

HBA COCKTAIL COMPETITION 運営規則

本運営規則は、一般社団法人 日本ホテルバーメンズ協会（以下HBAという）が主催するカクテルコンペティション、HBAが運営のイニシアチブを持ち、各メーカー・エージェントと共催するカクテルコンペティションについて、それぞれ定められた競技レギュレーションに則り、公平且つ円滑な運営を行なうため定めるもの。但し、HBA各支部がそれぞれのローカルルールを別途定めた場合などは、この限りにあらず主催が定める規定に準じ運営する。

I. 運営規則制定の目的

開催される各種コンペティション所定の規約と運営方法の規範となり、その運営が円滑に行われることを目的とする。また、各種コンペティションの競技ルールについては、HBAの伝統を守りつつ、常に時代に即したものに進化させていくこととする。

II. カクテルコンペティション開催の意義

HBAが主催、共催運営するカクテルコンペティションは、常にバーテンダーである会員のスキル向上に主眼を置き、そこで培われた知識と技術力を以って、日常の業務に活かし、プロフェッショナルとして、自らの果たすべき役割を全うできる能力を備えた人材を育成する。また、これを通じカクテルはもとより、飲料の魅力を広く内外に発信し、バーファンの拡大化を図ることで、在籍する企業（店舗）、飲料業界、サービス業界、また観光業界への発展にも寄与する。

III. 各種コンペティションの名称

- HBA CLASSIC 創作カクテルコンペティション チャンピオンシップ [隔年開催]
一般社団法人 日本ホテルバーメンズ協会 主催 / 観光庁 後援

HBAが主催、運営する最高峰、最難関のコンペティション。複数のチャレンジ課題に挑み、カクテルの創作のみならず、バーテンダーとしての総合力が問われる。HBAの真のチャンピオンを決定するに相応しい、正にバーテンダー コンペティション。

- HBA/KOKUBU カクテルコンペティション [毎年開催]
一般社団法人 日本ホテルバーメンズ協会、国分グループ本社（株）共催

HBAと国分グループ本社（株）との共催で開催され、創作カクテルの出来栄や、その調合技術に加え、料理とカクテルを合わせる味覚センスが問われるコンペティション。素材を理解し、味を分解した上で、更に組み立てていくという能力を要する。

- HBAジュニアカクテルコンペティション KIRIN CUP [隔年開催]
一般社団法人 日本ホテルバーメンズ協会、キリンビール（株）共催

HBAとキリンビール（株）の共催で、29歳以下のHBA会員を対象に開催される。創作カクテルの出来栄と、その調合技術に加え、チャンピオンを決めるスーパー・ファイナルでは、その商品価値を高めるプレゼンテーション力が問われる。

HBA COCKTAIL COMPETITION

競技レギュレーション（共通項目）

I. 出場資格

II. 応募規定

- (1)出場者登録（エントリー）
- (2)応募用紙
- (3)支部代表選手選考会（予選会）
- (4)全国大会出場資格および規定

III. 作品規定

- (1)ネーミング
- (2)作品の創作イメージ
- (3)レシピ
- (4)使用グラス

IV. 材料規定

- (1)使用材料
- (2)使用材料 共通項目・共通認識
- (3)ガーニッシュ・デコレーション
- (4)禁止事項・使用禁止材料
- (5)カクテルピック等
- (6)分量表記

V. カクテルコンペティション出場規定

- (1)服装
- (2)身嗜み
- (3)礼節・マナー
- (4)衛生
- (5)競技

VI. 調合手順 * 基本マニュアル

- (1)バックサイドにおける競技準備
- (2)競技カウンターのセッティングから競技開始までの時間規定
- (3)競技開始から終了までの流れ
- (4)競技中のトラブル、アクシデントに関する事項

VII. 審査規定

- (1)作品審査項目
- (2)技術審査項目
- (3)順位の決定
- (4)競技採点システム

I. 出場資格に関する事項

1. HBA会員であること。
また下記に記載の通り、各コンペティションごとに定められた参加資格を有する者。
 - HBA CLASSIC 創作カクテルコンペティション チャンピオンシップ
HBA会員であり、HBA級別認定 シニア・バーテンダー以上の資格を有する者。
 - HBA/KOKUBU カクテルコンペティション
HBA会員であり、HBA級別認定 バーテンダー以上の資格を有する者。
 - HBAジュニアカクテルコンペティション KIRIN CUP
大会当日29歳以下のHBA会員であり、HBA級別認定 バーテンダー以上の資格を有する者。
2. 別途、各コンペティションごとに定められた応募規定を遵守できる者。
3. 在籍ホテル名や店舗名、また選手自身の個人名、および創作作品のデザインやコピー、個人の肖像権など、HBAならびにHBAが関連するPR媒体において、大会開催報告コンテンツであるホームページ、Facebook、会報誌、その他POPツールなどに使用されることを許諾、承認できる者。

