

職種定義

家具

職種 24



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.....	21
7 職種限定の安全要件	23
8 材料および機材	24
9 職種限定規則	31
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.....	35
12 持続可能性.....	36
13 産業界との協議に関する情報.....	37
14 付録.....	38

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

家具

1.1.2 関連する職務または職業の定義

キャビネット／家具製作は、独立型および造り付けの家具・ユニットの製造を扱い、木材を主とする多様な素材を用いる。革、金属、プラスチックなどの他の素材は、無垢材や化粧板と並んで装飾的要素としてよく使用される。

これらの素材は一般的に高品質であり、顧客が資源の持続可能性を懸念する傾向が強まっているため、革代替品や加工装飾化粧板などの代替素材が使用されつつある。

ほとんどの家具製作は、中小規模の企業が所有する特殊設備を備えた専門工房で行われている。これらの企業は住宅用と商業用の両方のプロジェクトを手掛け、事業継続のために自社の評判と市場動向に非常に敏感である。そのため、顧客の期待と支払意思に応えるため、通常、高い技術水準とプロ意識を発揮する。キャビネット／家具職人はデザイナー、CNC オペレーター、仕上げ職人、現場設置工と協働する場合もある。ただし小規模企業では、自ら現場で仕上げや設置を担当することもある。

キャビネット／家具職人は、図面の作成・解釈・修正を行い、伝統的手法と現代的手法の双方を用いて、配置・測定・切断・接合を行う。また、従来技法または現代技法を用いて曲線部品を成形し、市販の金具を使用し、必要に応じて組み立て、設置を行い、高水準で仕上げを行う。その仕事の質は以下に現れる。

- 木材やその他の材料の選択
- 木材固有の特性を引き出す配置
- 木材の自然な動きを考慮した耐久性と品質を高める構造技術
- 化粧板や付属品など、追加材料の選択
- 正確な計測、切断、組み立てに基づいた各部品の適合性、そして
- 最終的な製品の外観

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、問題解決能力、革新性や創造力、作業の正確性と精密性は、木製家具職人の求められるべき普遍的な資質である。家具職人は、高いレベルの個人的責任感と自主性を有する。安全な作業から卓越した計画立案・構成に至るまで、正確さ、集中力、細部への注意が優れた仕上がりを実現する上で不可欠である。工程におけるあらゆるステップが重要であり、失敗は多くの場合取り返しがつかず、大きな代償を伴う。

現代のテクノロジーはキャビネット／家具作りに影響を与えている。例えば、筐体やその他の個別部品はCNC機械で製造され、完成品に組み込まれることが多い。現代のテクノロジーにより、かつて実現不可能となった技法が復活させられるようになった。これには、レーザーカッターやCNC機械を用いて製作された寄木細工や彫刻部品が含まれ、完成品に組み込まれた後、手作業で仕上げられる。

1.1.3 チームの選手数

家具は選手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

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		相対的重要性 (%)
1	作業の構成と管理	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"> 作業プロセスを管理する安全衛生に関する法律、義務と規則 電動機器および工具の安全な取り扱いに関する基本原則 事故、応急処置、火災時の緊急手順と報告プロセス 個人用防護具（PPE）を使用しなければならない状況 工具、機械、器具、材料の使用、手入れ、メンテナンスと保管 作業場を清潔に保ち、整理整頓することの重要性 	

