

職種定義

# 美容・理容

職種29



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	11
4	評価設計と実践	12
5	競技課題	17
6	職種管理および情報伝達	20
7	職種限定の安全要件	23
8	材料および機材	25
9	職種限定規則	33
10	エキスパートの知識と経験	35
11	来場者とマスコミに対する職種の広報活動	36
12	持続可能性	37
13	産業界との協議に関する情報	38
14	付録	39

# 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

美容師・理容師（ヘアドレッサー）は、一般的に商業分野で働き、個々の顧客に対して、様々なヘアサービスやヘアトリートメントを提供する。求められるサービスの内容や質と、顧客（クライアント）が支払う料金には直接的な関係がある。したがって美容師・理容師は、顧客に満足を提供し、事業を維持・発展させるために、常にプロとしての姿勢を保ち、顧客と積極的にコミュニケーションを取りながら仕事をする責任がある。美容・理容は、サービス分野の他の部分や、それを支える多くの製品と、通常は商業的な目的で密接に関連している。

美容・理容は、人の自尊心や自信を支える心理的な効果も担っている。病気による影響を和らげ、回復を助けることにもつながる。

美容師・理容師は、実に多様な環境で仕事をする。その場所は、大規模、中規模、小規模なものから移動式サロン、顧客の家、製品会社や研修機関、映画やテレビ制作現場、演劇、ウィッグ制作、ヘアプレイスメント、技術職、セッションスタイリスト、製品の研究開発などが含まれる。美容師・理容師は、カット、カラー、スタイリング、パーマなどの化学的施術、特別なヘアトリートメントなど、幅広いサービスを提供する。また、メンズ、レディース専門の美容師、カラーリストに専従するなど、専門分野に特化することもできる。就業環境や分野に関わらず、優れた美容師・理容師に共通する資質として、仕事の段取りや管理、カウンセリングと顧客対応、髪質や状態を分析する能力、安全に作業しメーカーの用法指示に従う姿勢が挙げられる。流動的な労働市場においては、美容師・理容師はチームで働くこともあれば、1人で働くこともある。業務がどのような形であっても、訓練を積み経験の豊かな美容師・理容師は、高い水準の個人的責任感や自主性をもって業務にあたる。安全な作業に細心の注意を払い、顧客の健康とウェルビーイングを守ることから、特別な日のために卓越した仕上がりを実現することまで、美容に関するあらゆる施術は重要であり、失敗の修正は多くの場合に難しい。

視覚イメージのグローバル化、ヘア&ビューティ製品の世界市場化、そして人々の国際的な移動に伴い、美容師・理容師は急速に拡大する機会を享受し、また課題に直面している。才能ある美容師・理容師にとって、商業的かつ国際的なチャンスが多く与えられる一方で、多様な文化・トレンド・ヘアタイプを理解した上で仕事をするのが求められる。これには、特定の髪質に対してヘア製品を誤って使用したり、不適切な使用を避け、未然に防ぐことも含まれる。したがって、美容師・理容師に求められる技能の多様性は今後さらに広がっていくと考えられ、技能五輪国際大会は、この分野で最も国際的な視野を持ち、才能ある参加者の技能と資質を反映する場となる。

### 1.1.3 チームの選手数

美容・理容は、選手が1名で行う職種競技である。

### 1.1.4 選手の年齢制限

選手は大会開催年において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。産業界およびビジネスにおいてその関連する職務または職業が象徴するものについて、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、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	<b>作業の構成と管理</b> 各自は以下を知り、理解していること： <ul style="list-style-type: none"> <li>すべての器具の目的・用途・取り扱い・保守管理、そしてそれらに伴う安全面への影響</li> <li>原料と化学物質に関する目的・用途・取り扱い・保守管理とそれらに伴う潜在的リスク</li> <li>髪や頭皮に生じる問題や疾患の症状とその原因</li> <li>美容・理容の各処置の所要時間</li> <li>常に適用される安全衛生基準</li> <li>持続可能な労働慣行の重要性。</li> </ul>	14