注：HBA年会費 滞納者、未納者をご応募いただけません。

II. 応募規定に関する事項

(1) 出場者登録（エントリー）

1. 出場者登録（エントリー）について
出場希望者は、大会概要とともに配信される出場者登録用紙に必要事項を記入の上、各コンペティション毎に定められる期日までに、所属する支部の代表者（支部長）に提出のこと。
※ここでいう出場者登録用紙とは出場の意志を示すものであり、応募作品の詳細を記載した「応募用紙」とは異なる。
2. 出場者登録（エントリー）用紙の取り扱いについて
出場希望者より提出のあった出場者登録（エントリー）用紙を受理した各支部の代表者は、出場希望者が各コンペティションの出場資格に適合しているかを確認、承認の後、支部で取り纏め、HBA事務局（カクテルコンペティション委員会）へ期日厳守で提出のこと。
3. エントリーは、一人一作品のみとします。

(2) 応募用紙

1. カクテルコンペティション応募用紙について
出場希望者は出場者登録（エントリー）用紙提出の後、各支部が定める期日までに大会概要とともに配信される作品応募用紙に、記入例参照の上、必要事項を記載し各支部の代表者に提出のこと。
2. 応募用紙記載時の注意事項について
提出された応募用紙に記載不備があった場合は減点の対象となる。また、応募作品が各コンペティションが定める規定に反していた場合失格となるので、出場希望者は、記入例参照の上、最終確認を怠らぬよう細心の注意を払い提出のこと。

▲規定違反措置：作品評価の総合計得点より減点とする。

3. 作品レシピの記載方法及び注意点

- ① ブランド名（商品名）の表記は、誤字のないよう正確に規定の入力フォームに従い記載する。（スペル間違い等は減点対象となる。）
- ② 取扱業者（社名）は、正確に記載の事。
株式会社の表記は（株）に統一する。〇〇・〇〇（株）など、「・」や、商標名にも注意のこと。
また、使用する材料が、大会当日に取扱業者の変更や、終売でないかなど、選手各自の責任のもと、確認のうえ使用のこと。
- ③ ガーニッシュ、デコレーション記載欄
『食用に適するもの』欄に使用するもの全てを記載する。
マラスキーノチェリー、オリーブ、果実や野菜とその皮、食用花など。
『食用に適さない装飾』欄に使用するもの全てを記載する。
カクテルピック、爪楊枝、マドラー、ストロー（本数）など。
※グラスエッジに施す、パウダー等については、材料記載のみとし、分量欄には記載しない。
（ガーニッシュ欄にも記載要）
『ガーニッシュ・デコレーションの作り方』は、その製作過程（使用する素材、組み方、飾り方）が、第三者から見て分かりやすく解説、記載のこと。
- ④ 作成手順欄
カクテルの調合過程（仕上がりまでのプロセス）が、第三者から見て分かりやすく解説、記載のこと。
- ⑤ 使用グラス
それぞれの競技ルールに則したものを使用のこと。グラス容量表記は、総容量を表記する。

(3)支部代表選手選考会（予選会）

1. 支部代表選手選考会（予選会）の開催について
支部代表選手を選出するにあたり、各支部は必ず代表選手選考会(以下、予選会)を開催しなければならない。エントリー数が競うに満たず、予選会開催に至らない場合は支部出場枠を与えないこともある。
よって、各支部長ならびに支部幹事は「運営規則Ⅱ」に記載したカクテルコンペティションの開催意義に基づいて、出場選手を誠意的に募り、予選会が成立するよう努める責務がある。
2. 予選会の開催日について
各支部で開催される予選会は、カクテルコンペティション委員会が定める期間内に実施し、代表者の選出を行わなければならない。
3. 予選会の運営について
各支部の予選会運営ならびに代表選手の選考方法については、基本全国大会に準じる形式で執り行われることが望ましい。
しかしながら各支部の事情により、独自の選考方法にて執り行う場合は、事前にカクテルコンペティション委員会の承認を得ねばならず、承認無きまま開催された場合その選考会は無効とし、その支部から選出された選手の全国大会出場は認めないものとする。
4. 支部代表選手の全国大会出場者選出数について
各支部の代表選手を選出するにあたり、その選出数については「競技レギュレーションⅡ(1)」に記載した出場者登録数に応じて、カクテルコンペティション委員会が決定し、支部代表選手選考会が開催されるまでに、委員会より各支部長に通知する。
各支部は、委員会より通知された出場選手数を支部代表選手選考会において選出し、HBA事務局が定める期日までに、必要書類を全て取り揃え提出のこと。

注：提出期限を過ぎた応募書類は受理しない。また提出後、記載事項の訂正は一切認めない。レギュレーション違反があった場合は失格、記載事項に不備があった場合は減点の対象となるので、各支部長ならびに支部公認ジャッジは、厳重に最終チェックを行なうこと。