セクション	相対的重要度 (%)
<ul style="list-style-type: none"> • 無駄を最小限に抑え、コスト管理に役立つ仕事の仕方 • 「環境に優しい（グリーン）」材料の使用とリサイクルに適用される持続可能性対策 • 作業計画、業務運営、時間管理の原則 • すべての業務の遂行における計画、正確性、確認、細部への注意の重要性 • 事業の成功を維持する上での個人の役割 • 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"> • 安全衛生の基準、ルールと規則に従う。 • 安全な作業環境を維持する。 • 安全靴、防音保護具、保護眼鏡など、適切な個人用防護具を特定し、使用する。 • 持続可能な材料（例：認証木材、リサイクル材、低 VOC 接着剤）を調達し、使用する。 • すべての手工具、電動工具、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。 • 効率的に計画と作業を行い、進捗や結果を定期的に確認し、不必要な費用やその他のペナルティを回避する。 • 自身の作業を批評的に評価する。 	
2	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"> • 顧客の信頼を築き、維持することの重要性 • 非言語的コミュニケーション • 一般的な業務目的および特定の業務目的のためのデジタルツールとソフトウェア • ISO 記号、線、断面を用いた技術図面によるコミュニケーション • 交渉プロセス • 関連職種・専門職のコミュニケーションニーズ • 様々なグループや個人との効果的なコミュニケーション方法 • コミュニケーションにおける文化的・民族的・ジェンダー的配慮の必要性 • 同僚や上司との生産的な職場関係を構築し、維持することの価値 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 誤解や相反する要求を迅速に解決することの重要性 • 報告方法 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 顧客の信頼を得て、期待値を前向きに管理する。 • 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、または改善するための助言、提案、選択肢の提示を行う。 • サプライヤーと連絡を取り、価格を交渉して発注する。 • 顧客向けに見積もりを作成する。 • 変化する状況や要件を認識し、尊重し、適応する。 • 十分な生産の時間を考慮して、計画を妨げずに自身の製造を継続できるように、適時に他の部門へ構成部品を発注する。 • 図面、文書への変更や制限に関し関係者と連絡を取る。 • 指示に従い、期限を守り、適切な形式で進捗状況を報告する。 	
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"> • スタイル、形状、美学における原則 • スタイルとテクニックによる品質向上のための選択肢 • 作業過程で起こり得る一般的な問題 • 問題解決のための診断的アプローチ • 選択肢の評価と選択の原則 • 現実的な制約に直面したとき、品質を損なうことなく設計意図を適応させる方法 • 複雑なプロジェクトの課題 • 業界の動向と発展。 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • スタイル、形状や美観について顧客や専門家と検討、調査、協議する。 • 制作上の問題に対して創造的なアプローチをとる。 • 独創的な家具ソリューションに、従来とは異なる素材（金属、アクリル、革、ガラス、石など）を使用する。 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 現代の産業美学を反映した曲線形状を構築する。 • 作業を定期的を確認し、後工程での問題を最小限に抑える。 • 問題を迅速かつ適切なプロセスを通じて把握し、明確化し、解決する。 • 複雑な課題に取り組む際に、課題に対する創造的な解決策を策定する。 • 製品と顧客の全体的な満足感を向上させるためのアイデアを提案する。 • 業界の変化やトレンドを常に把握する。 • 新たな方法を試みる意欲を示す。 	
4	プロジェクトおよび生産計画	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"> • プロジェクトおよび生産計画の代替手法 • プロジェクトの見積もりと計画を支援するための製造時期と材料数量の見積り方法 • プロジェクトの見積もりと計画を支援するための製造時期と材料数量の見積り方法 • 最適な効率と安全性のために作業場を整理、管理、適応させる方法 • 生産プロセス全体を通して持続可能性を計画する方法 • プロジェクトのロジスティクス要件（ワークフロー、コスト、スケジュール、作業スペース、保管に関するもの） 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 見積り時期を含む生産計画を策定する。 • 見積り時期と見積り材料数量内で作業する。 • 製造する製品に合わせて作業場のレイアウトを変更する。 • 変更に合わせて生産計画を調整する。 • 作業場のレイアウトを評価し、改善点を特定して全ての物流ニーズを考慮に入れる。 • 認証済み材料（例：FSC）の調達、廃棄物の最小化、端材の再利用など、持続可能性を最適化した計画であることを確認する。 	
5	図面の作業	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"> • 製作図に含めるべき必須情報 • 図面が準拠している ISO 規格 • 幾何学と三角法 • 共同調整用のソフトウェアツール（AutoCAD、Fusion360、SketchUp など） 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> • 高品質な作業の基礎となる正確な製作図の重要性 • エラーや見落としを確認し、訂正することの重要性 • 製造スタイルやテクニックに付加価値を加えるオプション 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 完成品に必要な使用法と使用環境を確立する。 • 製品に必要なまたは適切な材料を定める。 • 要求される製品の寸法、特性、およびスタイルを確立する。 • デジタル図面や 3D モデル (CAD/CAM) の読み取りと修正 • 縮尺図と原寸図の両図面を作成する。 • 製造方法を明示した図面を作成する。 • 与えられた図面を解釈し、高品質な組み立ての可能性を最大限に引き出す。 • 不足情報や誤った情報を把握、修正する。 • 製品に要求される材料の種類や量を確定する。 	
6	材料選択と準備	22
	<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"> • それぞれの仕事在完成させるために必要なものがすべて整っていることを、念入りに確認することの重要性 • 正しく設計しなかった場合のビジネス／組織への影響 • 正確性、時間や材料の効率的な使用を高めるための計算 • 硬材、軟材の特徴と用途 • 板材の特徴と用途 • 真鍮象嵌、皮革、金属、アクリルなど、家具における多様な素材の特徴と用途 • 化粧板の特徴と用途 • 既製部品または CNC／レーザーカット部品を設計・レイアウト工程に統合する方法 • 選択した材料の欠点や制約を見極める方法 • 顧客が使用する際の、選択した材料の特性 • 廃棄物を削減するための材料準備方法（例：板材における複数構成部材のネスティング） • 環境にやさしい廃棄物の処理方法 • ヒンジ、ロック、キャッチ、ステイ、ハンドル、棚板の金具選びの基本 	

