入手できる。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、故障診断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。

6 職種管理および情報伝達

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、協力および意思決定の全ては、技能競技大会に先立ち、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および情報伝達は、フォーラムで実行された場合のみ有効とする。チーフエキスパート（またはチーフエキスパートが指名したエキスパート）が、この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および職種競技開発の要件については、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) 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 競技課題および採点スキーム

公開中の競技課題は、www.worldskills.org/testprojects および選手センター (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の管理は、SCM（職種競技マネージャ）が指揮する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および副チーフエキスパートで構成される。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で (www.worldskills.org/expertcentre) 閲覧できる。

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、エキスパートおよび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
図面、情報の記録	<ul style="list-style-type: none">•すべての競技課題文書は、チーフ・エキスパートによってエキスパートルームのロッカーで保管されなければならない。
持続可能性	<ul style="list-style-type: none">•選手は、フリーテクニックモジュールに必要な最小限の材料だけを持ち込むことができる。

7 職種限定の安全要件

7.1 個人の保護具

開催国または地域の規則については、技能五輪安全方針および規則を参照のこと。

タスク	側面保護 付き保護 メガネ	防じん マスク	有機ガス用 の呼吸用保 護具	耐切削手 袋	使い捨てゴ ム手袋	つま先が 保護(先芯 入り)され たヒール のない丈 夫な靴	フィット 感のある 作業着 (長ズボ ン)	聴覚保護 具	パリアクリ ーム/ラテ ックス手袋
安全なエリア での一般的な 保護具						✓			
一般エリアで の一般的な保 護具						✓	✓		
研磨機の使用	✓	✓		✓		✓	✓	✓	
アクセス設備 (脚立、作業 台など)の使 用						✓	✓		
壁紙貼り				✓		✓	✓		
ペインティン グ						✓	✓		✓
スプレー作業	✓		✓		✓	✓	✓		✓

8 材料および機材

8.1 インフラリスト

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 で入手できる。

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、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順次更新する。**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ます、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、故障診断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、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、外寸の合計体積が 1 m^3 を超えない工具箱を 1 個持ち込むことができる。

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

体積測定には、梱包箱、その他の保護梱包材、輸送用パレット、車輪などは含まれない。

8.3 選手が持参する材料・機材・工具



工具箱に入れることができるものは以下の通りである。

項目	説明	写真
1	木材用の水性充填剤	
2	研磨材	

項目	説明	写真
		
3	全モジュールで使用する個人用工具と塗料容器	
4	モジュール3 - フリーテクニック用の材料	
5	製図・測定用具 (市販品)	
6	刷毛、ローラーまたはパッドのセット	

項目	説明	写真
		
7	壁紙貼り用の工具セット	
8	(塗装作業で使う)マールスティックまたはペインターズルーラーのセット	
9	使い捨てのふるい(ろ過フィルタ);	<p style="text-align: right;">100PCS</p> 
10	スクリュードライバーセット	
11		

項目	説明	写真
	水準器および/またはデジタル水準器	 <small>shutterstock.com • 161573021</small>
12	スポンジセット	
13	パレットナイフセット	
14	ガラススクレーパー	
15	ローラートレイ用のグリッド（網）と、複数のフォームラバーローラーのセット	