各支部で同レベルの予選会が開催できない事態の場合は、全国一律の予選（書類選考を含む）を開催する事がある。

(4)全国大会出場資格および規定

1. 全国大会出場資格について
各支部にて執り行われた、予選会により選出された者に限る。
2. 全国大会出場規定について
◆各コンペティションごとに定められる規定に準じるものとする。◆
(各コンペティション毎に、別途配信)
3. 1社、1事業所ごとの出場者数制限について
◆各コンペティションごとに定められる規定に準じるものとする。◆
(各コンペティション毎に、別途配信)

Ⅲ. 作品規定に関する事項

(1)ネーミング

1. 作品のネーミングは、未発表のものに限る。スタンダード・カクテルと同一のものは使用してはならない。また準スタンダード・カクテルとして登録されているものについても同様に使用出来ない。
 2. HBA主催ならびに共催、その他の創作カクテルコンペティションなどで、過去に入賞した作品と同一のものは使用禁止。(優勝、準優勝、3位、ネーミング賞を受賞)
HBAホームページにある『カクテルネーミング』のページをご参照ください。
 3. 知的財産権の侵害にあたりと判断されるものは、減点の対象となります。
 4. 造語の使用については、その使用意図や意味が不明瞭であれば減点の対象となります。
 5. 倫理上ふさわしくないもの(暴力的、セクシャル、麻薬、中毒)を連想させる表現、飲酒運転を想起させるものは使用してはならない。
- ▲規定違反措置：ネーミング評価の総合計得点より減点とする。

(2)作品の創作イメージ

作品の創作イメージは、句読点・記号・文字間スペース等全てを含め、200字以内とする。

▲規定違反措置：作品意図評価の総合計得点より減点とする。

(3)レシピ

1. 応募作品のレシピは、選手本人が創作した「未発表」のものに限る。
既存のカクテルに酷似している場合は、減点または失格となる事もある。
2. ショートカクテルの総量は「HBAカクテルコンペティション ショートカクテル規定」（下記参照）に準じ、60mlとする。香りづけやエッセンスとして使用する液体材料がある場合は、バー・スプーン1匙(1tsp.=5.00ml)まではこの総量にはカウントせず、使用可能とする。但し、使用材料の一つには含まれる。
3. ロングカクテルの総量は「HBAカクテルコンペティション ロングカクテル規定」（下記参照）に準じ、90ml～210mlまでとする。
4. レシピ表に記載のない材料の使用、添加は失格の対象となる。

▲規定違反措置：作品評価の総合計得点より減点とする。

「HBAカクテルコンペティション ショートカクテル規定」

レシピ総量は60mlとし、副材料等として使用するバースプーン（ティー・スプーン）1杯（1tsp.）までの材料は60mlの中に含めない。ただし、使用材料の1つと捉える。（ピールを絞り入れる等の分量は除く）使用グラスの総量は5ozまでのカクテルグラスもしくはそれに準ずるグラスを使用すること。グラスに氷は入れないこと。

「HBAカクテルコンペティション ロングカクテル規定」

レシピ総量が90ml～210mlでなければならない。（それ以下、以上は禁止）

(4)使用グラス

- ◆使用グラスについては、各コンペティションごとに定められる規定に準じるものとする。◆
（各コンペティション毎に、別途配信）

IV. 材料規定に関する事項

(1)使用材料

- ◆使用材料については、各コンペティションごとに定められる規定に準じるものとする。◆
（各コンペティション毎に、別途配信）

(2)使用材料 共通項目・共通認識

使用材料において上記(1)に記載通り、各コンペティションごとに定められる規定に準じることが大前提であるが、下記を使用材料の共通項目・共通認識として記します。

1. 酒類
 - ・ミキサブル・アルコール・ドリンクの使用は不可。
 - ・商品を独自に加工、変造した自家製材料は使用不可。
 - ・競技会エントリーの時点で、終売が告知されている商品の使用は不可。但し、商品自体の仕様はそのまま、ボトルやラベルの意匠変更にとどまるものは使用してもよい。その際、レシピ表に記載する商品名は、新デザインのもを適用すること。
2. 清涼飲料水・果実飲料
 - ・市販の清涼飲料水および果実飲料についても酒類同様、複数のテイストをミックスした商品の使用は認めない。