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"> • 課題の全体像を視覚化して問題を特定し解決する。 • 既製部品や CNC／レーザー切断部品を評価・選定する。 • 材料の準備を最適化し、廃棄物を最小限に抑え、廃棄物が安全に処理されるようにする。 • 欠陥を避け、外観を向上させるために材料を選択する。 • 用途や外観に応じた金具の選択 • すべての寸法、断面、角度、留め継ぎ、接合部を決定するために材料の位置決めをする。 • 複雑な角度、接合部および交差部を算出するために幾何学的方法を利用する。 • 必要に応じて、材料やアイテムにラベルを貼る。 • 設計図から材料へ、点・寸法・角度を正確に転写する。 • 場合によっては、材料に直接位置決めをする。 • CNC 機械で製造した製品に適合する構成部品を製造する。 • 図面に基づき、安全要件の範囲内で、定置式機械用の治具を製造する。 • 定置式機械用の治具を使用して、成形部材を作成する。 • 既製部品やデジタル製造部品（CNC 加工やレーザーカットなど）の使用を計画する。 	
7	接合と組み立て	21
	<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"> • 無垢材と板材製品の構成部品を組み合わせて製品を作成および組み立てる方法 • 建具の品質と作業時間のバランスを取ること • 接着剤と他の固定用材料の特性、用途や制限事項 • キャビネット本体への扉と引き出しの取り付け方法 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 準備された無垢材を使用して、所定の組立品を作るために必要な接合部の形式と寸法の位置出しをする。 • 伝統的な手工具、ポータブル電動工具および各種の定置式木工機械を使って、ほぞ穴とほぞ、フィンガージョイント、留め継ぎ、だば継ぎ、相欠き継ぎ、蟻継ぎ（蟻組み）など幅広い接合部の切断と加工を行う。 • 電子機器や機械部品を含む構成部品の組立（照明システム、引き出し部など） • 他者から提供され、CNC 加工やレーザー加工されたプロジェクトの部品（曲面部品、彫刻要素、寄木細工、象嵌など）を組み込み、互換性と精度を確保する。 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> 木工機械を使用して、または機械と手工具とを組み合わせ、様々な種類の木工接合部を作る。 木工機械を使用して、溝、切り込み、線形を加工する。 走行丸のこ盤を使用して、板材製品を切断し、接合部を作る。 縁取りストリップと表板をパネルに貼る。 引き出しや扉用の機械部品など、外部のサプライヤーの部品を使用して作業を行う。 	
8	表面仕上げ、仕上げ	13
	<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"> 各種部材の表面を研磨（仕上げ）可能な状態に準備する方法（例：PU ラッカー、オイルワックス系、特殊コーティング） 下仕事技術や研削剤などの材料の用途と制限事項 研磨材料と研磨剤の用途と制限事項 顧客の要件、期待、および個人の基準に照らして仕上げを確認することの重要性 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> ヒンジの位置決めと取り付け 欠陥のない表面仕上げ 完成組立品の表面を疵がない状態に仕上げる。 構成部品または組立品の縁を滑らかに仕上げる。 構成部品または組立品の研磨 曲面または複合表面の縁を仕上げる。 高級仕上げ（PU ラッカー、オイルワックス系、特殊コーティングなど）の準備と塗布。 調和、バランス、フィット性や仕上げの状態について製品を確認する。 	
9	課題の組立	9
	<p>各自は、以下を理解する必要がある。</p> <ul style="list-style-type: none"> 扉の取り付け方、操作方法、調整方法の多様性 取り付け方法に応じて扉のフィット感を調整する方法 ピストン式、サイドハンギング式、またはスライドレール式の引き出し取り付け方法 引き出しの滑らかな動作のためのさまざまな調整方法 課題構成部位の組立工程で使用する各種金具 組立に関する問題の解決方法 各課題完了時に実施が必要な品質チェック 	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> 組立工程における完成品の損傷を修正する方法 	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> 引きだしその他可動部を本体に取り付ける。 各種ヒンジとレールを使用して扉を取り付ける。 扉の操作性と取り付け位置を調整し、スムーズな開閉動作と扉周囲の均等な隙間を確保する。 扉端面周りに必要なはめ合いの調整 ピストン式、サイドハンギング式、スライドレール式の引き出しを取り付ける。 スムーズな操作と引き出し周囲の隙間の均一性を確保するため、引き出しを調整する。 課題の構成部位の組立時に各種金具を使用する。 組立上の問題を解決する。 課題完了時に品質検査を実施する。 組立工程中に完成したコースの損傷を特定し、修正する。 表面の品質検査を実施し、組立工程中に生じた損傷の有無を確認する。 	
	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。

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。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。

評価基準（の項目）は採点スキームを開発する個人（または複数人）により開発され、考案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) 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	WSSS 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。

- 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。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