セクション		相対的重要度 (%)
	各自は以下を実施できること： <ul style="list-style-type: none"> <li>安全で整頓された、居心地の良いワークステーションを準備し、維持する</li> <li>美容・理容内容の計画を立て、準備し、時間内に完了させる。</li> <li>すべての機材および材料を、メーカーの指示に従い、安全かつ衛生的に選択、使用、清掃、保管する。</li> <li>作業環境および施術に適用される衛生・安全基準を遵守し、必要に応じてそれを上回るレベルで実践する。</li> </ul>	
2	<b>コミュニケーション、コンサルテーション、顧客サポート</b>	21
	各自は以下を知り、理解していること： <ul style="list-style-type: none"> <li>顧客にとってポジティブなサービス体験の重要性</li> <li>顧客や同僚と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>売上を最大化する美容師・理容師の役割</li> </ul>	
	各自は以下を実施できること： <ul style="list-style-type: none"> <li>安全で整頓された快適なワークステーションを準備し、維持する。</li> <li>来店した顧客に挨拶し席に案内しながら、要望や依頼内容を確認する。</li> <li>顧客の要望や依頼内容を、髪質・髪の種類・これまでの施術歴・現在の状態と照らし合わせて確認し、提供する施術について前向きな合意を得る。</li> <li>施術の間、顧客とのポジティブやり取りを行う。</li> <li>施術中や完了時に、顧客からのフィードバックを求める。</li> <li>顧客が気持ちよく帰れるように、仕上げの前に自宅で行うケア方法や今後の施術、おすすめの製品についてアドバイスを行う。</li> </ul>	
3	<b>カット</b>	18
	各自は、以下を知り理解する必要がある： <ul style="list-style-type: none"> <li>フェイシャルヘアを含む、さまざまなタイプの髪質</li> <li>髪の民族的な分類と、それが施術に及ぼす影響</li> <li>毛髪の成長特性とパターン</li> <li>ヘアスタイルと、顔の形・体型との関係。</li> </ul>	
	各自は以下を実施できること： <ul style="list-style-type: none"> <li>髪の種類・髪質・現在の状態を踏まえて、希望するスタイルやカット方法に対して髪がどのように適しているかを評価する。</li> <li>希望されたスタイルについて、その実施の妥当性・適合性・予想される仕上がりを判断し、その判断を顧客に伝え、必要に応じて代替案を提示する。</li> <li>はさみ、すきばさみ、レザー、バリカン（アタッチメントの有無を含む）など、利用可能なあらゆるカット用具の中から適切なものを選ぶ。</li> </ul>	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ブラント、テーパー、グラデーション、レイヤー、テクスチャライジング、ディスプレイコネクションなど、利用可能なあらゆるカット技法の中から、濡れた髪でも乾いた髪でも適切な方法を選択する。</li> <li>• ロひげやあごひげなどの顔の毛をカットし、シンプルなひげから複雑なデザインひげまで対応する。</li> <li>• 高度な技術を要するカットを行う。</li> <li>• エクステンション（つけ毛）のカット</li> <li>• ヘアタトゥー（髪を刈って模様や絵柄を描くデザインカット）を施す。</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>• 髪の色が変化する仕組みの原理</li> <li>• 男性向け・女性向けの美容・理容における施術の選択肢と、推奨される施術方法</li> <li>• 一時染毛・半永久染毛・永久染毛に利用できるさまざまなカラー技法を、依頼内容（希望）、髪質、髪の種類、髪の状態に応じて使い分ける。</li> <li>• 脱色とカラーリングに利用可能な技術の範囲 依頼内容・髪質・髪の種類・髪の状態に応じた修正（調整）</li> <li>• 脱色剤・染毛剤など、あらゆるカラー剤や製品の特性・用途・限界についての理解</li> <li>• 化学薬品同士の相互作用、髪（民族的特徴を含む）、そして人体への影響</li> <li>• 髪にカラーリング／脱色剤を塗布する際に利用できる選択肢</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 髪が薬剤を使用しても悪影響が出ないかどうか、その反応できる許容量を分析する。</li> <li>• カラー・脱色・ブリーチができない状況を見極め、それを顧客にきちんと伝える。</li> <li>• クライアントの希望や概要の実現可能性を判断し、考えやアドバイスを提供する。</li> <li>• 施術の間、顧客にリラックスしてもらい、衣服・身体・肌をしっかり保護する</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、その結果を施術内容に反映させる。</li> <li>• 色調補正を含め、色を明るくしたり、暗くしたり、加えたり、取り除いたりするための薬品や製品を選択し、使用する。</li> <li>• 施術内容を決める際には、利用可能な時間を考慮する。</li> <li>• スタイルやカットに調和するように、使用する色数や色の種類、ブリーチ施術の範囲を判断する。</li> <li>• メーカーの指示に従い、薬剤の選定・調合と準備・塗布・発色（反応）・テスト・評価・除去という一連の工程を通して、カラー剤・脱色剤・ブリーチ剤を正しく扱う。</li> </ul>	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 髪長さ、髪質（民族的特徴を含む）、バージン髪、薬剤処理毛、エクステなどの状態に応じて、薬剤を適切に使い分けて塗布する。</li> <li>• 施術内容とメーカーの指示に従って、加温（加温器・促進器を含む）を適切に行う。</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・保温機器の用途と効果</li> <li>• 従来型・非従来型のスタイリング剤や素材の用途と、その効果についての理解</li> <li>• 乾いた髪に使用可能な機器の用途と効果</li> <li>• 付け毛や装飾を使ってヘアスタイルをより引き立てる方法</li> <li>• 仕上げ剤の用途、効果、限界</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 使用可能なドライヤーとスタイリング器具を選び、使用する</li> <li>• 望む仕上がりを実現するために、適切なスタイリング剤や素材を選び、正しく使う。</li> <li>• 乾かす工程のあいだずっと、カットの意図やスタイルを崩さないように仕上げる。</li> <li>• 装飾の種類や目的に応じて、必要に応じてスタイリング中または仕上げ後に装飾（髪飾り）を選び、取り付ける。</li> <li>• 希望する仕上がりやスタイルにするために、必要に応じて髪を再度カットする</li> <li>• スタイリング中または仕上げ後に、必要に応じて人工毛または人毛の付け毛を選んで取り付け、必要であればその付け毛も再度カットして調整する。</li> <li>• スタイリング中または仕上げ後に、必要に応じて仕上げ用のスタイリング剤を使用し、業界基準に沿って適切に施術する。</li> </ul>	
6	<b>化学的な髪の形状変化（パーマやストレート施術）</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>• 毛髪の形状が変化する原理</li> <li>• 髪の形状を変えるために利用できる様々な技術の朱里</li> <li>• 関連するあらゆる製品や薬剤の特性・用途・限界についての理解</li> <li>• 化学薬品同士の相互作用、髪そして人体への影響</li> <li>• 髪質・髪の種類・長さ・髪の状態と、どのような化学的形変化（パーマ・ストレートなど）が可能かとの関係性</li> <li>• 男性向け・女性向けの美容・理容における化学薬品の選択肢と、推奨される化学薬品</li> </ul>	