3. 加工食品
 - ・アイスクリーム、シャーベット、ゼリー、ジャム等、加工食品は使用できない。
4. 生鮮食品 青果（果実・野菜）
 - ・一般に流通しているフレッシュ・フルーツや野菜は、搾汁し材料として使用することは可能。その場合は予め搾汁し、カラフェ等に移して使用しても良い。但し、その単一食材以外の材料が添加されたものを使用した場合、二次加工品とみなし失格となるので注意のこと。
5. 酪農製品
 - ・市販の酪農製品、生クリーム、牛乳等の乳製品についても酒類同様、複数の素材やテイストをミックスした乳酸飲料・アイスクリームなどの加工品の使用は認めない。
6. ハーブ・スパイス
 - ・一般に流通しているハーブやスパイス等、搾汁し液体材料として使用できないものについては、カクテルの総量には含めない。但し、5種類の材料の1つとしてカウントする。
7. 自家製・二次加工品
 - ・素材を煮る、焼く、煎る、漬けこむ、乾燥させる、着色するなど元の素材に加工を施した材料の使用は認めない。
8. その他
 - ・カクテルの普及性の観点から、入手困難品、著しく高価な材料は使用不可とする。

(3)ガーニッシュ・デコレーション

1. ガーニッシュ及びデコレーションは、5杯のカクテル全てに対し競技時間内にステージ上で均等に施すこと。
2. ガーニッシュ及びデコレーションはカクテルの味や香りに影響を及ぼすか否かに関わらず、飲み手の口に入る材料を1種類としカウントする。
3. 果実のピール、ゼスト、ツイスト、各種スノースタイル、カクテルの上からアトマイザーで香り付けの為に振りかける酒類、アロマ・ウォーター等、グラスの内側に入る材料は飲み手の口に入るものと捉え、カクテル使用材料の規定アイテム数、5種類に含むものとしレシピに記載すること。またグラスの内部に沈める、浮かべるものについても飲み手の口に入るものとし、同様の扱いとする。
4. 口の中に入るものは（沈める、浮かべる、ピールする、スプレーする、スノースタイルにする、マドルする、漬す等）1種類に数え、たとえそれを食さなくても口の中に入り得るものとし、1種類にカウントする。ただし、グラスの外側もしくはエッジに施したとしても、創作者が明らかに食することを前提に施したガーニッシュについては、材料の1種類にカウントする。
※カクテルの材料に使われている果汁と同様のピールを振りかけても、一つの材料としてカウントします。
5. グラスの外側もしくはエッジに施すガーニッシュについては、材料5種類には含まず使用可能。グラスのエッジに装飾する際、液面に触れるのみであれば材料の1種類にカウントしない。また、香りが味に影響を及ぼすか否かに関わらず、口の中に入るものとは捉えず、1種類にカウントしない。ただし、使用材料については全て応募用紙の「デコレーション〔食用〕」欄に記載しなければならない。
6. 果実の枝葉（パイナップルの葉やブドウの枝等）のように、食材の一部であっても明らかに食するに適さない素材を使用の際は、応募用紙の「デコレーション〔食用外〕」欄に記載のこと。

7. カクテルそのものが主として表現されるべきところ、それを凌駕する過剰なガーニッシュ、デコレーションについては、カクテルコンペティション委員会の審議により減点対象となる場合がある。
※本来、カクテルに施すガーニッシュやデコレーションは、作品の味わいや香り、ビジュアルに対する補助的役割である。カクテルを凌駕するガーニッシュ、デコレーションとは、仮にその装飾を外して審査した場合、カクテルそのものが作品のネーミングや創作意図との整合性に乏しく、装飾主体となって表現しているものを指す。
8. グラスの縁に砂糖、塩、その他粉末を施す場合その際に使用したシロップやリキュール、果汁なども使用材料の1つとしてカウントされる。但し、そのシロップやリキュール、果汁などがカクテル使用材料としてレシピで使用されている場合には新たな材料の1つとは捉えない。
9. 使用材料に関する規定同様、独自で二次加工した素材や、入手困難品、著しく高価な素材の使用は、普及性の観点からその使用を認めない。

(4)禁止事項・使用禁止材料

1. ガーニッシュも含め季節または場所によって、入手困難と判断されるものは使用してはならない。
2. レシピに使用材料としての記載なきものを使用した場合は失格とする。
※味わいのバランスを整えるため、レシピ記載材料に補糖したり、酸、色素を加えるなど、本来の素材に意図的な加工を施したにもかかわらず、レシピに記載されていない場合。
3. エナジードリンク、スポーツ系飲料、保健機能食品の使用は認めない。
4. 氷以外のもので、カクテルを冷やすこと。
※グラスに入れる氷をジュースやお茶、食品などを氷結させ、氷として使用したり、液体窒素など、本来のバーテンディング以外の方法でカクテルを冷やすこともこれに該当。
5. 二次加工品の使用は禁止とする。
※ジュースに甘味や色素を加えるなど、レシピに使用材料として記載のないものを使用した場合は失格とする。
また、煮る、漬ける、焼くなど、元の素材から逸脱する加工を施したものについても本項目に該当する。
6. 自家製のもの（一般に流通していないもの）についても入手困難品と定める。
7. 飲用・食用に適さないものは使用してはならない。（ガーニッシュも含む）
※化学薬品（接着剤等の使用も含む）・医薬品・食用に適さない生花など。
（食品衛生法違反）
生花店やホームセンターの生花コーナーで販売されている花は食品と一緒に使用出来ません。
上記、生花の飼育栽培には、使用農薬の規制がないため口腔摂取時に強い毒性を示し、水洗いしても落ちない残留性の強い農薬も使用されており、危険性が高いため。
食品を飾る生花や葉は、青果市場で流通している種類のみ使用可能。