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。

評価と採点は以下の項目を対象とする：

- A**—寸法
- B**—図面との整合性
- C**—フェイスマーキング（勝手墨）と接着前接合部
- D**—接着後接合部
- E**—金具と可動部
- F**—表面仕上げ
- G**—材料の使用
- H**—安全性

採点がエキスパートのチームによって行われる場合、割り当てられたチームと SMT のメンバーのみが参加できる。

採点に関与していないエキスパートは、採点エリアに立ち入らないこと。

エキスパートは、職種競技マネージャとチーフ・エキスパートに、採点手順についてより深く理解することを目的として、採点を短時間、至近距離で観察することを申請できるが、同国／地域選手の作業を観察することはできない。

それ以外の場合は常に、評価に関与していないエキスパートは、2メートル離れた場所から採点を観察できる。

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、**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、段階的に評価される単一の競技課題である。

競技課題の一要素は、管理された条件下で、限定された器具を使用して実行することができる。

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。

- 競技課題（図面および書類）は、技能五輪国際大会テンプレート **TPXX**（ウェブサイトまたは事務局から入手可能）を使用し、デジタルフォームで作成すること。
- **CAD** 図面は **ISO128-3:2020** に基づき、**A** および／または **E** 方式で作成される。
- 図面および詳細図は、**1:1**、**1:2**、またはその他の適切な縮尺で作成し、最大 **A3** サイズを含む形式とする。

- 正投影図は、特定された縮尺で作成することができる。
- 競技課題（案）は英語で作成すること。
- 競技課題には、少なくとも2つの可動部が必要である。
- クランプの最大寸法は 900mm とする。これは、クランピングブロック（あて板）を可能にするために、クランプのジョー間の最大寸法が 1000mm 以下であることを意味する。課題の最大寸法（高さ+幅+奥行き）は 2500mm とする。
- 競技課題は 22 時間で仕上げられるものとする。
- 材料リストには治具作作用のシート材料が含まれていなければならない。
- 競技課題の構成部品（木材とパネル）は最大 50 個までとする。

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
技能競技大会の 15 か月前	ITPD を特定し、WSI と ITPD の間で秘密保持契約を締結する。
技能競技大会の 2 か月前まで	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。
技能競技大会の 1 か月前	職種競技マネージャは、最終競技課題の木取り図を大会開催組織に提出し、すべてのエキスパート向けにワールドスキルズ・ディスカッション・フォーラムにアップロードする。
技能競技大会第 1 日目	職種競技マネージャは、最終競技課題を選手とエキスパートに提示する。

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。

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

最終競技課題／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、競技第 1 日目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）によって作成されているため、技能競技大会で競技課題／モジュールへの変更が求められることはない。ただし、競技課題文書の技術的ミス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 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 (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
定置式機械	<ul style="list-style-type: none"> 定置式機械用の共有工具は、使用後に工具ステーションに返却しなければならない（パネルソーとバンドソーのブレードを除く）。 すべての定置式機械は、使用後にゼロに設定（きちんとかたづけ、整理）する必要がある。選手は、常に自身の責任で作業開始前に機械をチェックする。 選手は、準備ができた状態で機械に向かわなければならない。計算と木取り図は、機械に向かう前に作成しなければならない。 選手は ID カードを使用して機械を予約する必要がある、選手がそれを使用する準備ができていない場合、そのカードはリストの一番下の順番になる。 選手は、自身の責任で、パネルと化粧板を真空バッグに配置する。選手は、プレスに納得するまで待つ必要がある。
選手のワークショップ（各職種競技場）エリア	<ul style="list-style-type: none"> 共有ワークショップエリアのカート／トロリーに図面ボードを取り付けてはならない。書類をクリップボードに留めるのは認められる。クリップボードの大きさは A3 サイズまでとする。 選手は、観客またはエキスパート側への障害を最小限に抑えながら、ワークショップエリアを設定する。
工具	<ul style="list-style-type: none"> 選手は、クランプを使用後直ちにクランプ棚へ返却しなければならない。 選手は、共有電動工具を使用後直ちに工具エリアへ返却しなければならない。 選手は ID カードを使用して共有機械を予約する必要がある、選手がそれを使用する準備ができていない場合、そのカードはリストの一番下の順番になる。
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"> 職種競技マネージャ、チーフ・エキスパート、エキスパート、ワークショップ・マネージャ、ワークショップ・マネージャ・アシスタントおよび通訳者は、職種競技期間中（競技第 1 日目から競技第 4 日目）、選手の邪魔にならない場合に限り、ワークショップにおいて個人の写真・動画撮影機器を使用できる。 ワークショップエリア内でのデジタルおよび／または通信機器の使用は、必要なタスクの実行に関連する場合、許可される。
評価	<ul style="list-style-type: none"> エキスパートのチームが採点を実施する場合、割り当てられたチームと SMT のメンバーのみが参加できるものとする。採点に関与していないエキスパートは、採点エリアに立ち入らないこと。エキスパートは、採点手順のより深い理解を目的として職種競技マネージャとチーフ・エキスパートに申請し、短時間、間近で採点を観察することができるが、同国／地域選手の作業を観察することはできない。それ以外の場合は常に、評価に関与していないエキスパートは、2メートル離れた場所から採点を観察できる。
共有ワークショップエリア	<ul style="list-style-type: none"> 共有ワークショップエリアのカート／トロリーに図面ボードを取り付けてはならない。書類をクリップボードに留めるのは認められる。クリップボードの大きさは A3 サイズまでとする。

