

# CLASIFICATORIA NACIONAL RUMBO AL TORNEO MUNDIAL DE COCTELERIA Y FLAIR DE COPENHAGUEN - DINAMARCA 2017



## Sección 1 - Reglas de Competencia

### Descripción, las presentaciones de recetas y reglas generales

- 1.1 El campeonato está formalizado y organizado por la Asociación Central de Bartender de Chile (ACEBACH) de acuerdo con las reglas de competencia de la International Bartender Association (IBA)
- 1.2 El campeonato es un evento dirigido a socios y comprende Competición Flairbartending
- 1.3 Las categorías serán libres.
- 1.4 Cada competidor será emparejado con un producto obligatorio: **Giffard**

### Competiciones.

#### Presentaciones de recetas

- 2.1 Recetas para el Campeonato deben presentarse a en la fecha de cierre anunciada por el Comité.
- 2.2 No se aceptarán Recetas presentadas con posterioridad a la fecha de cierre
- 2.3 Las recetas deben ser presentadas en los formularios de inscripción emitidos por la Comité, por los competidores. La inscripción se realizara por medio de la página [www.bartenders.cl/torneo-nacional](http://www.bartenders.cl/torneo-nacional) y deberán contener todos los datos requeridos (la omisión de algún ítem será motivo de no aceptación).
- 2.4 Todas las recetas deben ser aceptadas, revisados y sometidos por el Comité.  
No se pueden hacer cambios a los cócteles después de que la receta se haya ingresado presentado. Es responsabilidad del competidor garantizar que la receta cumple con las reglas.
- 2.5 Recetas introducidas deben ser la creación original de los competidores.
- 2.6 Todas las recetas presentadas serán propiedad de ACEBACH.

### Briefings

- 3.1 Los participantes deben llevar consigo una copia de las recetas presentadas en los formularios de inscripción a las sesiones de información.
- 3.2 Reuniones de información no son un foro de discusión. El propósito de la sesiones de información es aclarar las reglas para el competidor. Sólo los participantes pueden hacer preguntas.
- 3.3 Se extraerán números para determinar la secuencia de los competidores. El sorteo se llevará a cabo en las sesiones de información. Los competidores de Flair deben traer sus botellas para la competencia de la rueda de flairbartending, ya que estas botellas serán llenadas tras el sorteo número y la verificación de la música.

## Reglas generales para Flairtending

- 4.1 Todos las marcas de los ingredientes de la receta son libres. Solo se debe usar **Giffard**.
- 4.2 Todas las frutas, hierbas y vegetales que se integren a la receta serán responsabilidad del competidor.
- 4.3 Si el competidor por diferente causa no dispone de los productos que declaro en la receta no pueden ser sustituidos en la competición, a no ser aprobado previamente por el Comité.
- 4.4 Se suministrará hielo y hielo picado. La forma y el estilo de hielo se basa en la disponibilidad.
- 4.5 Todas las cantidades de frutas, hierbas y vegetales utilizados en una receta deben ser estipuladas en la presentación de recetas; medidas exactas siempre deben indicarse.
- 4.6 Recetas no puede contener **más de 7 cl de alcohol** en cualquier cóctel (a excepción de dos gotas de amargos **patrocinados**, que puede ser utilizado además de los 7 cl.
- 4.7 Las recetas deben contener al **menos 1,5 cl de Giffard**.
- 4.8 Las recetas deben expresarse en centilitros y se escriben en números enteros o medio (0,5 cl, cl 1, 1,5 cl, 2 cl, 2,5 cl etc.), cucharas de bar o gotas.
- 4.9 Los cócteles no deben contener más de seis ingredientes. Si hay más de seis, este será descalificado. Todas las decisiones tomadas por los jueces son finales.
- 4.10 Las recetas deben contener al menos una bebida alcohólica como un espíritu de base. Los demás componentes deben ser modificadores (es decir, los amargos, jarabes cócteles, licores, etc.). Un segundo espirituoso (brandy, ron, whisky, etc.) también se puede usar, pero la cantidad debe ser inferior a la base.
- 4.11 Nombres de cócteles que incluyen palabras groseras, sexuales y racistas, asociadas a narcóticos, y palabras aludiendo a las enfermedades o discapacidades físicas, están prohibidos.
- 4.12 **Ningún ingrediente casero** está permitido.
- 4.13 No se permite componente caliente.
- 4.14 No se permiten ingredientes artificiales o colorantes.
- 4.15 No fuego (sólo pequeña llama para caramelizar con la aprobación previa del Comité).
- 4.16 . Los jugos de limón, naranja, pomelo deben ser naturales. Si se desea otros, estos pueden ser traídos.
- 4.17 Se les permitirá a los competidores para producir el jugo que detrás del escenario en el día de la competición, inmediatamente antes de la preparación de la decoración. La única vez que jugo fresco puede ser exprimido es inmediatamente antes de la preparación de la decoración.
- 4.18 Los competidores son responsables de suministrar su propia fruta para ser exprimido.
- 4.20 Se permiten productos lácteos
- 4.21 Aires, espumas y esferificaciones están permitidos. Todos los ingredientes utilizados para hacer aires / espumas, deben elaborarse escenario y seguir la regla máxima de seis ingredientes. Todos los ingredientes y técnicas deben ser explicados en detalle en la receta de inscripción.
- 4.22 Los productos alimenticios congelados, solo o en hielo, no serán permitidos
- 4.23 Cubos de hielo grandes no serán incluidas pero pueden ser traídos por los competidores. Estos serán degustadas por el técnico juez para verificar que no se han añadido ingredientes.