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"> <li>「髪の長さ・髪質・状態・過去の施術履歴を考慮し、薬剤を安全に使用できるかどうか（悪影響なく反応できるか）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、その結果を施術内容に反映させる。</li> <li>クライアントの希望や概要の実現可能性を判断し、考えやアドバイスを提供する。</li> <li>化学的形狀変化の施術を実施するか決める際に、利用可能な時間を考慮する</li> <li>施術の間、顧客にリラックスしてもらい、衣服・身体・肌をしっかり保護する</li> <li>メーカーの指示と衛生・安全面を考慮し、化学的形狀変化（パーマ・ストレートなど）の薬剤を安全かつ効果的に使用するための最適な条件を整える。</li> <li>化学的形狀変化（パーマ・ストレートなど）の薬剤を、選定・調合・準備・塗布・放置・テスト・結果の評価・薬剤除去・中和・再形成・コンディショニング・スタイリング準備まで、すべての工程にわたって適切に扱う。</li> <li>パーマやストレートなどの化学施術の効果が安定するまでの間、過度な仕上げ（フィニッシング）によって髪に負担をかけないように保護する。</li> </ul>	
7	<b>特別な機会や撮影、展示会、マーケティング、広報などのための特別なヘアトリートメント（特別施術）</b>	9
	<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>クライアントのブリーフ（依頼内容）を読み込み、不明な点を明確にすることの重要性</li> <li>ブリーフの内容に影響する要素として目的、背景、スケジュール、予算、クライアント、モデル等</li> <li>プロップス（小道具）とアクセサリーの必要性</li> <li>「クラシック」と呼ばれるヘアスタイルや施術の種類とその範囲</li> <li>「アヴァンギャルド」と呼ばれるヘアスタイルや施術の種類とその範囲</li> <li>顧客（クライアント）のブリーフを実現するために行うリサーチの方法と、その情報源</li> <li>追加されたつけ毛（ヘアエクステンション）と装飾品の用途、その目的、制限、影響に関するもの。</li> </ul>	
	<p>各自は以下を実施できること：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ブリーフの内容をしっかりと読み取り、必要な点は確認し、すべての疑問に対して実現可能な回答を導き出す。</li> <li>依頼内容を遂行するために、目的・スケジュール・予算・設備・作業場所・モデル／クライアント・求められる仕上がり・使用する製品や材料・機材・付け毛やアクセサリー・衣装・メイク・ジュエリー・背景となる状況・所要時間など、すべての要素を計画する。</li> </ul>	

セクション		相対的重要度 (%)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 顧客のブリーフに沿ってスタイルを実行し、その際クラシックスタイルに特有の要素（本物らしさ、優雅さ、滑らかさ、ラインの美しさ、時代を超える普遍性、メッセージ性と見た目への影響、付け毛やアクセサリーの効果的な使用、伝統性、必要に応じた持続性）に特に注意を払う。</li> <li>• 顧客のブリーフに沿ってスタイルを実行し、その際、ファッションや商業的トレンド、メッセージ性と見た目への影響、創造性と表現力、従来型・非従来型の技法や素材・製品（付け毛やアクセサリーを含む）の効果的な活用、そして必要に応じた持続性に特に注意を払う。</li> <li>• 顧客と相談しながら最終調整を行う。</li> <li>• ソーシャルメディアをマーケティングに活用する。</li> <li>• 問題が発生した場合、修正対応または対処できるようにする。</li> <li>• 依頼をすべての面で適切に完了し、次回の依頼につながるよう配慮する。</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種類に分かれる：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。

評価基準は採点スキームを作成する個人（または複数人）により作成され、作成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。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	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の縮尺で示す：
  - 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。

- 職種競技マネージャと独立した競技課題設計者は、競技課題、採点スキーム、評価基準、材料リストを決定する。
- エキスパートは、各モジュールで求められる専門用語と成果について、完全に理解し、事前に説明を受けておく必要がある。
- エキスパートたちは、競技中のワークショップでの会話を最小限にしなければならない。

### 採点

- 全エキスパートは評価トレーニングの受講を義務付けられている。このトレーニング受講後、エキスパートたちは採点チームに分けられ、測定採点・審査採点・アシスタント業務をローテーションで担当することになる。エキスパートが、MATにおいて、採点能力を示せなかった場合は採点チームに配属されない。
- 各基準には採点チームを編成するリード・エキスパートが配置され、リード・エキスパートは採点には行わないが、公正で透明性のある採点ができるようエキスパートを支援する。
- 審査を始める前に、リード・エキスパートが担当エキスパートを集め、重点ポイント、採点基準、業界の最新動向、求められる技能レベルについて話し合いを行う。さらに説明や確認が必要な場合、リード・エキスパートは会場でエキスパートたちをサポートできるよう待機する