7 職種限定の安全要件

7.1 個人の保護具

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	両面保護付き安全メガネ	防塵マスク（ミニマム FFP2 タイプ）	保護キャップ付き安全靴	体にぴったりと合った作業服（長ズボン）	ヘアネット／縁のある帽子（長髪のみ）	防音保護具
安全エリア用の一般的な PPE（個人用防護具）			✓	✓		オプション
機械研磨	✓	✓	✓	✓	✓	✓
手研磨	✓	✓	✓	✓	✓	✓
固定式機械の使用	✓	オプション	✓	✓	✓	✓
ポータブル型機械の使用	✓	オプション	✓	✓	✓	✓

- すべての機械について、製造業者の推奨事項に従い適切な保護措置がなされる必要がある。
- すべての丸鋸には、割刃とトップガードを取り付けなければならない。
- すべての機械に対し、エキスパートが木製の安全補助装置の取り付けを要求する場合がある。
- 圧縮空気は使用しないこと。
- 指定されたエキスパートのチーム（機械安全チーム）は、すべての機械の安全性を毎日チェックし、「安全」または「安全ではない」の決定を下す。
- すべての選手に対して照明の状態を均一にし、各作業台上と機械の作業面で 300 ルクス以上を確保しなければならない。
- 各選手用に、作業エリアとして 15 m² (3mx5m) を確保する。各々の作業台には、長手方向に木片を取り付けた万力を最低 1 個、設置する。
- 作業台の作業面の高さは調整可能としなければならない。
- 選手の作業スペースでは、真空ホースと照明器具を除き、図面ボードを含めていかなる物品も高さ 1,500mm を越えてはならない。
- チョップソー（ドロップソー）は観客の方に向いていないこと。
- 各選手の作業場所の電源は 220/240V で最小 20 アンペアヒューズとする。

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、総外部容積が 1.25m^3 を超えない範囲で、最大3つの工具箱を持参することができる。

(容積=長さ x 高さ x 幅、または $V=LxHxW$)

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。

工具箱の容積超過が判明した場合、同国／地域エキスパートは、残りの器具が 1.25m^3 以内に収まると職種競技マネージャとチーフ・エキスパートが納得するまで、物品を減らすよう求められる。これは、容積を表す立方体を工具箱に挿入し、同国／地域エキスパートに対し、立方体を組み込んだ形で再梱包するよう依頼してテストする。

8.3 選手が持参する材料・機材・工具

以下の電動工具は工具箱に入れて持ち運ぶことができる。

電動工具はモーターを備えた工具として定義され、これにはドリル、ドライバーおよび真空ポンプが含まれる。

電動工具	写真
ドミノジョインター	


電動工具	写真
	
<p>ルーターテーブル</p>	
<p>ラメロ/ビスケットマシン</p>	
<p>ルーター</p>	
<p>オービタルサンダー</p>	
<p>エッジトリマー</p>	

電動工具	写真
ジグソー	

以下の手工具は工具箱に入れて持ち運ぶことができる。

手工具	写真
平かんな	
台上彫刻刀	
きさげ	
木工用やすり	
手引きのこ	
木槌	

手工具	写真
け引き	
ルータービット	
巻き尺	
スチール定規	
組合せ定規	
斜角定規	

手工具	写真
デジタルノギス	

- 排塵用アタッチメントを備えたすべての電動工具を使用する際は、提供される抽出ユニットに接続する必要がある。
- 大会開催組織により最低 1 台の抽出ユニットが提供される。
- 必要に応じて、選手は使用しているさまざまなブランドの電動工具に対応するために、追加のホース、備品、アダプターを持参しなければならない。
- 選手が持参を許される唯一の定置式機械は、カッターの選択機能を有するルーターテーブル（1 台）である。
- ドリルビットを除き、選手は、大会開催組織が提供する定置式機械用の工具を持参することはできない。
- 無垢材や治具製作用のシート素材を含む練習用具は大会開催組織から提供される。
- 選手はルーターテーブル用とチョップソー用の木製安全治具を持参すること。
- 選手は、希望する従来型の手工具を持参することができる。
- 選手は、競技課題と同じ木材ではない限り、研磨ブロック、当て板、締め付けブロック、直線定規、フェンスライナーを持ち込むことができる。

