

(anfa公式大会) anfa Flair Bartender Champions Cup 2025

anfaの本年度のベストバーテンダーを決める大会です

筆記試験、ポアテストラウンド、フレアラウンドの3つの予選ラウンドの種目の合計で
グランドファイナルに進む人を決定します

グランドファイナルに進む人数はエントリー人数によって決めさせていただきます（3～5
名）

グランドファイナルは、予選ラウンド総合1位の選手は10ポイント、総合2位の選手は
6ポイント、総合3位の選手は3ポイントのアドバンテージポイントを設ける

筆記試験60ポイント

制限時間、30分で30問の筆記試験を行う。

内容はカクテル、フレアに関する問題20問

一般常識、時事問題10問

ポアテスト 100ポイント

10個のティンでポアテストを行う（制限時間50秒）

※ 当日、下記のレシピはカウンター上に表記されます。

用意されるボトルと容量（中身はすべて水で行います）

SKYY、彩天、ストリ、1/2Full Bottle

カンパリ 3oz (90ml)

次の10項目のポアを制限時間内に完成させてください。

- ①、SKYY、1oz (30ml)
- ②、SKYY、1, 1/2oz (45ml)
- ③、（①、②とは逆の手で）彩天、2oz (60ml)
- ④、3ボトルポア SKYY, 彩天, ストリ（各1/2oz 15ml）で計1, 1/2oz (45ml)
- ⑤⑥（バウンスポア）彩天 ⑤ 3/4oz (22.5ml) ⑥ 1, 3/4oz (52.5ml)
- ⑦⑧（⑦と⑧同時に）⑦ストリ1/2oz (15ml) ⑧SKYY 1, 1/2oz (45ml)
- ⑨、（2本同時に1つのティンへ）彩天 3/4oz (22.5ml) ストリ1, 1/4oz (37.5ml)
- ⑩、カンパリフリップポア（どんなフリップでも可、最低1回転はさせてください）
1, 1/4oz (37.5ml)

● 50秒以内に競技終了すれば100ポイント残ります。（速く競技終了しても加点はありません。）

● ポアする内容（①～⑩）はカウンター上に表記されます。

● 測定は、計量器と審査員のカウントによって行なわれます。

※例：注いだ材料の総量で正確に量れていても、個々の材料のカウントが違う場合にはポアミスとして減点されます

- 測定するティンはカウンターのバートップに全て並べてください。

- カウンタートップのティンは1番から10番まで順に並べてください。

それぞれのティンの間隔は自由ですが横1列に並べること。（左右どちらからでも1番から順に並べても良い） ● 液体は1番から順に10番まで注いでください

- 競技に使うボトルはすべてスピードレールの中においてください。

ボトルはレール内で並びかえてもよい。さらに空いてるスペースはティン（伏せておくこと）かフレアボトルで埋めてもよい。（必要な場合は各自持参してください）

- ボトルは各1本しか用意されておりません。追加のボトルも認められません。

- 開始は、3、2、1、GOの合図でストップウォッチが作動します。終了時は「タイム」と大きな声で言い、両手をあげる。この2つが成立でストップウォッチが押される。

- ティンに氷は入りません。

- ボトルの配置やポアラの向きなどは、変更が可能です。

【減点ペナルティー】

- 50秒を過ぎると50秒から過ぎたタイムだけを3倍にしたポイントが減点となります（58.6秒だった場合、25.8ポイントの減点）

- 明らかなスピル 5ポイント

- 明らかなポアミス 5ポイント

- 計量器によるポアミス（1/8oz 3.75ml ごとに） 5ポイント

- ジャッジが「3・2・1、GO」と合図する前にボトルに触れた 5ポイント

- スピードレールにボトルを戻していない 5ポイント

- スピードレールの中でボトルが倒れたままの状態「タイム」を宣告した（倒れていたボトルの本数×5ポイントのペナルティ）

- 液体が入ったティンを倒した 10ポイント

- ドロップした物（ボトル、グラス、ティン）を拾わないまま終了した 10ポイント

- レシピ以外のリカーを注いだ 10ポイント

- レシピ不足 10ポイント

- フリップしなければならないボトルをフリップしなかった 10ポイント

- バウンスポアしなければならない場所でしなかった 10ポイント

- 同時に注がなければならないボトルをしなかった。 10ポイント

- 液体を1番から順に10番まで注がなかった 10ポイント

- 破損 20ポイント

- ポアしなければいけない液体が少しも入ってなく作り間違える。 20ポイント

- 入れ忘れ（少しも液体が入ってない） 20ポイント

※注意例

2 oz入れなければならないティンが倒れて液体が全てこぼれたのに作り直さず終了した場合

計量器によるポアミス (1/8oz ごとに) 5ポイント×16ミスで80ポイント
の計100ポイントマイナスになりますので"必ず"ポアしなおしてから終了させて下さい。
フレアラウンド 200ポイント

● ワーキングフレア 課題 カクテル

カクテル名 <カンパリブルドッグ>

グラス : リビージブラルタル ハイボールグラス #S-04080 Libbey Gibraltar

Highball (15236)