- エキスパートが同国の選手を審査採点した場合、その評点はカウントされず、4人目のエキスパートの評点はその選手の採点となる。したがって、4人目のエキスパートは、4つの採点のうち3つだけが有効となる。
- すべてのエキスパートが採点を終わったら、採点用紙またはタブレットを持ってチーフ・エキスパートのもとに行かなければならない。
- 大会中に、あるエキスパートが継続的に不適切な採点をしていると判断された場合、SMTは、そのエキスパートが採点に適していないと判断し、採点チームから外すことができる。
- 採点終了後、エキスパートと選手は写真を撮りに来ることができる。
- フリーのエキスパートは、ワークショップから退出しなければならず、職種競技マネージャーまたはチーフ・エキスパートから呼ばれない限り、外側から見学するか、管理室で待機することとなる。
- フリーのエキスパートは、一般来場者に公開されるセッションスタイリング（デモンストレーション）を行うよう求められる場合があるため、自分の道具や機材を持参する必要がある。化学的な施術（薬剤を使う作業）は一切行わない。

### メジャメント(計測)採点スキーム

各課題には、競技前に選手とエキスパートに渡される個別の基準がある。これらと同じ用紙は、競技中に計測採点チームが違反事項を記録するために使用される。

### 違反行為

違反行為にふくまれるもの：

- 各モジュールで定められた基準に含まれていない材料・機器・器具・ツール・アクセサリーを使用すること。選手が、これらの禁止されているアイテムの使用を開始した場合、選手は直ちに使用を中止するよう求められ、違反行として記録される。もし選手がそれを使用し続けた場合、競技規則違反となる。
- 選手がインフリストに掲載されている物を持ち込んだ場合、ペナルティを受ける。
- スタイリングやウェフト（付け毛）を顧客に施す際、皮膚に刺さる（皮膚を貫通する）道具は一切使用してはならない。使用しないか、直ちに使用を中止するよう求められる。使い続けた場合は、競技規則違反とみなされる。
- 選手は、個人用防護具（PPE）の着用が必要な製品を使う前に、必ずPPEを着用しなければならない。もし選手がPPEを着用せずに作業を開始した場合、作業を中止し、PPEを着用するよう求められ、違反となり、その分のタイムは追加されない。選手がPPEを着用せずに競技を続行した場合、競技規則違反とみなされる。
- 選手が製品を覆って見えないようにしている場合、違反となり、そのカバーを外すよう指示される。延長時間は付与されない。
- 違反があった場合、測定基準に従って計測評点が減点される。
- 各課題について、採点チームがあり、違反があった場合は少なくとも2人のエキスパートが立会い、同意しなければならない。
- 選手はマネキンを実際の顧客と同じように扱わなければならない。もしそれらが適切に扱われない場合、選手は違反となる。
- 計測を行うリード・エキスパートは、メジャメントチームと協力して、選手の作業をモニタリングするために、会場内の要所に配置される。グループは15分ごとに決められた方法で移動を続ける。

### 仕上げと印象(インプレッション)

- ヘアカットの最終仕上がりは、各モジュールに記載されている目的（意図・基準）に従ってなければならない。
- 全体的な印象は、ヒゲのデザイン（ライン、フォルム、バランス、テクスチャー、連続性、色）

を含め、デザインの仕上げに使わ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は、ライン、フォルム、バランス、テクスチャーを基準として評価される。
- カラーの全体的な印象は、カラーそのものの仕上がり（デザイン性・創造性・塗布技術のプロフェッショナルさ）のみを評価し、ヘアカットやスタイルの要素は含めない。
- 全体的な印象は、デザインとテクスチャーの一貫性（フォルム、バランス、テクスチャーがデザインの中で一体感があるか）を指す。
- すべてのモジュールにおいて、OMC特有のスタイルになってはいけない。
- すべてのモジュールは、ファッション雑誌や広告に載っているような商業的・ファッション性のある仕上がりを反映していなければならない。

## 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て、満点にわたる評価と採点のための、完全で釣り合いのとれた本物の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、7つの独立したモジュールで構成される：

- A 薬品による毛髪矯正
- B 女性ヘアスタイル
- C 女性ヘアエクステンション
- D 女性キャットウォークとスタイリング・セッション
- E 特別な日のための女性ロングヘア
- F 男性テーパーカットとヒゲ
- G 男性ヘアスタイル

### 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。実務的な内容に入る前に、SMTは、競技課題の設計が、セクション5.1に示されている基準に基づき、評価と採点のための十分で、バランスが取れ、かつ実質的な（本質的な）機会をどのように提供するかを示さなければならない。

競技課題／モジュールは、以下の商業デザインおよび／またはファッション・デザインのリストに基づいていること：

- ロングヘアのデザイン
- ショートヘアのデザイン
- さまざまなテクスチャーの種類（バリエーション）
- 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・キャットウォークのデザインと装飾（オーナメント）、そして国際的なグローバルトレンド
- ヒゲのデザイン
- スタイリング・セッション
- 画像をもとにしたデザイン

競技中には、ライブモデルや、人毛を使用したマネキンが使われる場合がある。

## 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](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
大会の15ヶ月前	ITPDが特定され、WSIとITPDの間で機密保持契約が結ばれる。
遅くとも大会の2ヶ月前まで	競技課題が技能五輪国際大会運営マネージャに送られる。
大会1ヶ月前	競技課題/モジュールが、技能五輪ウェブサイト上で公開される。エキスパートは、（必要な場合）翻訳された競技課題を、大会4日前に持参しなければならない。
大会の各モジュール前	顧客の要望が選手に伝えられる。

## 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用なものである。

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

競技課題／モジュールは、技能五輪国際大会の1ヶ月前に技能五輪国際大会ウェブサイトを通じて公開される。

## 5.8 競技課題の変更

競技課題は大会に配布されるため、ワールドスキルズの規定により、独立した競技課題設計者によって課題内容の30%が変更されなければならない。特定のクライアント（顧客）の要望が、30%の変更部分を構成する。この変更は、各モジュールの最初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)で入手できる。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。