さらに、選手は、自身が選んだポータブル式電動工具を 2 台まで持参することができる。ただし、以下のリストの電動工具が大会開催組織から供給された場合は除く。

- ビスケットジョイナー（選手 4 人につき 1 台）
 - 目地払いかな（選手 4 人につき 1 台）
 - ドミノ機械（選手 4 人につき 1 台）
 - ダボ穴加工機（選手 4 人につき 1 台）
- 電動工具の確認については、スポンサー決定後、技能競技大会前にワールドスキルズ・ディスカッション・フォーラムにて協議し決定する。
- 大会開催組織とスポンサーは、各選手に以下を提供する。
 - 多機能テーブル（MFT）または同様の設備
 - 高品質のクロスカッティングブレードを備えたチョップ／ドロップソー。供給されるブレードは、職種管理チームによって受け入れ可能と見なされた、極めて高い水準のものでなければならない。
 - ポータブル式電動工具、テーブルルーター、チョップ／ドロップソーでの使用に適した抽出システム
 - すべての選手用のコードレスドリル、最小 13mm チャック。
 - 各選手のワークショップ（各職種競技場）周辺で資材を運ぶためのカート／トロリー。
 - 大会開催組織および／またはスポンサーはまた、以下を提供する。
 - 職種競技マネージャが指定する各選手用のクランプ一式。
 - 消耗品（接着剤、ビスケット、ダボ、研磨剤など）。また、各作業台には集塵機が据え付けられる。選手は限られた数量の研磨剤、接着剤、接着テープを持ち込むことができる。
- 大会開催組織は、エキスパートと選手以外の者が競技中にワークショップへの立ち入りが許可された場合、若干の耳栓、安全メガネ、防塵マスクを提供しなければならない。
- 選手は、提供されるチョップソーとルーター用に自身のベースとガイドを持参することができる。

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。

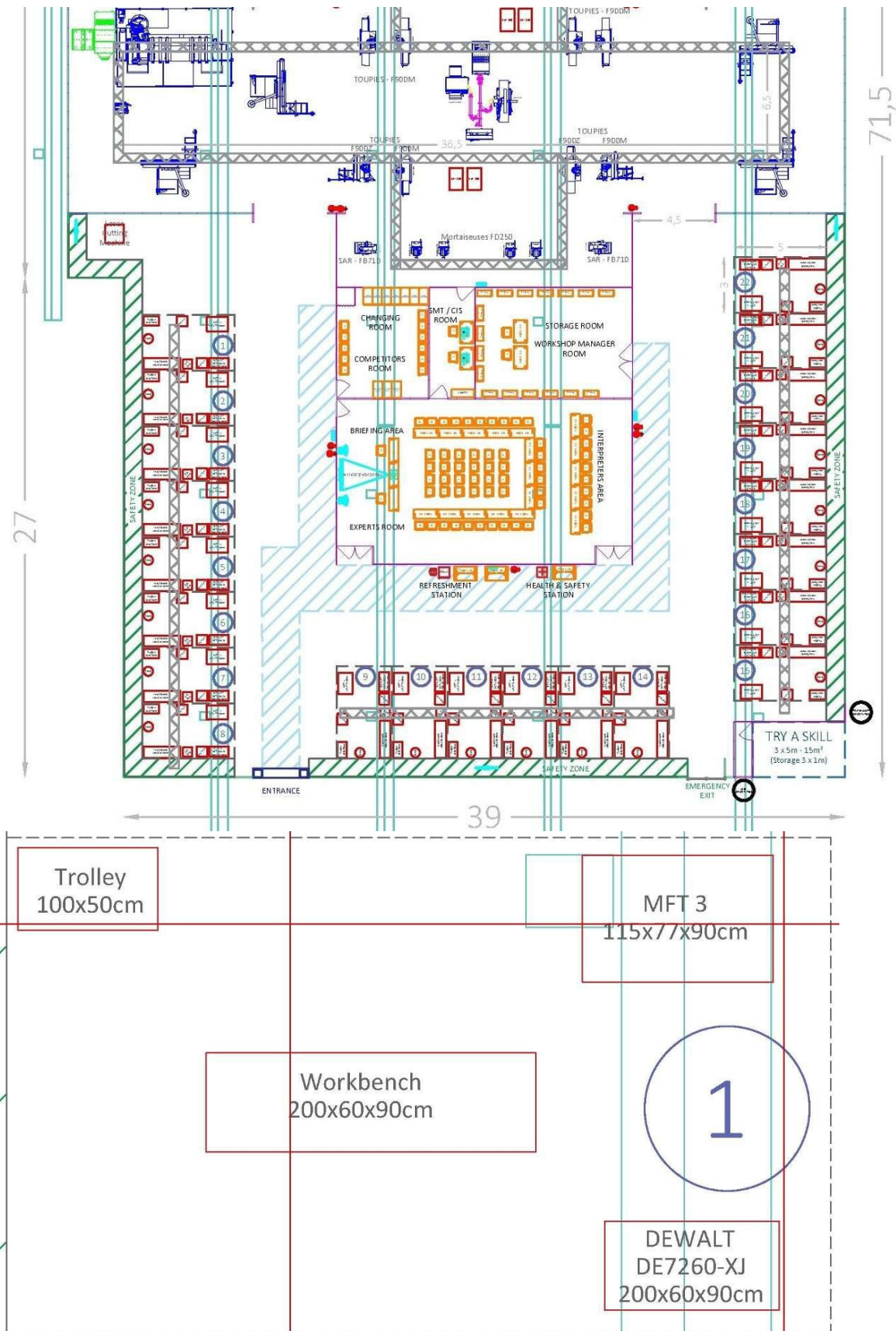
選手は固定済みまたは組み立て済みのジグ、固定具や型板を持ち込むことはできない。長さが400mmを超える固定クランプは使用できない。

