FLAIR IRON N°1 LEAGUE RULES

1.GENERAL RULES
1.一般規則

1.1 所有參賽者須於截止報名日或之前遞交報名表格及繳交報名費用，確認選手身分。

1.2 所有參賽者須於大會比賽開始前一小時到達會場報到。

1.3 當在報名時，FLAIR IRON將以發出收據確定參賽資格，言而並不接受任何私人理由作出退款。

1.4 所有參賽者不能夠展示任何公司品牌以有所金錢或利益回報。

1.5 參賽音樂需以USB提供給大會，並可在大會比賽開始前試音，建議帶備多一個後備音樂，以防萬一。

1.6 可選擇任何酒水材料制作自定創作雞尾酒，並需自行預備。

1.7 每次賽事分數屬頭三名高的參賽者，可獲頒發獎項。

1.8 任何火的技巧並不容許。

1.9 所有參賽者必須以玻璃樽作賽。

1.10 FLAIR IRON沒有責任作出任何意外保障。

1.11 FLAIR IRON擁有一切最終決定。

1.12 參賽者如作出任何不應該或不合理行為，將被取消資格。

2.FLAIR RULES
2.花式規則

2.1 每位參賽者有4至5分鐘進行，即比賽時間為最少4分鐘及最多5分鐘。

2.2 每位參賽者需制作兩杯飲品-大會指定首杯飲品和參賽者創作飲品。

2.3 每位參賽者需以不少於1分鐘以WORKING FLAIR制作出大會指定首杯飲品，及後時間以EXHIBITION FLAIR制作出參賽者創作飲品。

2.4 每位參賽者需以任何方式表達每次大會指定主題。

2.5 每位參賽者需在完成制作參賽者創作飲品後及時限前，做出一個自創BIG MOVE結尾。

2.6 每位參賽者有5分鐘在比賽枱上作出設置。

2.7 WORKING FLAIR 需有1/2樽液體容量在玻璃樽內。

2.8 EXHIBITION FLAIR 需有0.5OZ液體容量在玻璃樽內。

2.9 所有沒有液體的空樽不能夠使用。

2.10 糖水不能夠以任何花式動作展示。

2.11 WORKING FLAIR使用的樽需插上長鐵酒咀使用，EXHIBITION FLAIR使用的樽需插上短膠酒咀使用，所有酒咀需自行預備。

2.12 FLAIR IRON將提供一些基本調酒設備，如EMPTY BOTTLE、SHAKER TIN、ICE SCOOP、BAR SPOON、MUDDLER、SQUEEZER，但仍建議自備所需工具。

2.13 分數以得分和扣分總和計算，並以每位評審為最後取決，基本計算重點如下:

3. SCORING SYSTEM (TOTAL 100POINTS)
3. 得分系統 (總分100分)

3.1 FLAIR 花式 (40POINTS)

- VARIETY 變化 (10POINTS) - 使用不同的花式技巧在你的花式動作內。

- CREATIVITY 創作力 (10POINTS) - 設計出一些屬於你的新動作。

- DIFFICULTY 難度 (15POINTS) - 難度是決定於你花式調酒技巧的進度，但切記動作的難度不是取決於抛接物件數量。

- SMOOTHNESS 流暢度 (5POINTS) - 流程編排和動作連接的流暢對吸引觀衆是非常重要的。

3.2 ENTERTAINMENT 娛樂 (30POINTS)

- SHOWMANSHIP 表演技巧 (10POINTS) - 花式調酒屬表演項目之一，你的表演應能夠與觀衆溝通，笑容是第一需要考慮到的。

- THEME MATCHING 主題配合 (10POINTS) - 在你的表演上以任何形式表達出大會比賽主題，但切記不是必需要奇裝異服或大花臉那樣。

- MUSIC ARRANGEMENT 音樂編排 (10POINTS) - 選擇的音樂與流程的编排，動作與音樂的互動性。

3.3 DRINKS 飲品 (15POINTS)

- LOOK 外觀 (5POINTS) - 杯具與裝飾

- AROMA 香味 (5POINTS) - 嗅覺

- TASTE 味道 (5POINTS) - 味道的平衡性

3.4 BIG MOVE 大動作 (15POINTS)

4. DEDUCTION
4. 扣分

- SPILL 漏酒 (-1POINTS) - 樽內漏出任何液體。

- DROP 跌物件 (-1POINTS) - 任何物件跌在地面上。

- BREAK 打破物件 (-10POINTS) - 打破任何玻璃物件。

- MISSING DRINKS 沒有完成飲品 (-30POINTS) - 必需完成調出大會指定首杯飲品和參賽者創作飲品。

- UNEXPECTED 不期望的事情 (-5POINTS) - 任何評審覺得的不合理事情。