



LINEA RAZOR FADE

Powered by



I concorrenti procederanno ai posti di lavoro assegnati. La parte superiore dei capelli del modello deve essere bagnata. I commissari di pedana bagneranno la parte superiore dei capelli del modello di nuovo se i capelli non sono bagnati. Tutti i concorrenti saranno invitati ad allontanarsi dai loro modelli e aspettare fuori dal ring. Il Commissario Generale chiamerà i concorrenti ai loro posti di lavoro per iniziare la competizione.

Alla fine, il modello deve essere rivolto verso gli specchi dritto. Se la testa del modello è inclinata in una direzione diversa, il commissario di pedana chiederà al modello di sedersi di fronte allo specchio.

- Lunghezza** La lunghezza dei capelli nella zona interno corona è a gusto del concorrente e può essere pretagliata, ma la dissolvenza va fatta al momento della gara. I capelli dovranno essere a pelle per una misura non superiore ai 2cm sull'orecchio e non superiore ai 3/4 cm dal collo.
- Colore** Colori consentiti: NERO O CASTANO SCURO. I colori spray sono proibiti.
- Utensili** Tutti i tipi di forbici, clipper e rasoi sono ammessi.
- Pelle Fade Cut** La pelle Fade Cut, non deve essere superiore alla zona occipitale e massimo 2cm zona parietale. Non vanno marcate le righe con rasoi o clipper e sono vietati hair tattoo
- Finger Styling** Lo stile finito deve essere uno stile da strada. È vietato l'uso di piastre e affini.
- Abiti** Il modello dovrà essere vestito davanti allo specchio in tema o seguendo uno stile maschile. E' vietato presentare il modello a torso nudo e fronte specchio
- Giuria** La giuria giudicherà l'impressione generale del taglio e della dissolvenza.
- Tempo** 40 minuti
- I punteggi** Massimo: 30 punti
Minimo: 25 punti

N.B Grazie alla prestigiosa sponsorizzazione di WAHL, i vincitori della categoria Razor Fade riceveranno esclusivi premi WAHL, tra cui prodotti professionali di alta gamma.

Giuria tecnica WAHL: I lavori saranno valutati anche da un ambasciatore ufficiale WAHL, membro del loro Ambassador Program.