

# Regolamento Nazionale A.I.B.E.S. 2017 *Flair*

## REGOLE GENERALI

Parteciperanno alla finale nazionale i concorrenti che verranno segnalati dai Fiduciari regionali con l'annessa ricetta inedita contenente **ESCLUSIVAMENTE PRODOTTI DEI SOCI SOSTENITORI**. So

L'inosservanza anche solo in parte del seguente regolamento comporterà l'eliminazione dalla competizione.

Atteggiamenti lesivi o offensivi sull'organizzazione, location, sponsor o altri concorrenti comporterà l'eliminazione dalla competizione.

I concorrenti avranno la possibilità di riscaldarsi nella flair zona.

I concorrenti dovranno essere muniti di ogni attrezzatura (Speed bottles, tin, altro); utilizzare la propria attrezzatura purché privi di qualsiasi logo; dovranno costruire 2 drink uguali, in 5 minuti, di cui uno con decorazione della categoria *FANCY* e servirli ai giudici degustatori i quali sottoporranno il drink al giudizio di gusto, aroma e decorazione. Potranno essere utilizzati bicchieri scelti e portati dal concorrente.

Prima dell'inizio della Competition i concorrenti dovranno eseguire 3 versate a scelta del giudice di gara in tre diversi tin. (una mano dx una mano sx e una dx e sinistra simultanea ) La prova di dosaggio verrà verificata in presenza del concorrente. Ogni dose corretta equivale a 20 punti. Dose in tolleranza 10 punti.

Nella gara si dovrà eseguire almeno 1 minuto di working flair.

I concorrenti avranno 30 secondi per presentarsi in pedana dopo la chiamata al termine di questo termine saranno automaticamente eliminati

Ogni concorrente potrà avvalersi di una propria traccia musicale.

La traccia dovrà essere consegnata ai giudici durante il briefing iniziale su cd audio.

In caso di mancata consegna della traccia musicale o di problemi tecnici sarà utilizzata una traccia scelta ad insindacabile giudizio dei giudici.

Al termine dei 5 minuti di gara i concorrenti avranno 30 secondi per prepararsi ed eseguire un movimento show flair di elevatissima difficoltà tecnica. I concorrenti avranno 2 tentativi e il movimento sarà ritenuto valido solo se portato a termine. Il giudizio complessivo sarà di 30 punti massimi (10 punti a disposizione per ognuno dei due presentatori e 10 del giudice tecnico)

E' assolutamente vietato l'utilizzo di fiamme libere o giochi pirotecnici durante le performance.

E' assolutamente vietato toccare le decorazioni con le mani

Ogni bartender è responsabile della propria incolumità durante la durata della performance.

Tutte le bottiglie per la prova dovranno essere portate dal concorrente e non riportare etichette di aziende **non** sponsor.

I prodotti utilizzati per la ricetta dovranno essere esclusivamente dei Soci Sostenitori. L'elenco è visibile su [www.aibes.it](http://www.aibes.it); nella preparazione della workstation, se non si usano le bottiglie originali, verranno messe in vista sul banco di servizio quelle originali della ricetta con il prodotto all'interno.

Succhi e premix possono essere messi nelle speed bottle.

Ovviamente in caso di bottiglie etichettate, il prodotto interno dovrà essere corrispondente.

Le bottiglie per la prova dovranno avere un minimo di ½ OZ e dovranno avere metal o plastic pour portati dal concorrente ma verificati dai giudici.

Le bottiglie per l'exhibition flair dovranno essere settate con un minimo di ½ oz. mentre per il Working flair minimo ½ bottiglia

E fatto obbligo prima di abbandonare la pedana di salutare giudici pubblico e presentatori. Pena 25 punti di demerito

Il concorrente dovrà utilizzare la propria attrezzatura ed avvalersi di 1 barback previo consenso del giudice di gara. (NON è una tandem Competition)

Per tutto quello non esplicitamente indicato nel regolamento si farà riferimento al regolamento classico A.I.B.E.S. e al giudizio insindacabile del giudice di gara

## PUNTEGGIO E PENALITÀ

Il punteggio sarà suddiviso in quattro valutazioni:

Working Flair: totale punti max <b>140</b>	Exhibition Flair: tot punti max <b>150</b>
Spettacolarità e Coinvolgimento: tot punti max <b>100</b>	Drink (aspetto, gusto e decor.): tot punti max <b>90</b>
Pour test: totale punti max <b>60</b> (20 punti x ogni dose)	Special TRICKS: tot punti max <b>30</b>

**TOTALE MASSIMO PUNTEGGIO: 570**

Le penalità verranno assegnate nel seguente modo:

**drops:** per ogni drops (caduta di un qualsiasi oggetto) effettuato durante la competizione verranno sottratti 5 punti;

**missing cocktail:** se a fine tempo massimo (5 minuti) il concorrente non avrà terminato la competizione riceverà le seguenti penalità:

Da 1 a 15 secondi extra: - 10 punti

Da 15 a 30 secondi extra: - 20 punti

Da 30 a 60 secondi extra: - 50 punti. Oltre i 6 minuti la prova sarà nulla.

**spill:** ogni spill (fuori uscita di prodotto) durante la prova di flair porterà una penalità pari a 2 punti la rottura di una bottiglia sulla workstation comporta l'eliminazione dalla gara.

I concorrenti non sono tenuti a gareggiare in divisa, ma hanno l'obbligo di indossare abiti adeguati, pena l'esclusione dal concorso.

Nelle valutazioni finali si terrà conto del livello di difficoltà dei movimenti svolti in gara per valutare in modo adeguato tutti i concorrenti.

I cocktails verranno valutati con i criteri utilizzati da A.I.B.E.S. nelle competizioni, comunque rintracciabili nel regolamento delle Classic Competition.