## Decoraciones y aderezos

- 5.1 Cualquier cáscara de la fruta, la fruta, la cáscara, etc. si se coloca en el cóctel en lugar de en el borde de la copa se contará como un ingrediente. Una bebida que contiene más de los ingredientes permitidos será penalizado por los jueces. Todas las decisiones de los jueces son finales.

5.2 Decoraciones se pueden utilizar en cualquier lugar de la cristalería fuera del líquido y no se consideran como ingredientes. Si, cuando el cóctel queda en pie, la decoración cae en el líquido o está parcialmente sumergido, entonces será considerado un ingrediente. Si se cae en la cristalería, los puntos serán deducidos por los jueces.

5.3 De sal, azúcares y / o especias colocados en el borde de la copa se supone que son parte del sabor de la bebida y se contarán como ingrediente.

5.4 Decoraciones y guarniciones deben ser comestibles.

5.5 Los adornos y decoraciones pueden ser soportados por accesorios , guarnición de soportes artificiales tales como madera, metal , palos, pasadores de madera / metal etc., deben ser utilizados con el propósito de combinar las guarniciones y decoraciones de una forma correcta y de manera profesional.

5.6 Decoraciones deben estar preparados en la zona de detrás del escenario en la mesa de decoraciones. Tendrá tiempo de preparación (quince minutos), antes de salir al escenario. No se permitirán decoraciones fijas pre-o preparados.

5.7 No está permitido colocación de la decoración en cristalería antes de preparar el cóctel.

5.8 El uso de un maridaje y cócteles que se presentan en pequeñas placas o bandejas junto a la copa de cóctel no están permitidos.

## **Cristalería**

6.1 Material de vidrio estará a cargo del competidor. Los competidores podrán utilizar su propio material de vidrio.

6.2 La capacidad de la cristalería debe ser entre 24 y 35 cl.

6.3 Los competidores deben utilizar la cristalería que se indicó en el documento de presentación de recetas. No se permiten cambios.

## **Generalidades.**

7.1 Los competidores deben estar bien vestidos, sin rasgado camiseta o pantalones rotos.

7.2 Los jueces tendrán la apariencia y presentación de los competidores (pulcritud / vestido / traje) en cuenta.

7.3, No se permiten actos obscenos nombres y / o gestos.

7.4 Cualquier estilo de cóctel puede ser creado.

7.5 La bebida se marcarán en la apariencia, aroma y sabor.

7.6 El método de preparación será: directo, batido, mezclado, colado, licuado o cualquier combinación de éstos.

7.7 El cronometro se detiene cuando los competidores levantan su cóctel y lo presentan a los jueces.

7.8 Todos los participantes competirán en una ronda y habrá un ganador

## **Flairtending reglas**

8.1 Los competidores deben producir cuatro cócteles idénticos durante su rutina, tres bebidas para los jueces de degustación y uno para exhibición.