選手は、スポンサーまたは大会開催組織（IL）から提供された用具および製品を使用しなければならない。ILに記載されていない、かつそのモジュールで使用が許可されている場合に限り、競技者は自分の道具を持ち込むことができる。

## 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](http://www.worldskills.org/competitorcentre)) で入手できる。

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](http://www.worldskills.org/testprojects) および選手センター ([www.worldskills.org/competitorcentre](http://www.worldskills.org/competitorcentre)) で入手できる。

### 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、技能競技大会で完成する。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	
競技課題	<ul style="list-style-type: none"> <li>選手は、自分の言語に翻訳した競技課題をワークショップに持ち込むことができるが、一切の書き込みをしてはならない。翻訳が手書きの場合、その翻訳をコピーしなければならず、選手はそのコピー版を使用しなければならない。</li> <li>業界標準とは、特定の道具・機材・製品、そして施術（サービス）を顧客に提供する際の手順や方法を指す。これらは最低2人のエキスパートの立会いが必要である。</li> <li>(AからGまで) すべての課題において業界標準を遵守しなければならない：           <ul style="list-style-type: none"> <li>その顧客を、サロンに来た本物の顧客として扱い、ブロー、カラー塗布、シャンプー、ブラッシング、コーミング、カットなど実際の施術を行う。顧客を敬意と配慮と快適さをもって扱わなければならない。顧客を乱暴に扱ったり、不適切に扱ったりしてはならない。</li> <li>美容/理容用具や製品は、業務用サロンで顧客に施術する際に使用するものしか使用できない。</li> <li>すべてのモジュールは、商業的またはファッション的なルックを持ち、まるでファッション雑誌やポスターに載っているような仕上がりでなければならない。</li> </ul> </li> <li>すべてのモジュールにおいて、OMC特有のスタイルになってはいけない。</li> </ul>
持続可能性	<ul style="list-style-type: none"> <li>ILに、大会開催組織が提供すると記載されている製品は、すべて使用しなければならない。道具一式は毎日チェックし、禁止されている製品や道具がないことを確認する。</li> <li>すべての選手は、それぞれの競技に必要な分量だけを調合し、製品に余剰を出したり、無駄にしないようにしなければならない。すべてのボウルは、水洗いの前にエキスパートに見せなければならない。廃棄量が多すぎると判断された場合、各ボウルに残った製品を量り、10gを超えてはいけない。超えた場合は違反となる。</li> </ul>
健康・安全・環境	<ul style="list-style-type: none"> <li>選手は、個人用防護具（PPE）の着用が必要な製品を使う前に、必ずPPEを着用しなければならない。選手がPPEを着用せずに作業を開始した場合、作業を中止し、PPEを着用するよう求められる。その選手は違反となり、その分の時間は追加されない。選手がPPEを着用せずに競技を続行した場合、競技規則違反とみなされる。</li> <li>選手が負傷し、必要な応急処置が行われるまで競技を続けることができない場合。競技時間にアディショナルタイムは追加されない。</li> <li>スタイリングやウェフト（付け毛）を顧客に施す際、皮膚に刺さる（皮膚を貫通する）道具は一切使用してはならない。選手は、そのアイテムを使用しないか、直ちに使用を中止するよう求められる。</li> </ul>
機材の故障	<ul style="list-style-type: none"> <li>もし機材の一部が故障した場合、タイムキーパーは選手が、その機材交換にかかった時間を記録し、その時間をモジュール終了時に加算する。</li> </ul>
エキスパート	<ul style="list-style-type: none"> <li>全エキスパートは、必須評価トレーニングで実技課題をこなす。</li> <li>エキスパートは大会中、品位があり、かつスタイリッシュなプロらしい服装を心がけなければならない。</li> </ul>
評価	<ul style="list-style-type: none"> <li>ジャッジメント(判定)とメジャメント(計測)採点は透明性を保つ。ブラインド採点は実施されない。</li> </ul>

## トピック/タスク 最良事例の手順

その他	<p>これらは最低2人のエキスパートの立会いが必要である。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 競技の時間中に選手がトイレに行きたくなった場合は、同国選手以外のエキスパートが付き添わなければならない、途中で誰とも話してはならない。</li> <li>• モジュールの公式時間終了後、選手は、顧客の頭部に触れてはならない。</li> <li>• もし選手が、そのモジュールで許可されていない材料・機材・用具・ツール・アクセサリを使い始めた場合、そのアイテムの使用を直ちに止めるよう指示され、違反としてペナルティが与えられるもし競技者がそのアイテムの使用を続けた場合（例：モジュールで、非酸化カラーを使用すること、と規定されているのに、酸化カラーを使い続けた場合）、これはその職種限定規則の違反となる。選手はこの競技のカラーセクションで0点の評点を受ける。</li> <li>• 選手がスポンサー提供品（ILに記載された製品）を覆い隠して使用している場合、違反となり、覆い・カバーを外すよう指示される。延長時間は与えられない。</li> <li>• 選手は、そのモジュールの採点が終わるまでは、顧客にメイクをしたり衣装を着せたりしてはいけない。</li> <li>• 違反ペナルティが発生した場合、メジャメント（計測）採点基準に従って、計測点が減点される。そのモジュール内で設定されている、個々の項目の配点によって、重み付けが決まる。各モジュールにはメジャメント（計測）採点チームが配置されており、違反ペナルティを科す場合は、少なくとも2人のエキスパートがその違反を目撃し、同意しなければならない。</li> </ul>
-----	---

