RED BEAR ENERGY & Dart Bar Bee Flair challenge 2019

アドバンス4分、レディース(プロ未満)4分、プロ5分の競技時間内にワーキングフレアでエナジートニック1杯、エキシビジョンフレアでレッドベアエナジーを使用したオリジナルカクテルを1杯完成させてください。

・課題カクテル(ワーキングフレア) エナジートニック:スピルストップ使用

※レッドベアエナジーは 1/2Full Bottle で用意されます。

レシピ:レッドベアエナジー1,1/2 オンス、トニックウォーターFill、カットレモン、ストロー グラス:リビージブラルタルハイボール 266Ml (15236)

作成方法: ビルド

レッドベアエナジーを使用したオリジナルカクテル

※カクテル名とレシピは 11月 10日 22:00 までに下記のフォームより提出してください。 $\downarrow \downarrow$

https://ws.formzu.net/fgen/S43870152/

【大会概要】

- ・レッドベアエナジー、またはユニオンフード社が取り扱う商品以外のボトルは全てラベルをはがして使用してください。液体は 1/2 オンス以上必ず入れてください。シロップも同様とします。レッドベアエナジー以外のオリジナルカクテルで使用するボトル、リカーを含むすべての道具は各自で持参してください。
- ・ ユニオンフード社の製品とかぶる他の会社の商品の使用は不可とする。(別データ参照) ・全てのボトルとその中に入れる液体は一致しなければならない (インフィージョンなども同様)
- ・ ジュースはクリアボトル (透明なボトルに限る) に入れることも可とします。
- ・ 他社製品を連想される色付きのボトルの使用も不可、ガリアーノ、シャンボールのような特殊形状ボトルを剥いて使うこともできません。 (材料として使うこともできません)

- バートップ、スピードレール、その他のセッティングは自由です。
- 時間内に完成しなかったドリンクは評価の対象になりません。
- ※ 危険な行為、火を使う行為などは失格となります。
- ・会場で用意するのはレッドベアエナジー、ワーキングで使用するグラス、副 材料、アイススコップ、キューブアイスのみ。
- ・ お酒以外の液体は、事前に液体を計量したカラフェなどの容器を使うことも可能。
- ・ エキシビジョンフレアで使用するジュースコンテナは自由とします。内容量も自由です。各自用意くだ さい。
- ・ カウンター上(バートップ、メイキング部分、アイスストック部分)に落としたアイテムはドロップに含みません。原則として、床に触れたものをドロップとします。
- ・ オリジナルカクテルは、ネーミング、味覚、クリエイティブ性、商品価値 の審査を行います。ポアミス の減点はありません。 ・オリジナルカクテル に使用する材料は各自で用意をお願いします。会場側の冷凍庫、冷蔵庫は使 用出来 ません。
- ・ ボトルのテーピングはネックに 5 センチ以内、ボディには幅 2 センチ の テープを 2 ラインまでとします。色は自由です。(ボトルは透明なガラスボト ルのみ)ただし、ユニオンフード社の製品はテーピング不可。
- ・1 度に複数アイテムをドロップした場合でもティンやボトルのドロップした数に応じて、 ドロップ減点 とします。

(ティンが重なってドロップした場合 1 ドロップとする)

【加点】 300 ポイント

- ・ 難易度 60 ポイント
- ・ オリジナリティー 50 ポイント
- ・ スムーズ、関連性 50 ポイント
- ・ 表現 全体評価 ショーマンシップ 50 ポイント

- ・ カクテルポイント 30 ポイント(オリジナルカクテルのみ)
- ・ レッドベアエナジーアピールポイント 30 ポイント
- ・ レッドベアエナジーワンムーブポイント 30 ポイント

【減点】

- ・ 明らかなスピル 1 ポイント
- ・ ドロップ 3 ポイント
- ・ ポアミス(ワーキングのみ)4 ポイント
- ドリンクをバートップに置かなかった 10 ポイント
- ・ ボトル グラス 破損 10 ポイント
- ・ ドリンクの転倒、未完成 20 ポイント
- その他 MISC 3 ポイント
- ※ 空のボトルのフレアは加点になりません(ポア後のボトルなどフレアしても加点になりません)・他人に危害を加える行為、危険にさらす行為、ポアラーの細工、加工は失格となります。

*レッドベアエナジーワンムーブポイントとは? レッドベアエナジーアピールポイントは全体の構成など加味した上でのポイントになり このワンムーブポイントは、各選手が見せ場のワンムーブの技だけに対してのポイント となります。 その技の難易度を別枠で加点します。またその技は他の加点点数とは重複してカウントされません。

その技に入る直前に必ず『チャレンジ!』と大きな声でコールしてください。

1、ワンムーブポイントの大技はレッドベアエナジーのボトルを必ず使用すること。それ以外は不可です。 2、その技は一投目が身体から離れてから 6 秒以内までとなります。超過の場合はその得たワンムーブポイントの 30%を差し引きます。15 秒を超えると無得点です。 3、時間内であればやり直しても構いません。その場合 2 の範囲内で加点いたしますが、評価は再チャレンジのムーブに対してとなります。 4、審査点数は難易度、会場全体の惹きや盛り上がりや美しさ楽しさなど様々を総合的に判断します。

5、ワンムーブポイントに対する質問は、点数結果も含め一切お受けしません。