(5)カクテルピック等

1. 装飾を施すために要するガーニッシュ・ピン（カクテルピック）、ガーニッシュを纏める為に使用されるスキューア等は、それぞれ正しい使用方法であれば使用可能。
但し、応募用紙の「デコレーション〔食用外〕」欄に明記すること。
2. ガーニッシュ・ピン（カクテルピック）や松葉串など、鋭利な先端に何もついていない状態でグラスに入れる装飾についても使用を認める。（カクテルのコンセプトにそぐわない装飾の場合は評価が下がるため留意されたい）。
3. ガーニッシュ、デコレーションを固定する為に、接着剤など人体に害を及ぼす薬品、薬物等の使用が認められた場合、その選手は失格とする。
また、食用でない隠し串や輪ゴム等の使用は誤飲防止のため認めない。

(6)分量表記

1. レシピ記入の際、液体材料に使用できる単位は下記の通りとする。

▼Liquid（液体）	ml	〔ミリリットル〕
※ml以外は重複しての使用不可	dash	〔ダッシュ 1 dash=1.00ml〕
	drop	〔ドロップ 1 drop=0.05ml〕
	tsp.	〔ティー・スプーン 1 tsp.=5.00ml〕
	spray	〔スプレー 1 spray=0.14ml〕
2. レシピ記入の際、液体換算出来ないものをカクテルの材料として液体材料と同一器具で、同時に混和する場合に使用できる単位は下記の通りとする。

▼Solid（個体）	1 slice	〔スライス〕	・・・柑橘の薄い輪切り1枚
※重複しての使用不可	1 sprig	〔スプリッグ〕	・・・ハーブ1枝
	1 wedge	〔ウェッジ〕	・・・1片（楔形）
	1 piece	〔ピース〕	・・・1個
	1 leaf	〔リーフ〕	・・・葉1枚
	1 pinch	〔ピンチ〕	・・・1つまみ

V. カクテルコンペティション出場規定に関する事項

(1)服装

- ・ジャケット : 無地の白（共催大会では黒ベストも可）
- ・スラックス : 黒（スカートでも可）
- ・シャツ : 無地の白（カッターシャツまたはシンプルなドレスシャツ）
- ・ネクタイ : 黒蝶ネクタイ
- ・靴 : 黒革靴
但しフォーマルウェアには向かない金具装飾があるものは減点対象となります。
また女性のヒールについては業務に支障をきたさない程度の高さであれば規定範囲内といたします。

(2)身嗜み

HBA主催・共催競技につき、ホテル勤務従事者として相応しくないと審査員により判断された場合は、全て減点の対象となります。ご注意ください。

- ・髪型 : ホテルバーメンとして相応しく、整髪されていること。
 - 〔男性〕 長髪、染髪、極端な刈上げは減点の対象となります。
 - 〔女性〕 ショートカットの場合は整髪され、長髪の場合はシニヨンネットでまとめること。ホテル勤務従事者として相応しくないと判断されるような過度な染髪、額正面で留めるヘアピンなど、お客様目線でジャッジが判断し、減点対象となる場合があります。
- ・アクセサリー : 競技中は腕時計、貴金属は身につけないこと。
- ・その他 : 男性の髭は不可。男女とも爪も含め手指は清潔に。

(3)礼節・マナー

公共の場、競技会場内〔選手控室も含む〕において、ホテルバーテンダーとして相応しい立ち居振る舞いであること。

(4)衛生

飲食業従事者としての衛生規範を基に、公衆衛生、食品衛生については特に高い意識を持って行動すること。スタンバイ時および競技中に、不適切な行為があった場合は、カクテルコンペティション委員会で審議し、減点、失格の対象となる場合がある。

(5)競技

1. 出場順は抽選によって決定し、選手はその番号で表示、呼称する。
抽選は当日選手本人、又は事前に代表者が行う。
 2. 選考による創作発表は2名、(または3名) 同時に行う。
 3. 選手は審査のため定められたカウンターにおいて、自己のレシピによる創作1回、原則として5杯のカクテルを調合する。
 4. 競技時間
 - * ショートカクテル 4分間 [カウンターセッティング時間別途 60秒]
 - * ロングカクテル 6分間 [カウンターセッティング時間別途 75秒]

[セッティング時間の計測]