## 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	防じんマスク	保護手袋	つま先が覆われたヒールの高さが2cmまでの丈夫な靴	保護服-エプロン	傷口は必ず絆創膏や保護カバーで覆わなければならない。
安全なエリアでの一般的なPPE			✓		
準備（製品の開封）とミキシング		✓	✓	✓	
顧客（またはヘアピース）に薬剤を塗布する時		✓	✓	✓	
顧客、マネキン、ヘアピースから薬剤を取り除く時		✓	✓	✓	
顧客/マネキン/ヘアピースの髪をスカルプト（造形）またはカットする時			✓	✓	✓
髪をシャンプーする時			✓	✓	✓
髭を剃る時	✓ オプショナル	✓	✓	✓	✓

ワークエリアの清掃		✓	✓		
-----------	--	---	---	--	--

以下の職種技能別の安全要件を満たさなければならない：

- 各モジュールの前に、すべての電気機器をチェックすること。
- 電気プラグは必ず手が乾いた状態で抜き、コードではなくプラグ本体を持って抜くこと。
- 皮膚に直接触れる可能性がある化学処理を行うときは、防護手袋を着用すること。
- 負傷した場合は、応急処置を受けることができる-その際には直ちに挙手するかフロアエキスパートに相談すること。
- すべてのケガは、スキルバインダーに用意されている所定の報告書を使ってワールドスキルズに報告しなければならない。
- 競技で使用する道具や機材は、必ずトロリー（ワゴン）に載せて管理する。
- 水をこぼした場合はすべて拭き取る。
- ゴミは適切に処理する。
- 使用済みのタオルは適切な場所に置く。
- ワークエリアを離れる前には、整頓し、プロらしく鏡をきれいにする。
- ワークエリアには、工具箱やかばんを置かない。工具箱は所定の場所に保管する。
- 選手は、作業の準備に際しては、床ではなく、提供されたベンチとワークエリアを使用しなければならない。
- 競技エリア内は走らない。

## 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](http://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、物品の実際の数量、種類、ブランド、モデルを明記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、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

選手は大会に工具箱を持ち込むことはできない。道具はすべて大会開催組織が用意する。





### 8.3 選手が持参する材料・機材・工具

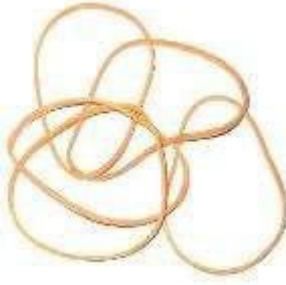
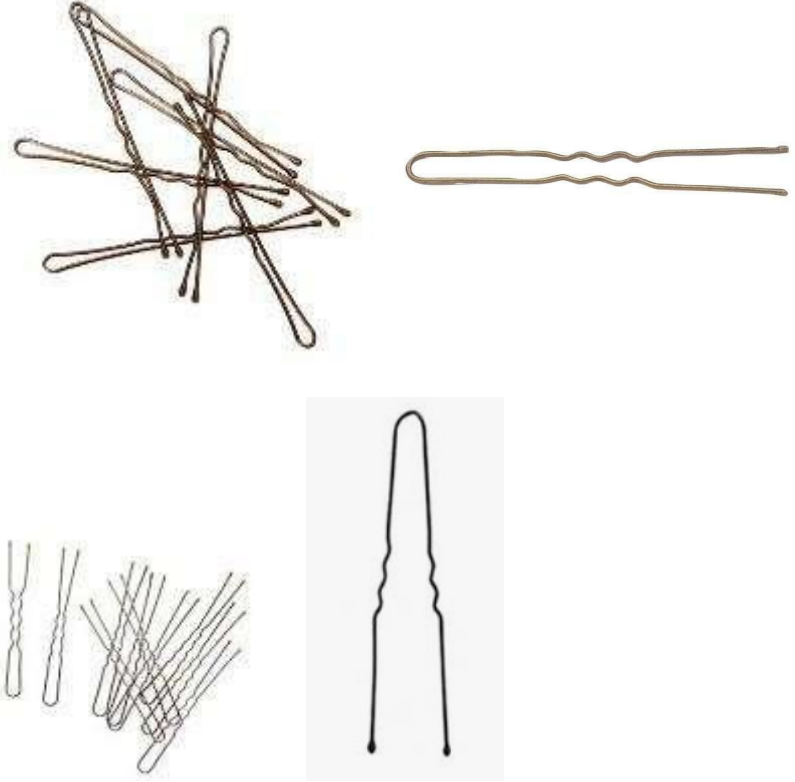
選手は材料、機材、工具を技能競技大会に持ち込むことはできない。ただし、選手は、習熟日の競技2日前の朝に、下表で定義された許可された工具を含むツールキットを持ち込むことが認められている。これらの工具は、選手自身の荷物に入れて持参するか、現地で購入することが推奨される。ツールキットの大きさは最大56cm×45cm×25cmとする。