項目	説明	写真
		
16	マスキングテープとテープカッターのセット	
17	照明セット	

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ように、自分の個人用保護具を用意する必要がある。

8.4 エキスパートが持参する材料・機材・工具

セクション7. 職種限定の安全要件に記載のとおり、エキスパートは自身の保護具を持参する必要がある。

エキスパートは、通訳者の保護具の持参にも責任を負うこと。

8.5 職種エリアで禁止されている材料・機材

選手およびエキスパートは、セクション8.3および8.4に記載されていない材料や用具を持ち込むことは禁止されている。

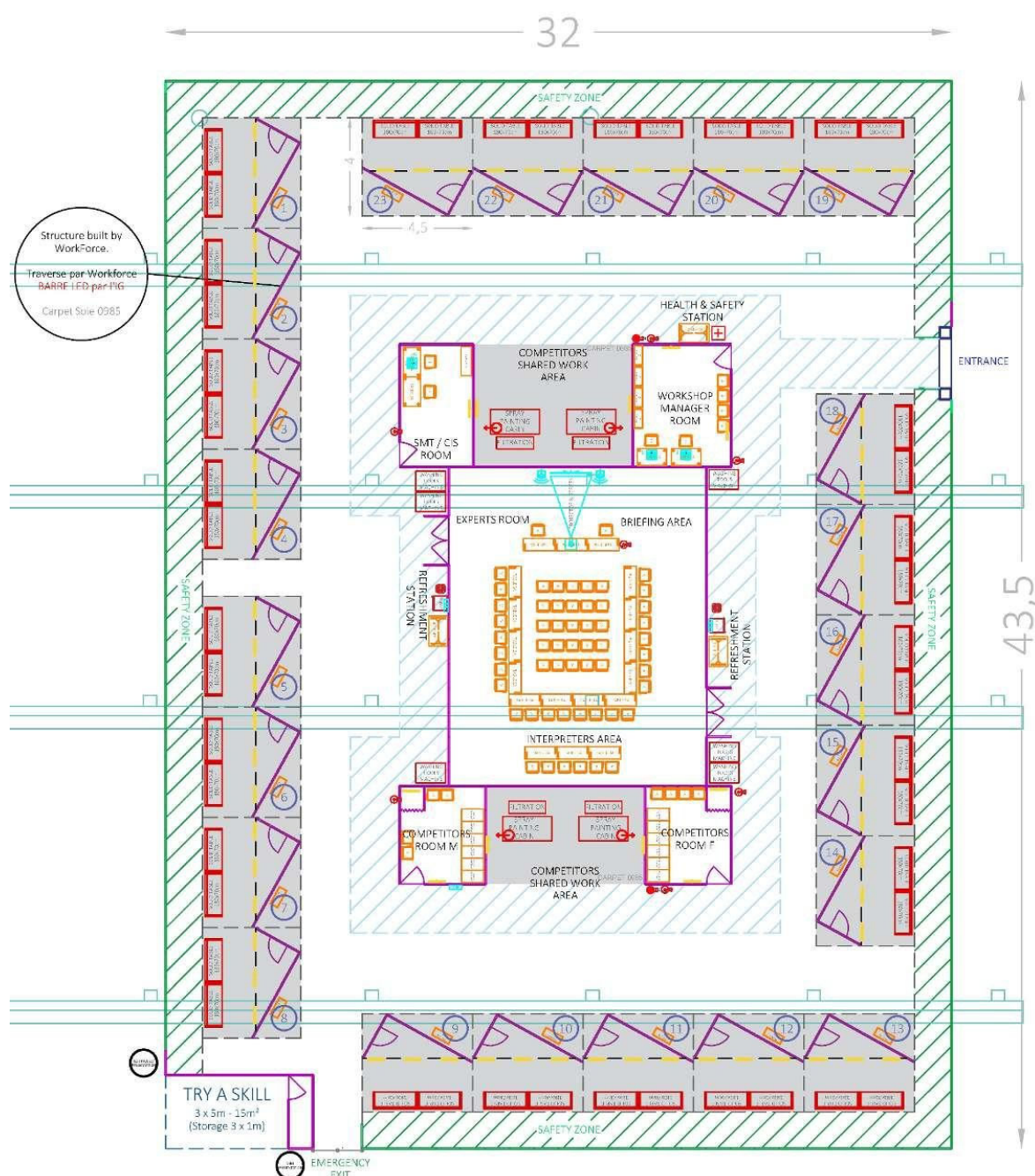
水性でないものは禁止されている。

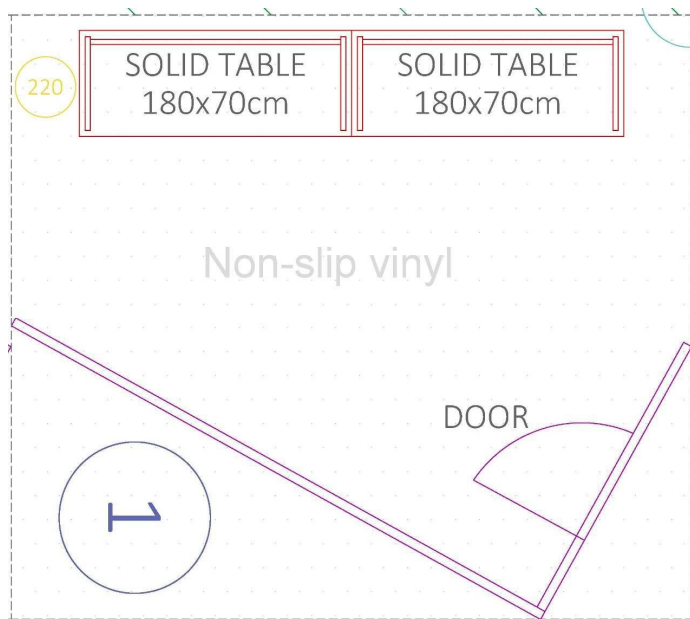
市販されていない測定器具は使用できない。

8.6 ワークショップおよび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 で入手できる。

ワークショップレイアウトの例





扉部側 : 2.00 m x 2.50 m、扉部なし : 4.00 m x 2.50 m

エキスパートは、大会に先立ち、以下の基準を検討・確認する。

- ワークステーション

各選手には作業用の壁があるワークステーションが用意される。大会会場の状況も考慮しなければならない。各選手のワークステーションの面積は、5.0m×6.0mでなければならない。

- 製作方法

- 壁は **MDF**製である必要があり、競技開始前に、パテ埋め・研磨・下塗りを行い、さらに壁面に適した品質の不透明な水性つや消し白塗料（ディスパージョンペイント）で塗装されていなければならない。仕上げの壁は、粘着テープで接着強度をテストしなければならない。

- （ワークショップ・マネージャによる）大会会場での準備。

- 処理される表面（壁、扉部、パネルなど）は、チーフ・エキスパートが指示した課題に従って、各ワークショップ・マネージャ・アシスタントが準備しなければならない。テンプレート、レタリング、転写シートは、表面（ブース内の工作物の表面）に密着していなければならないが、剥がしたときに傷がつかないようにしなければならない。このシートはワークショップ・マネージャによってテストされ、チーフ・エキスパートの協議を経て使用可能となる。

- ワークステーションのレイアウト

- セクション8.6に従って、選手のワークブースおよびワークステーションのためのスペースを確保しなければならない。このレイアウトは製本されている。

- ワークステーションに関する一般条件。

- ワークステーションには以下の一般要件が適用される。

- 作業対象となる壁の照明は、影が出ない状態で 600ルクスに一定に保たなければならない。

- 評価中は、昼夜を問わず、すべての作業ブースで照明が常に同じ明るさでなければならない。

- 室温は少なくとも 18℃でなければならない、24℃を超えてはならない。

- ワークステーションは、粉塵を発生させる職業の近くにあってはならず、できるだけ日光を確保しなければならない。

- ワークステーションには、前面にエキスパートと選手の通路を設ける必要がある。通路は清潔で歩きやすくななければならない。ワークステーションは通路には含まれない。

