

学生ワインディングロッド巻の部 (美容学校生対象)

競技要綱

(1) 競技種目

ウィッグによる基本巻きのワインディング競技

(2) 作品の傾向

全国統一美容師技術試験課題の「技術の条件」に準ずる。

(3) 審査ポイント

スライスの正確性、ステム・輪ゴムの状態、ロッドの配列、全体のバランスを重視する。

(4) 競技時間 20分

(5) 競技規定及び禁止事項 (違反者は、減点もしくは失格となります)

- ① 集合時間までに受付を済まさない場合は失格とみなす。
- ② 選手の服装は白の上衣・黒系のパンツを着用することとする。
- ③ 当日の行動は、監視員の指示に従うこと。
- ④ 競技中、選手同士又は観客と会話等をしてはならない。
- ⑤ 競技中、選手同士で用具の貸し借りはしないこと。
又、用具等の忘れ物があっても大会本部から貸し出しは一切しない。
- ⑥ 競技中、他の選手に迷惑をかける言動をしたり、監視員の指示に従わない場合は、退場を命じることがある。
- ⑦ 競技中、クランプ(万力)は机に固定しなければならない。(クランプは各自持参すること)
- ⑧ 競技終了後、選手は作品に一切触れてはならない。
- ⑨ 競技終了後、選手は直ちに器具その他のものを持って退場しなければならない。
- ⑩ モデルウィッグは各自持参すること。
- ⑪ 使用するモデルウィッグは毛長20cm以下で、剃ったり、抜いたり、印等を付けたりしていないもの。
- ⑫ 使用ロッドは輪ゴム使用のロッドで、植毛などの表面加工のないものに限る。また、既製のロッドに対する一切の加工は認められない。
- ⑬ モデルウィッグやクランプ等に印(点や線等)をつけてはならない。
- ⑭ 競技開始前に監視員によるモデルウィッグとロッドのチェックを行い、不正が見つかった場合は失格とする。
- ⑮ ロッドの太さは10mmから13mm又は13.5mmの異なる4種類を使用する。
- ⑯ 毛髪は完全にぬれた状態で作業する。水ぬらし用の水にリンス剤を使用してもよい。
- ⑰ モデルウィッグに薬液処理(パーマ・ヘアカラー等)を行ってはならない。(失格の対象とする)
- ⑱ ブロッキングはスタートコール後に行う。
- ⑲ 準備時間中に毛髪をオールバックにとかしておく。
- ⑳ スタイル構成については下記の条件とする。
 1. フロントは、太さ13mm又は13.5mmのロッドを使用すること。
また、正中線から4cm左側(左サイド側)の生え際の位置をF点とし、正中線上で生え際から奥行き7cmの位置をF'点とする。
このFからF'に向け、ななめにパートラインを分けとり、パートラインの右側では右斜め後方に5本のロッドを、左側では左斜め後方に2本のロッドをそれぞれオンベースに巻き収めること。
 2. センターは、ゴールデンポイントから13mm又は13.5mmのロッド3本分後方の位置をP点とし、フロントの後方からP点までを13mm又は13.5mmのロッドで巻き収めること。P点からネープまでは12mmのロッドから巻き始め、10mmのロッドで巻き終わるように1/2オフベースで巻き収めること。
 3. 右バックサイドでは、フロントから引き続きP点までを13mm又は13.5mmのロッドで斜め後方にオンベースで巻き収めること。
 4. 左バックサイドでは、フロントから引き続きP点までを13mm又は13.5mmのロッドでオンベースに巻き収めること。
 5. センターを除くネープの左右は、P点からネープまでを生え際に沿ってラウンドするように12mmのロッドで巻き始め、10mmのロッドで巻き終わるように1/2オフベースで巻き収めること。
 6. 両サイド耳上部は、上から下方向に12mmのロッドで巻き始め、11mmのロッドで巻き終わるよう1/2オフベースで巻き収めること。
- ㉑ ロッドの巻く順番は自由とする。本数はショートロッドを含め50本から55本以内とする。
- ㉒ 輪ゴムのかけ方は1本1重とし、ロッドの中央にロッドと平行になる様に掛ける標準的なものとする。
- ㉓ その他競技に必要なすべての器具の使用を認める。

※貴重品の紛失・盗難につきましては、主催者側では責任を負いかねますので、各自充分にご注意下さい。

(6) 審査事項

大会運営規則に基づき委嘱された審査員が、同規則に定められた「職務要綱」に基づき、審査業務を行う。

(7) 監視事項

大会運営規則に基づき委嘱された監視員が、同規則に定められた「職務要綱」に基づき、監視業務を行う。

(8) 採点精算

大会運営規則に定められた「職務要綱」に記載する。

(9) 順位決定

順位の決定は審査員の採点の合計点に基づき、実施する。

(10) 表彰

入賞者の数については、出場選手の数に応じて大会実行委員長が決定する。