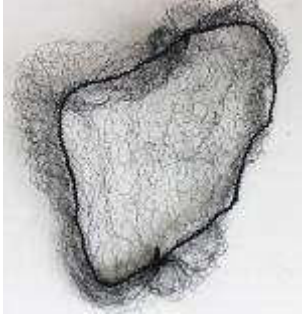

さらに、選手は、セクション7の職種限定の安全要求事項で指定されているように、自身の個人用防護具を用意する必要がある。

すべての電気機器および電気製品は、大会開催組織が用意する。


写真詳細	写真
ヘアカット用レザー（および替え刃）	

写真詳細	写真
	
<p>ヘアカット用シザー（髪を切るためのはさみ）</p>	
<p>ひげ剃り用のカミソリ（および替え刃）</p>	
<p>櫛</p>	

写真詳細	写真
スタイリング・ ブラシ	
ゴムバンド (ヘアゴム)	
アメリカピン / 「前髪用の軽い固定ピン(フリンジピン)等	

写真詳細	写真
フィラー(詰め物材、ボリューム補助材)	
ヘアネット	
小型クリップ	

写真詳細	写真	
クリップ		
スプレーボトル		
はさみ (オーナメント用)		

写真詳細	写真
シザー&コーム ベルト	
熱保護マット	

## 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。

フリーエキスパートは、一般の来場者に公開されるセッションスタイリング（実演）を担当する場合があるため、自分の道具や機材を持参する必要がある。化学的な施術（薬剤を使う作業）は一切行わない。