 - 🕒 START 開始時 : 司会の号令「それでは準備を始めてください」後
 - 🕒 STOP 終了時 : 選手が拳手にて完了を宣言した時点

[競技時間の計測]

 - 🕒 START 開始時 : 司会の号令「それでは始めてください」後
 - 🕒 STOP 終了時 : 選手競技終了時の一礼動作が完了した時点
- ▲タイムオーバー : 超過30秒ごとに、技術得点合計から1点の減点とする。

(1)バックサイドにおける競技準備

選手は事前に、競技に使用する材料、バー・ツール、アイス・ベール、ウォーター・ピッチャー、ガーニッシュ等の全てを各自の管理責任の下、所定のセッティング・トレイに準備しておく。
(準備したトレイは選手係がセッティング・テーブルまで運搬)

(2)競技カウンターのセッティングから競技開始までの時間規定

(下記[競技カウンターのセッティングの流れ]参照)

1. 選手は司会者の「それでは準備を始めてください」の言葉を合図に、カウンター上のセッティングを開始する。
2. 司会者より競技開始の5秒前に「準備はよろしいでしょうか」の言葉がかけられる。
3. 司会者より「それでは始めてください」の声がけで競技開始。

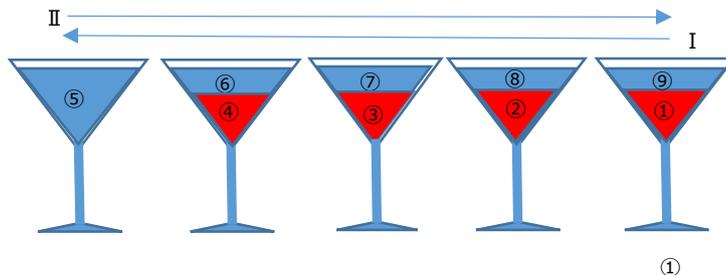
注：制限時間およびタイム・オーバーによる減点

- ・セッティングが時間内に終わらなくても競技は自動的に開始する。
- ・同CREWの選手全員が制限時間（60秒又は75秒）以内にセッティングが完了した場合、司会者の「それでは始めてください」の号令で競技開始となる。
- ・セッティング時間のタイム・オーバーは減点対象としない。但し、1分を超過した時点から競技時間となり、時間内に競技を終了出来なかった場合は、超過30秒ごとに、技術得点合計から1点の減点とする。

(3)競技開始から終了までの流れ

1. 選手は司会者の「それではカウンター・セッティングをお願いします」の言葉を合図に、カウンター上のセッティングを開始する。
2. 司会者より競技開始の5秒前に「準備はよろしいでしょうか」の言葉がかけられる。
3. 選手はセッティングが終了した時点で、完了の合図として挙手し一步下がって待機。
4. 司会者の「それでは始めてください」の声がけで競技開始。
5. 選手は会場のお客様、審査員に対し正しい姿勢で一礼する。
6. カウンター上にセッティングされた5つのカクテル・グラスを準備。
事前にグラスを氷でチルドする場合はしっかりと水滴を排除する。
グラスエッジへのスノースタイル、グラスの外側に施す装飾などは、カクテル・グラス5つとも全て均一にステージ上で競技時間内に施すこと。
7. バー・ツールに、カクテル5杯調製に必要な数の氷を入れ、ウォーター・ピッチャーの水を注ぎ、溶けやすい氷表面の霜、角がとれるよう、氷の事前処理および器具の冷却作業を行なう。
8. バー・ツールに注ぎ入れた水をしっかりときる。

9. バー・ツールに使用材料をレシピ記載の通り、基酒、副材料、添加材料の順に正確に注ぎ込み調合する。(メジャー・カップの使用は認めない)
10. シェーク、ステアとも姿勢正しく、美しく、リズムカルな所作でカクテルを仕上げる。
11. 4つのカクテルグラスに仕上がり量の半量ずつを均等に注ぎ込み、5つ目のグラスは仕上がり量まで満たした後、折り返し5つのグラス全て均等に注ぎ分け完成させる。注ぎ込んで行く方向は左右どちらからでもよい。残酒がある場合は、残留液計量用グラスに全て注ぎ切ること。



12. 調合後バー・ツールの残氷は、備え付けの容器に処理する。またそのバー・ツールの洗浄や拭き上げなどの作業は必要ない。
13. ガーニッシュやデコレーションは均一に全てのグラスにステージ上で競技時間内に施すこと。柑橘類ピールやアトマイザー等での香り付けも同様。
14. グラスは横一列に整列させる。最後に手直しが必要でなければ前に差し出す必要はない。
15. 競技終了後のカウンター上は、使用材料の向きも整え綺麗に処理をする。
16. 最後に会場のお客様、審査員に対し正しい姿勢で一礼し競技を終了する。