各選手のワークステーションを以下に示す（計測単位はメートルとミリ）。設備や機械を置く十分なスペースを有しなければならない。

9 職種限定規則

9.1 一般的な説明

職種別規則は競技規則と矛盾したり、競技規則に優先することはできない。職種別規則は、職種競技ごとに異なり得る部分について、具体的な詳細と明確な説明を提供している。これには、個人のIT機器、データ記憶装置、インターネットアクセス、手順とワークフロー、文書管理と配布が含まれるが、これらに限定されない。これらの規則に違反した場合は、倫理行動規程および行動ペナルティ制度などの問題・紛争解決手続き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
テクノロジーの活用 —USBメモリ、メモリスティック	<ul style="list-style-type: none"> • 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、メモリスティックをワークショップ（各職種競技場）内に持ち込むことができる。ただし競技第4日目の職種競技終了時まで、ワークショップからこれらを持ち出すことはできない。夜間はこれらをロッカーに保管しなければならない。
テクノロジーの使用 —個人用ノートパソコン、タブレット、携帯電話	<ul style="list-style-type: none"> • 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、個人用ノートパソコンとタブレットをワークショップ内に持ち込むことができる。ただし、競技第4日目の職種競技終了時まで、ワークショップからこれらを持ち出すことはできない。夜間はこれらをロッカーに保管しなければならない。 • 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、携帯電話をワークショップ内に持ち込むことが許されている。これらは日中、個人用ロッカーに保管する必要があるが、昼食時と一日の終わりに取り出すことができる。
テクノロジーの使用 —個人用写真・ビデオ撮影機器	<ul style="list-style-type: none"> • 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、エキスパート、選手および通訳者は、個人の写真・ビデオ撮影機器をワークショップに持ち込むことができる。ただし、競技第4日目の職種競技終了時まで、ワークショップからこれらを持ち出すことはできない。夜間はこれらをロッカーに保管しなければならない。
テンプレート、補助ツールなど。	<ul style="list-style-type: none"> • 選手はモジュール2（フリーテクニック）に限り、テンプレートを 사용하여よい。
ペナルティ制度	<ul style="list-style-type: none"> • 禁止されている材料、道具、機械加工を使用した選手には罰則が科せられる。ペナルティは、その時点でCCDと競技運営委員会の委員長の承認を得なければならない。 • 選手が禁止されている材料、道具、手順、機械加工を使用した場合、少なくとも3人のエキスパートからチーフ・エキスパートに署名入りの文書で報告しなければならない。可能であれば、禁止されている工具、材料、機械の写真を撮るべきである。