## 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。

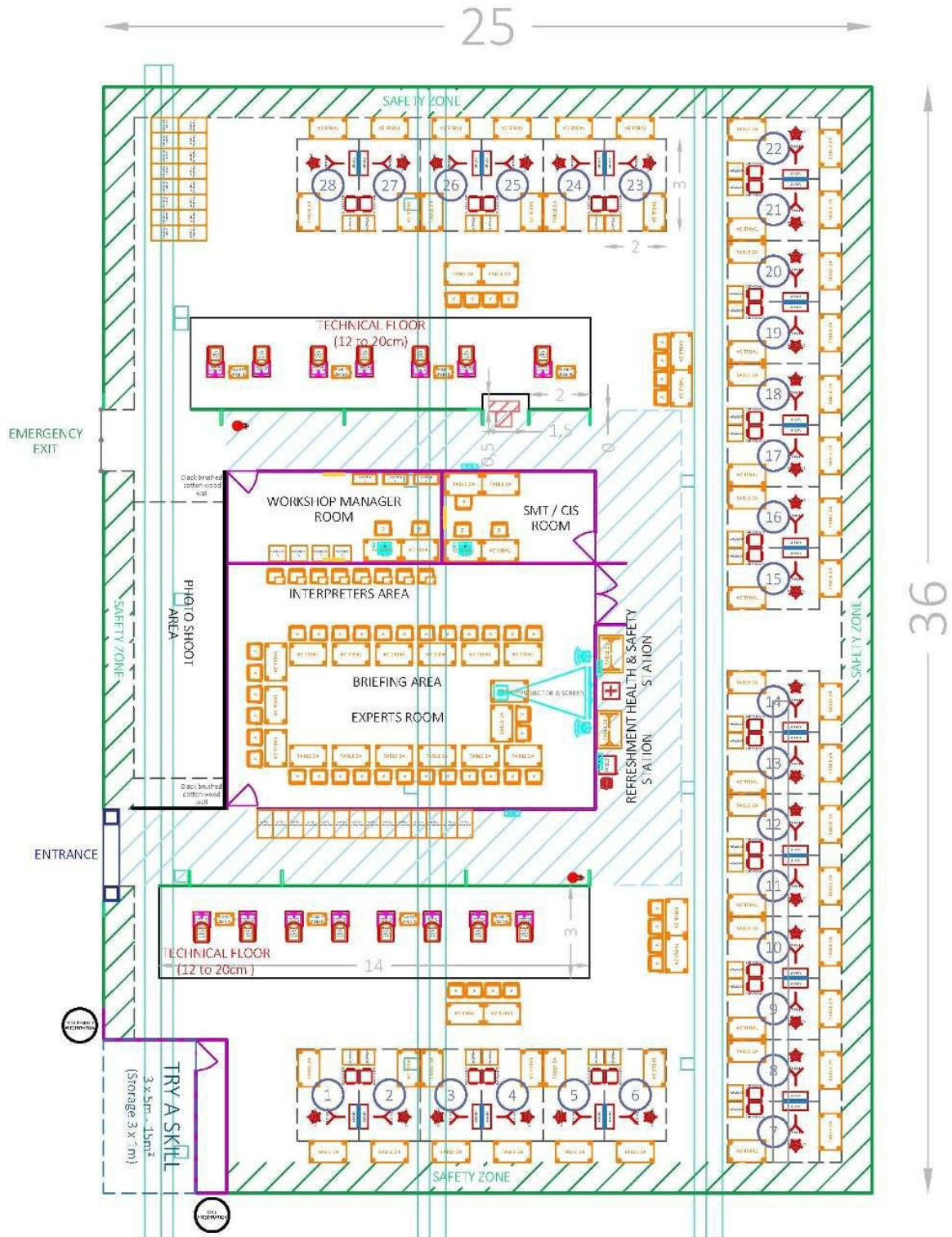
装飾品は禁止されている。

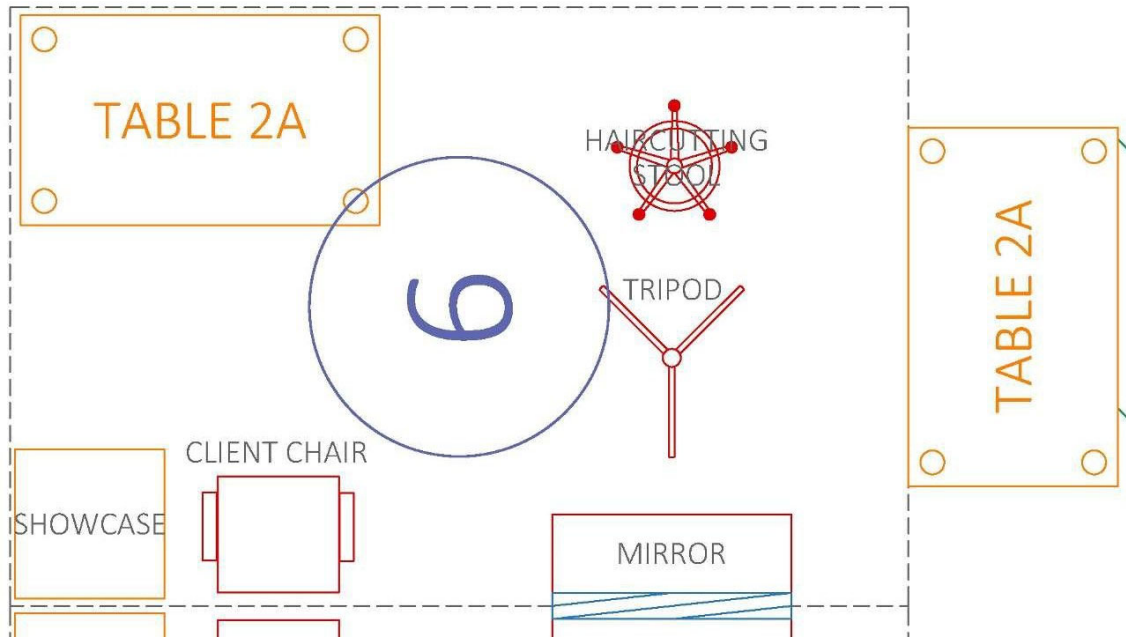
選手およびエキスパートは、携帯電話やその他のモバイル機器を持ってはならない。職種競技マネージャとチーフ・エキスパートは「公式の携帯電話」を所持しており、もし彼らがワークショップを離れなければならない場合、その携帯電話を指定されたエキスパートに引き継ぐことがある。

## 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](http://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
テクノロジーの活用-USBメモリ、メモリースティック	<ul style="list-style-type: none"> <li>• エキスパートと通訳は、大会3日前までしかUSBメモリを所持することが許可されていない。大会3日前、到着したら、これらのUSBメモリはすぐにチーフ・エキスパートへ提出しなければならない。これらは一日の終わりに返却される。</li> <li>• 職種競技マネージャおよびチーフ・エキスパートは、この規則の適用外とする。</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、携帯電話	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 選手・エキスパート・通訳者は、ワークショップ内に個人のノートパソコン、タブレット、携帯電話、スマートウォッチなどの電子機器を持ち込むことは許可されていない。これらの物品をワークショップに持ち込む場合は、個人用ロッカーに鍵をかけて保管する必要があるが、昼食時と終業時に持ち出すことができる。</li> <li>• 職種競技マネージャおよびチーフ・エキスパートはこの規則の適用外とする。</li> </ul>
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"> <li>• 選手・エキスパート・通訳者は、大会4日目の競技終了後に限り、ワークショップ内で個人の写真撮影・動画撮影用デバイスを使用することが許可される。ただし、職種競技マネージャとチーフ・エキスパートは例外で、この制限の対象外である。</li> <li>• 職種競技マネージャおよびチーフ・エキスパートはこの規則の適用外とする。</li> </ul>
テンプレート、補助ツールなど。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 選手およびエキスパートは、ワークショップにテンプレートや補助具を持ち込むことはできない。</li> <li>• 職種競技マネージャおよびチーフ・エキスパートはこの規則の適用外とする。</li> </ul>
図面、記録物	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 選手およびエキスパートは、図面や記録用機器をワークショップ内に持ち込むことを許可されていない。</li> <li>• 職種競技マネージャおよびチーフ・エキスパートはこの規則の適用外とする。</li> </ul>

トピック/タスク	職種限定規則
競技課題	<ul style="list-style-type: none"><li>• 競技課題の用紙について、選手が使う用紙に元々印刷されていない情報以外に新たな手書きが加えられていてはならない。</li></ul>

## 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。

このセクションはWSC2026に向けて現在開発中である。

# 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。

- Try-a-Skill
- 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を深める。
- 選手のプロフィール紹介
- キャリアの機会
- 競技状況のデイリーアップデート

## 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
- 競技終了後の競技課題の活用
- ILの製品や道具を再利用する。
- 選手はILに記載されていない道具しか持ち込むことができない。
- 競技中のマネキンの再利用およびライブモデル（実際のモデル）の使用

## 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/](http://www.onetonline.org/))

### 13.2 参考情報

このWSOS(セクション2)は、ヘアドレッサー、ヘアスタイリスト、コスメトログリストに最も密接に関連する：<https://www.onetonline.org/link/summary/39-5012.00>

また、ヘアドレッサーについて：

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

これらのリンクは関連性の高い職業の検索にも使用できる。

ILO 5141

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
CFP Des Riverains	キャロル・ペロン（講師）
Pivot Point International	ヤン・ラーン（国際事業開発担当副会長）
St. James Collegiate	トニー・スカルピーノ（講師）
Vancouver Community College	ゲイリー・フランチェスキーニ（学部・学科コーディネーター）

# 14 付録

## 14.1 付録情報

該当なし。