(4)競技中のトラブル、アクシデントに関する事項

1. 競技中、セッティングのミスによる器材の不備やバー・ツールの落下、グラスや器具の破損など、競技続行が不可能な事態が発生した場合は、その時点で速やかに挙手を持って係員に知らせ対処を願い出ること。また、その後は最後まで競技は続行すること。
2. 選手自身で対処可能な状況であれば、競技終了時までには処置すること。当然ながら、処置を行なったか否かで、その事態に対する減点の度合いは変動する。
3. 選手本人のミスに起因する競技中に起こる全てのアクシデントについては技術審査の減点対象とし、減点幅については、その度合いに応じカクテルコンペティション委員会で判断する。
4. 競技終了後、作品運搬時など第三者による過失で作品審査を行なえない状況となった場合はバックヤードにて再作製し作品審査を行なう。選手本人に過失がない場合、採点には一切影響しない。

競技カウンターのセッティングの流れ

競技カウンター後方にセッティングテーブルを設置。

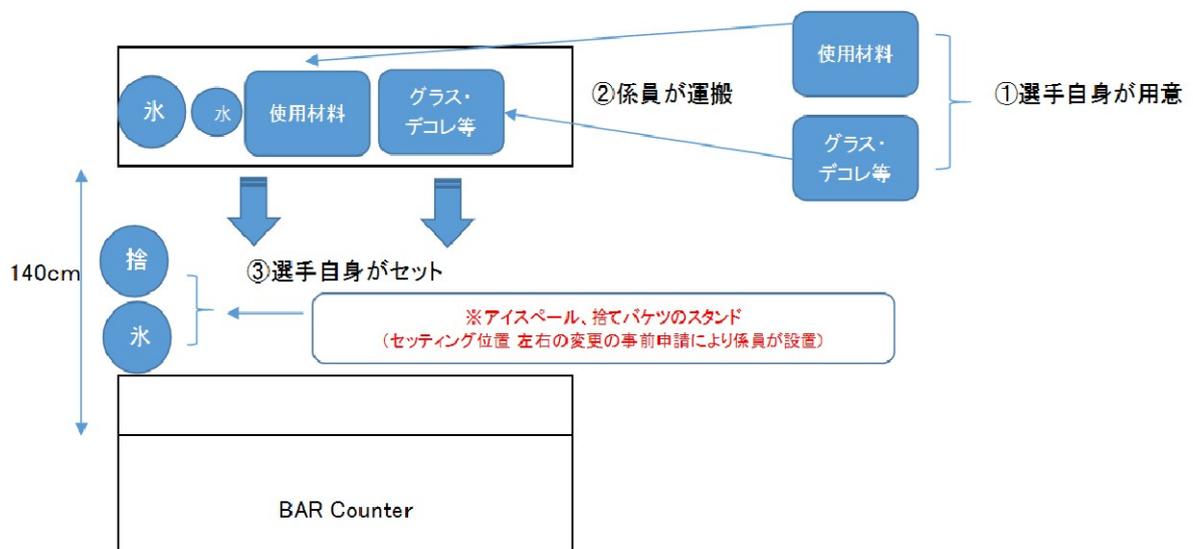
※競技カウンター天板端とセッティングテーブルの天板端との間隔は140cm。

- ①競技者は、バックサイドで各自使用材料、器材の準備を自身の責任の下行なう。
- ②係員は、トレーに乗った選手の準備物をセッティングテーブルに運搬。
- ③選手は入場後、司会者の合図により、各自の器材一式をセッティングテーブルから、競技カウンターに移し、競技の準備に入る。

※制限時間 ショート60秒、ロング75秒

- ・制限時間内に、壇上の選手がセッティングを終えれば、その時点から競技開始。
- ・制限時間内に、セッティングが完了しない選手がいた場合、制限時間終了と同時に競技スタート。
- ・競技時間内に試技が終了すれば減点なし。
但し、時間オーバーの場合は、競技採点の減点法に準ずる。

【セッティング・イメージ】



VII. 審査規定に関する事項

(1) 作品審査項目

- ※作品の創作意図・ストーリー
創作意図、ストーリーは理解しやすく表現出来ている
作品への期待感が湧いてくる内容である
- ※ネーミング
作品のコンセプト、ストーリーとの関連性が感じられる
カクテル名として相応しく、覚えやすく響きが良い
- ※作品の色彩・外観（下記3つの項目について、創作意図（コンセプト）、ストーリー、
作品名との繋がりを感じさせる表現が出来ているか。）
作品の色彩
作品の外観
グラスウェアの選択
- ※香り・味わい・完成度
創作意図や名前を反映させた味わいが表現できている
使用材料の特徴が上手いかわかされている
提供温度が適切で、バランスも良く、とても美味しい