10 エキスパートの知識と経験

10.1 要件

本職種のエキスパートは、**セクション1.1.2**に記載されているとおり、適切な職務または業務の実施において、下記の知識と経験を有する必要がある。

- 関連する職業資格のレベル2または3以上
- 住宅、商業施設、または工業プロジェクトでの業界経験 刷毛・ローラー・スプレーによる材料の塗布作業を含むが、これらに限定されない。あらゆる種類の下地を準備し、良好な状態にすること。
- 既製の接着剤（調合済み接着剤）を使用した壁装材の施工
- 色彩システム／スキームの知識
- TVET（職業教育訓練）に関する資格や経験があると有利だが、必須ではない。
- 評価と品質に関する資格があると有利だが、必須ではない。
- 管理職経験／資格があれば有利だが、必須ではない。
- 地域、国内、国際レベルでのペイント・装飾業界に関する知識
- 優れたコミュニケーション能力と英語力
- 技能五輪国際大会において、ペイント・装飾分野の発展や向上に関わる継続的な専門能力開発への前向きな姿勢

11 来場者とマスコミに対する職種の情報活動

11.1 情報活動の方法

来場者とマスコミに対する職種の情報活動が最大限に見込める方法を以下に挙げる。

- スピードモジュール
- ディスプレイ画面
- 競技課題の詳細な説明
- 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
- トライアスキルエリアはスポンサーの支援を受けている。

12 持続可能性

12.1 持続可能な実践活動

この職種競技では、以下の持続可能な実践に焦点を当てる：

- リサイクル
- 「環境にやさしい」材料の使用
- 競技終了後の完成した競技課題の使用について
- 塗装に使う刷毛をすすぐための水の効率的な使用
- 工具、材料、設備の輸送削減
- 材料を効率的に使用し、廃棄物を減らす。
- 塗料を入れたトレイ、スリーブ（ローラーカバー）、および塗料の保管に使ったあらゆる容器は、ブラシ/ローラー洗浄機で洗うのではなく、乾燥させて保管しなければならない。

13 産業界との協議に関する情報

13.1 一般的な説明

ワールドスキルズは、ワールドスキルズ職業基準において、産業界およびビジネスにおいて国際的に認められた最良事例のダイナミズムが完全に反映されるように保障することをコミットしている。そのために、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および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できる、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、WSIは、3つの国際職業分類とデータベースを利用している。

- 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/)

13.2 参考情報

本WSOS（セクション2）が最も密接に関連していると思われる職種は建設塗装工：
<http://data.europa.eu/esco/occupation/15620506-fb5d-49cd-87a2-1c9047fb406a>

およびまたは塗装工および関連職：<http://data.europa.eu/esco/isco/C7131>

およびまたは塗装工、建設、保守：<https://www.onetonline.org/link/summary/47-2141.00>

および壁紙貼り職人：<https://www.onetonline.org/link/summary/47-2142.00>

これらのリンクから、隣接する職業を調べることもできる。

ILO 7131

以下の表は、技能五輪上海2026のために、どの組織に働きかけ、「関連する役割の説明」と「ワールドスキルズ職業基準」に対して貴重なフィードバックを得たかを示している。

組織	担当者
PPG Trilak Kft	ヨゼフ・ホルヴァース、ペイントアカデミーマネージャー
SMGV	ノエミー・デュース、若手人材育成・マーケティング担当プロジェクト社員

14 付録

14.1 付録情報

該当なし。