選手は無垢材、合板素材またはMDFを持ち込むことはできない。

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



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—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"> • 競技の時間中、選手がワークショップ（各職種競技場）エリア内で個人用ノートパソコン、タブレットまたは携帯電話を使用することはできない。競技時間中は、デジタル通信機器はすべて選手のロッカーに保管しておかなければならない。これらは昼食時または各競技日の終了時に取り出すことができる。 • チーフ・エキスパート、エキスパートおよび通訳者は、エキスパート・ルーム内に限り、個人用ノートパソコンまたはタブレットを使用することができる。 • 選手は、通信機能や音楽機能を備えていない認定済みの防音保護具のみを使用できる。 • この規則は、職種競技マネージャには適用されない。
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"> • 競技課題の図面や、評価と採点に関する文書や情報の写真を撮ることは禁じられている。
同国/地域人のコミュニケーション（CC）時間	<ul style="list-style-type: none"> • CC 時間は選手ワークステーションの外で行われなければならない。 • CC 時間中、選手とエキスパートは口頭でのみコミュニケーションをとることができる。図面、スケッチ、メモなどの使用は認められない。 • 競技用の材料は、エキスパートの助けを借りることなく、選手が確認しなければならない。
選手のワークステーション	<ul style="list-style-type: none"> • エキスパートは、緊急事態、怪我または病気の場合を除き、大会開催1日前から競技第4日目までの間、職種競技マネージャとチーフ・エキスパートの許可なしに選手のワークステーションに立ち入ることはできない。 • チョップソーは、他の選手への干渉を最小限に抑えると共に、一般観客に向けて配置してはならない。 • 真空ホースと照明器具を除き、1500mm を超える物品があってはならない。
工具	<ul style="list-style-type: none"> • 選手は、長さが 400mm を超える固定クランプを持ち込むことはできない。 • 選手ごとに許可される抽出ユニットは1つだけとする。

トピック／タスク	職種限定規則
	<ul style="list-style-type: none"> 選手が持ち込める唯一の定置式電動工具は、ルーターテーブルである。 ドリルビットを除き、選手は、大会開催組織が提供する定置式機械用の工具を持参することはできない。 選手は無垢材、合板素材または MDF を持ち込むことはできない。選手は、競技課題と同じ木材ではない限り、研磨ブロック、当て板、締め付けブロック、直線定規、フェンスライナーを持ち込むことができる。 選手は、ポータブル式電動工具を5台まで持参することができる。 選手は固定済みまたは組み立て済みのジグ、固定具や型板を持ち込むことはできない。 大会開催組織から提供される場合、ワックスや潤滑剤は持ち込むことができない。 市販の電動工具用アクセサリ、また選手が作成した同等のアクセサリも持ち込みが許可される。ただし、競技課題の製作のために作成されたとみなされる治具、テンプレート、カーブは一切許可されない。
競技課題	<ul style="list-style-type: none"> 選定された伝統的な接合部は手工具のみで製作する。いかなる電動工具またはのこぎりガイドの使用も許されない。 表面処理は、最大番手が 240 の研磨紙で行う。 可動部への適用が許されるのはワックスと潤滑油のみである。 寸法表示はすべて、ワークショップ・マネージャが提供するテンプレートを使用して行う。 選定された伝統的な接合部は手工具のみで製作する。電動工具の使用は禁止されている。 可動部への適用が許されるのはワックスと潤滑油のみである。
図面、記録情報	<ul style="list-style-type: none"> 紙またはデジタル形式の競技課題の図面と文書は、競技第4日目の職種競技が終了するまで、職種競技エリアから持ち出すことはできない。
定置式機械	<ul style="list-style-type: none"> 指定されたエキスパートまたはワークショップ・マネージャ・アシスタントのみが、選手が工具を機械に取り付けるのを支援できる。エキスパートが同国／地域選手のために取り付けを行うことはできない。