- 作品点（500点満点）×作品点配分率 71.4%
（5名の各審査員100点満点の偏差値スコア合計に作品点配分率を掛けて算出。）

(2) 技術審査項目

- ※身嗜み・礼節
- ※調合動作・テクニック
- ※作品の完成度

- 技術点（500点満点）×技術点配分 28.6%
（3名の各審査員40点満点を100点満点に換算した偏差値スコア合計を
審査員数で割り、そのアベレージに5を掛けたスコアに技術点配分率を掛けて算出。）

- ★作品、技術審査とも審査得点は、各審査員毎に算出した偏差値を合計し得点とする。
（①作品点合計 + ②技術点合計 = 選手獲得総得点）

(3) 順位の決定

順位は作品審査および技術審査、それぞれの得点を合計し獲得点数の高い者を上位者とし決定。合計得点が同点の場合は、「作品評価」（コンセプト＋ネーミング＋ビジュアル＋テイスト）得点の高い者を上位に、またそれも同点の場合は、「テイスト」得点の高い者を上位に。更に同点の場合、タイムオーバーを含む減点対象者は下位者となる。またそれも同点の場合は、「技術審査」得点の高い者を上位者とする。
全てのスコアについて同点の場合は、その該当者のみで再審査を執り行う。
その方法については当日競技委員長、カクテルコンペティション委員会によって決定する。

(4) 競技採点システム

HBAカクテルコンペティション 競技採点システム改正について

HBAカクテルコンペティション委員会
(2022年3月 改正)

HBAカクテルコンペティション委員会は、当協会が主催、共催カクテルコンペティションにおける審査、競技採点システムについて、更なる厳正且つ公正な審査遂行のため、主観的基準によって生じやすいとされるシステムティック・エラー抑止を目的とした偏差値スコアによる審査、競技採点システムを採用し、下記の通り改正するもの。

* 過去のスコア採点集計方式

改正前	作品点	技術点	合計
審査員数	5名	変動(2~4名)	7~9名
満点	100	40	140
得点比率 (作品&技術2)	71.4%	28.6%	100%
得点算出	審査員1人作品20点×5名 =合計点が得点	審査員1人50点×審査員数÷審査員数 =平均点が得点	作品点合計+技術点合計 =選手獲得総得点



* 得点比率の変動なしに偏差値スコア採点集計方式に改正

改正後	作品点	技術点	合計
審査員数	5名	変動(2~4名)	7~9名
持ち点	100×5=500	100×審査員数÷審査員数×5=500	—
得点比率 (作品&技術5)	50.0%	50.0%	100%
最終得点比率 (作品&技術2)	71.4%	28.6%	100%
得点算出手順	①各審査員毎の平均点、標準偏差を算出。 ②下記公式に則し偏差値を算出。 $(\frac{\text{選手得点}-\text{各審査員平均点}}{\text{各審査員標準偏差}}) \times 10 + 50$ ③5名の偏差値スコアを合計 ④審査員5名の偏差値合計に作品得点比率(71.4%)を乗算。	①各審査員毎の平均点、標準偏差を算出。 ②下記公式に則し偏差値を算出。 $(\frac{\text{選手得点}-\text{各審査員平均点}}{\text{各審査員標準偏差}}) \times 10 + 50$ ③技術審査員の偏差値スコアを合計 その合計÷審査員数×5で作品審査得点と同一の比率とする ④審査員の偏差値合計を作品審査員数同等に換算して集計した偏差値合計に技術得点比率(28.6%)を乗算。	*技術審査「得点換算」 技術審査表 40点満点 得点÷0.4 100点満点に換算
最終スコア	偏差値スコア合計に ①作品点合計×71.4% ②技術点合計×28.6% ①+②=選手獲得総得点		

過去のスコア採点集計改正のポイント

- ①HBAカクテルコンペティションの更なる公平性な審査遂行のため採点集計方法を改正する。
 - ②作品、技術審査とも審査得点は、各審査員毎に算出した偏差値を採用。
 - ③改正効果として各審査員の主観的指標バイアス等の影響が抑制され、全体の評価が優先される。
 - ④技術審査様式は既に減点法で各選手ごとの絶対的評価方式となっているが、作品審査様式についても今回の改正にともない、作品毎の評価がしやすい様式とし、競技順などの不公平感も払拭する。
 - ⑤技術審査の得点は、持ち点総計が作品審査満点と同一となるよう一旦換算。(左記表内*「得点換算」参照)
- 作品、技術それぞれの得点に最終得点比率を乗じ、得点配分比率を担保。その合計を選手ファイナルスコアとする。

配点比率変動なし(作品 5 : 技術 2)

その他、競技に関わる細則や独自の規則については、
各コンペティションごとに定められる規定に準じて運営するものとする。
競技レギュレーションについて質問がある場合は支部長経由で
カクテルコンペティション委員会へ問い合わせください。協議し、回答いたします。

以上