作成方法 : グラスに氷をいれビルドで作成してください

使用材料 : 分量

カンパリ 1 1/2 オンス

グレープフルーツジュース 4oz

用意されるもの

カンパリ1/2Full Bottle (スピルストップ使用)

グレープフルーツジュース (ジュースコンテナを使用)

● エキシビジョンフレア 課題 カクテル

カクテル名 <anfa No,1>

グラス : リビー カクテルグラス (#S-04134 Libbey Cocktail 8882)

作成方法 : シェーク

使用材料 : 分量

カンパリ 1 oz

ストリ1/4oz

グレープフルーツジュース 1/2oz

レモンジュース1/4oz

用意されるもの (1/2oz以上)

カンパリ (プラスチックポアラー使用)

ストリ (プラスチックポアラー使用)

グレープフルーツジュース (フリーボトル使用可)

レモンジュース (フリーボトル使用可)

【大会概要】

4分の競技時間内にワーキングでカンパリブルドッグ、エキシビジョンフレアで
anfa No,1を作成

● エキシビジョンで使用する全てのボトルは液体 1/2オンス以上入れてください。

● エキシビジョンで使用するジュースはフリーボトル使用可。

※ フリーボトル : エキシビジョンで使用するジュースは好きなボトルのラベルを剥いて使用できます。(透明なガラスボトルのみ)

● 使用する本数は自由ですが、1つのジュースに対してのボトルの種類は1種類のみとします。

- フリーボトルは必要ないという方はジュースコンテナの使用でも結構です。
- ワーキングで使用するカンパリはスピルストップを使用、グレープフルーツジュースはジュースコンテナを使用、エキシビジョンで使用するリカーはプラスチックポアラーを使用します。
エキシビジョンで使用するフリーボトルはスピルストップ、プラスチックポアラーどちらでも使用可（ただし持参してください）。
- 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。
- 制限時間が0になった時にカクテルが完成していない場合は未完成の減点を取りますが、少量でもグラスに注がれていた場合は味覚の審査対象とさせていただきます。
- 危険な行為、火を使う行為などを行った場合は失格となります。
- 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。
- 会場で用意するのはワーキングボトルの カンパリ、グレープフルーツジュース、ジュースコンテナ、ストリ、レモンジュース、 アイススコップ、キューブアイス、のみです。
- グレープフルーツジュース、レモンジュースは、カラフェなどの使用は不可、フリーボトルかジュースコンテナの使用となります。
- ジュースコンテナの容量は自由とします。
- 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、床にふれたものをドロップとします。
- 会場側の冷凍庫、冷蔵庫は使用出来ません。
- テーピングはフリーボトルのみ使用可能です。フリー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）

【加点表】 200 ポイント

- 難易度 40ポイント
- オリジナリティー 30ポイント
- スムーズ、 関連性 30ポイント
- 全体評価 ショーマンシップ 40ポイント
- ワーキングの評価 30ポイント
- カクテルポイント 30ポイント（15ポイント×2）

【減点表】

- 明らかなスピル、ドロップ、ポアミス、ドリンクをバートップに置かなかった、不衛生な手順での作成、その他のミス -4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 -15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)

- 他人に危害を与えたり、危険にさらす行為、火の使用、ポアラーの細工、加工 失格

※ 筆記試験、ポアラウンド、フレアラウンドの結果で上位数名がグランドファイナルの出

場権を獲得します。

グランドファイナル

ルール

模擬のカウンター業務を行ってもらいます。

●バーツールは最低限必要なものは会場で用意されますが、各自自分のバーツールの持ち込みは自由です。

選手は別室にて待機、1人ずつ呼ばれてステージへ。

すべてのリカー、シロップなどは残数ランダムで用意されます。1人の選手が使用しても次の選手の為に液体の補充はしません。

エントリーの順番が呼ばれたら、入場します。

まず、くじを引いてもらいます。（このくじにより作成するカクテル、質問内容が異なります）

カウンターの確認作業を3分間で行います。

3分後に競技が開始です。2名のお客様が来店するところからスタートです。

1人あたりの制限時間は約8分程度で考えています（細かな制限時間は設けておりません）

お客様のオーダーに応じてカクテルを作成してください。

会場に用意されたお酒、副材料でドリンクを作成して下さい。

リカーはスピリッツ（ジン、ウォッカ、ラム、テキーラ、ウイスキー、ブランデー）、リキュール5種類程度（非公開）ほど、シロップ3種類程度（非公開）ほど、ジュース（オレンジ、グレープフルーツ、クランベリーなど）、副材料（フルーツ、ハーブなど）を用意する予定です。

採点方法

出されたカクテルの味覚、接客、フレアなどで評価をします。

合計 **100**点満点（味覚**30**ポイント、接客**50**ポイント、その他の全体評価**20**ポイント）

減点はありません。加点のみの評価となります。（加点項目は非公開）

グランドファイナルは予選ラウンドの総合1位の選手は**10**ポイント、総合2位の選手は**6**ポイント、総合3位の選手は**3**ポイントのアドバンテージポイントを設ける