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。

カテゴリー	要件	備考
教育・技術的基盤	<ul style="list-style-type: none"> 家具製作／キャビネット製作に関する EQF レベル 4～5 または同等の認定職業資格（ディプロマ、NVQ/SVQ レベル 3 以上、TAFE 認定証 III/IV、熟練工／棟梁、CAP/BAC プロ、または同等の見習いプログラム）。 既習学習認定（RPL）による熟練度の証明も可。 数学、幾何学、および CAD ベースの設計を含む製図に関する確固たる基礎知識。 木材および加工木材材料に関する深い知識（樹種、単板、動き、公差、処理） 持続可能性の原則、認証材料調達（FSC、PEFC など）、廃棄物削減戦略についての認識。 英語での効果的なコミュニケーション能力（必要に応じて通訳者の利用可）。 	国際的に認められた、応用可能な資格とスキルを証明できること。
業界経験	<ul style="list-style-type: none"> 高級家具またはキャビネット製作における、資格取得後最低 4 年の実務経験。 高度な職人技をもって、オーダーメイド、商業用、住宅用プロジェクトを遂行する実績のある能力。 エンドツーエンドの専門技術：設計、材料選定、位置決め、機械加工、組立、仕上げ、設置。 複合素材（ガラス、皮革、金属、複合材料）の取り扱い経験。 CNC 機械加工、レーザー切断、5 軸加工機、および新興製造技術に関する知識。 	ポートフォリオ、推薦状、または作業サンプルによる証明。
技術的熟練度	<ul style="list-style-type: none"> 伝統的およびハイブリッド接合（蟻継ぎ、ほぞ穴とほぞ、フィンガージョイント、だぼ継ぎ、ビスケットジョイント、斜留め継ぎ）に関する高度な知識 手工具、電動工具、および定置型機械（スピンドルホルダー、走行丸のこ盤、ルーターなど）の熟練者 	実践的な技能は競技大会活動の中で評価される。

カテゴリー	要件	備考
	<ul style="list-style-type: none"> •化粧張り、曲面加工、寄せ木細工、装飾要素における技術力。 •表面処理能力、および高度な仕上げ（ラッカー、オイル、ワックス、コーティング）を欠陥なくプロフェッショナル基準で施す能力。 •CAD/CAM 図面の解釈、作成、修正に精通していること。 	
職種競技と審査技能	<ul style="list-style-type: none"> •ワールドスキルズ評価戦略（測定と判定に基づく採点）に関する知識 •競技情報システム（CIS）に精通していること。 •採点スキームおよび競技課題の考案、レビュー、検証に携わった経験。 •評価における公平性、公正性、透明性への取り組み •競技規則、倫理規定、紛争解決手続きに関する知識 •チーフ・エキスパート、副チーフ・エキスパート、および SMT との協働能力 	技能五輪国際大会、国内大会または地域大会における審査経験を有することが望ましい。
専門的資質	<ul style="list-style-type: none"> •精密さ、細部へのこだわり、国際的な品質基準の遵守 •優れたチームワークと異文化コミュニケーション能力 •プレッシャー下での業務遂行能力と、多様な文化的・産業的環境への適応力 •健康、安全、環境に関するベストプラクティスへの取り組み •生涯学習と継続的な専門能力開発への取り組み 	競技環境下におけるレジリエンス、プロ意識、リーダーシップを含む。

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。

- 技能体験
- ディスプレイ画面
- 競技課題の説明
- 就業機会の情報提供
- 競技状況の日毎の掲示

12 持続可能性

12.1 持続可能な実践活動

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
- 技能競技大会終了後に、完成した競技課題を利用すること。
- 可能であれば、品質などが保証された木材を競技課題に使用すること。
- 課題に必要な資材は、できるかぎり大会開催組織の地元のものを調達する。

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*NETOnLine (www.onetonline.org/)

13.2 参考情報

本 WSOS (セクション 2) は、木製家具職人と木工職人 :

<https://www.onetonline.org/link/summary/51-7011>.

および木製家具職人に最も密接に関連している :

<http://data.europa.eu/esco/occupation/e1416610-ad08-4f37-8b46-9f99632a5c0f>

類似した職業もこれらのリンクから検索することができる。

ILO7522

以下の表に、技能五輪国際大会 (2026年上海大会) 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
Craftsmen Zone Workshop	Cynthia WU、オーナー
Normandie Woodworks	Bruno Hervieux、オーナー
OttoInteriorsand Workshop	Sam Brister,取締役
株式会社プレステージジャパン	吉田 安志、専務取締役

14 付録

14.1 付録情報

該当なし。