

REGOLAMENTO TECNICO SEMIFINALE

La semifinale prevede due prove:

- Flair (HEAD TO HEAD)

FLAIR (HEAD TO HEAD)

La prova di flair consiste nello scontro diretto, testa a testa (**HEAD TO HEAD**) degli 8 semifinalisti. Per gli scontri farà fede la classifica dei quarti di finale ovvero:

1° vs 8°
2° vs 7°
3° vs 6°
4° vs 5°

Si sorteggeranno le basi musicali per la prova; i brani singoli saranno a disposizione per i competitor per trasferirli sui propri mp3

I singoli **HEAD TO HEAD** avranno una durata complessiva di 4' ; ogni competitor avrà a disposizione 4 "gettoni" da 30" da giocare.

Alla fine del round, ogni giudice sceglierà il miglior bartender a suo insindacabile giudizio, quindi il responso sarà immediato .

I competitor avranno a disposizione tutti i Tin e tutte le bottiglie (Skyy Vodka e Bitter Campari) di cui avranno bisogno e queste saranno ovviamente vuote; scopo della prova è dimostrare all'estremo le proprie capacità; le bottiglie saranno dotate di plastic pour.
Non si potranno usare altri oggetti all'infuori di questi.

REGOLAMENTO TECNICO FINALE

FLAIR

La prova di flair consiste nella preparazione di un drink con l'utilizzo di exhibition flair e a piacere working flair. Il round avrà la durata totale di 5 minuti

NOME DRINK	SKYY CAMPARI ORANGE
CATEGORIA	On the rocks
TECNICA DI PREPARAZIONE	Build
BICCHIERE	Juice Glass(14 oz)
RICETTA	1 ¼ oz Skyy vodka ¾ oz Bitter Campari 3 oz succo di arancia

Il tempo partirà da quando lo speaker pronuncerà "**3, 2, 1, GO!**". Dopo il "GO" il Bartender darà inizio alla preparazione dei due drink.

Allo scadere dei **5** minuti il competitor non sarà eliminato dalla gara ma avrà penalità per ogni secondo in più oltre il tempo massimo di gara.

Lo speaker provvederà ad avvisare il bartender dello scadere del tempo **ogni 10 secondi** dai **4 minuti e 30 secondi** minuti e **ogni secondo** dai **4 minuti e 55 secondi**.

Ciascun bartender dovrà preparare uno SKYY CAMAPARI ORANGE con l'utilizzo di: exhibition flair e a piacere working flair.

Il drink che il bartender costruirà in questo round sarà giudicato in base al flair che userà per crearlo e dovrà essere ultimato prima dello scoccare dei **5.01 minuti**

In questo round il set up delle bottiglie sarà uguale per tutti i bartender, le bottiglie saranno controllate dai giudici prima della loro partenza e saranno settate a metà della loro capacità per il drink in working. Per il drink in exhibition tutte le bottiglie saranno settate a **112 oz**.

La postazione di lavoro avrà a disposizione un Back Bar con Liquor Display a Scaletta dove saranno posizionate n° 3 bottiglie di riserva per prodotto presente nello Speed Rack della Work Station

Le bottiglie per la prova di working flair saranno munite di Metal Pour accuratamente controllato dai giudici. Non sarà permesso nessun tipo di "manomissione" al suddetto Metal Pour prima o durante l'esibizione da parte del Competitor al fine di ridurre eventuali Spill!
 Per la prova di exhibition flair le bottiglie saranno munite di Plastic Pour. E saranno già chiuse con il nastro adesivo (tape) al fine di evitare che durante la prova di flair i plastic pour si possano staccare.

I criteri di attribuzione del punteggio per il Flair sono i seguenti:

PUNTEGGI POSITIVI

200 pts. SKILLS: Questo punteggio verrà attribuito in base alla difficoltà dei movimenti che verranno proposti e portati a termine con scioltezza e naturalezza all'interno della propria routine.

250 pts. SMOOTHNESS(fluidità): Questo punteggio verrà attribuito in base allo "smooth" che il bartender esibirà durante il round. I giudici saranno molto attenti ai passaggi sciolti e fluidi tra un movimento e l'altro (es. : un bartender che esibisce movimenti poco fluidi tra loro, riceverà meno punti rispetto ad un altro bartender più fluido).

250 pts. ORIGINALITY & CREATIVITY: Questo punteggio verrà attribuito in base alla quantità e qualità dei movimenti originali che il bartender esibirà. I giudici sono dei seri ed esperti conoscitori del flair bartending. Avranno uno scarso punteggio coloro che copiano una routine già vista e rivista.

200 pts. VARIETY: Come varietà si intende: sia la varietà nei movimenti che la varietà nell'utilizzo dell'attrezzatura (bar spoon, muddler ,strainer , bicchieri ecc...)

200 pts. PERSONALITY/Presenza: Creare routine con personalità, charme, humor, (attitudine a far divertire la gente al banco). I bartender dovranno trasmettere sicurezza nella propria routine, il punteggio sarà inoltre basato sull'espressione del volto. Se il bartender risulterà nervoso avrà meno punti rispetto ad uno che trasmetterà scioltezza e sicurezza , un bartender che intrattiene il pubblico otterrà un maggior punteggio rispetto ad un bartender che fa flair per "se stesso".

300 pts. OVER ALL: Questo giudizio viene espresso per valutare la riuscita totale della performance.

100 pts. MUSIC INTERACTION: Interazione con il pubblico, interazione con la musica e la riuscita generale della routine influiranno in questo giudizio.

TOT. 1500 pts.

PUNTEGGI NEGATIVI

Spill -5 Ad ogni fuoriuscita di liquido sarà applicata la penalità.

Drops -10 Alla caduta di attrezzatura (bottiglie,bicchieri,tin,speed bottle) sarà applicata la penalità.

Brake -15 A ogni rottura (vetro) sarà applicata la penalità.

Time -5 Se il bartender oltrepasserà i 5' minuti sarà applicata la penalità per ciascun secondo in più.

Procedure -20 Se il drink non è preparato con la tecnica di preparazione adeguata, oppure se un ingrediente è versato dopo la tecnica stessa, sarà applicata la penalità.

IGENE -10 questa penalità sarà applicata ogni qualvolta vengono infrante le regole d'igiene generali. Es. se il tin cade a terra e il bartender lo riprende senza che sia pulito da lui stesso o dai bar back.

Missing

Ingredient -100 ingrediente mancante o sbagliato non darà prova nulla ma sarà applicata la penalità; nel caso mancasse la cannuccia, il tovagliolo o la guarnizione la penalità sarà **Procedure -20**

- Bonus 10 punti in caso di zero drop

- Bonus 20 punti in caso di zero spill

PS:

- Le guarnizioni saranno già pronte nelle vaschette in postazione .
- In postazione ci saranno N° 8 bicchieri Juice.
- La postazione sarà provvista di un Mixer Elettrico.
- Nello speed rack, da destra verso sinistra, la sequenza delle bottiglie sarà la seguente : N° 2 bottiglie di Vodka Skyy da 70cl. riempite per metà - N° 2 bottiglie di Bitter Campari da 70cl. riempite per metà - N° 4 bottiglie di Bitter Campari da 70cl. con ½ oz.
(N° 1 speed bottle contenente succo di Arancia riempita per metà nel binario sinistro della postazione di lavoro)
- Alle spalle della postazione ovvero sul Back Bar (liquor display) da sinistra verso destra ci saranno N° 3 bottiglie di Vodka Skyy da 70cl. con ½ oz - N° 4 bottiglie di Bitter Campari da 70cl. con ½ oz.