8,2 Cada botella para la rutina de modalidad flair debe contener al menos 3 cl de alcohol, jarabe o zumo que se usa en la receta.

8.3 Una vez que el producto se ha derramado de una botella, esta botella no puede ser utilizado de nuevo por el flairbartender.

- 8.4 Bar-backs deben utilizarse durante la rutina.
- 8.5 Todos los equipos y las botellas deben ser almacenadas en cajas y se mantienen de forma ordenada.
- 8.6 Los competidores deben traer sus propias botellas vacías para la receta. Las botellas deben llenarse durante la sesión informativa.
- 8.7 No se proporcionarán botellas vacías.
- 8.8 Los competidores deben verter la cantidad requerida de alcohol en botellas frente a la comisión de chequeo.
- 8.9 verter directa de una botella previamente medida tendrá puntos deducidos (algo de líquido se debe dejar en la botella).
- 8.10 botellas que se presentan en el escenario deben ser nuevos, limpios y tienen una etiqueta actual. Botellas con una antigua etiqueta o etiqueta sucio puede no ser utilizado.
- 8.11 Los competidores pueden usar: botellas de plástico, botellas de flair sin marca claras sin ningún tipo de etiquetas o envases de jugo originales para leche o zumos. Las botellas de plástico deben ser siempre sin marca y preferentemente etiquetados.
- 8.12 Botellas de tamaño medio (375 ml) o botellas en miniatura no están permitidas.
- 8.13 Los competidores proporcionarán a sus propios vertedores.
- 8.14 Dosificadores: la longitud de la cinta que se usa para fijar el dosificador en la botella no puede ser más de una longitud de los dedos de cinta (no más de 10 mm).
- 8.15 botellas de vidrio transparente deben utilizarse únicamente para zumos recién exprimidos, leche, té, etc.
- 8.16 Los competidores deben proporcionar su propio CD o memoria Flash Drive / USB / memoria (debe traer una copia / copia de seguridad de archivos o el uso "Drop Box ") con deben estar etiquetados con el nombre del participante, título de la canción y canción.

## **El tiempo y las sanciones por la modalidad flair**

- 9.1 Los competidores deben estar en la zona de concentración una hora antes de competir o serán penalizados por los jueces. Todas las decisiones de los jueces son finales.
- 9.2 Los competidores se darán cinco minutos de puesta a punto para la competición.
- 9.3 Los competidores **tendrán cinco minutos para su rutina**
- 9.4 Los competidores deben desalojar y limpiar la estación dentro de cuatro minutos después de su rutina. El cronometrador notificará al competidor cuando el temporizador se aproxima a cuatro minutos, luego tres minutos, dos minutos y un minuto.
- 9.5 Los competidores serán penalizados por cada diez segundos que pasan a través del tiempo durante la puesta a punto.
- 9.6 Los competidores serán penalizados por cada diez segundos que pasan a través del tiempo durante la competición
- 9.7 serán penalizados Los competidores que utilizan botella vacía (s) para realizar Flair.

El competidor de Flair con la puntuación más alta técnica y cóctel combinada será galardonado como Campeón.

## **Competencia Flairbartending**

### **Sección 2 – Información General**

18.1 El Comité se reserva el derecho de rechazar cualquier nombre competidor, receta o una receta considerada inaceptable.

18.2 La competencia está abierta solo a los socios.

18.3 El comité se reserva el derecho de modificar estas reglas, sin notificación, en el mejor interés de la competencia

18.4 El Presidente de la competencia distribuirá la puntuación final a los participantes un vez finalizado.

18.5 El Comité revisará todas las recetas antes de la competencia. El Comité informará si la receta presentada no cumpla con las normas. Todas recetas recibidas se les enviará un correo electrónico oficial de aceptación por parte del Comité que se aprueba su receta.

18.4 Todas las decisiones de los jueces son finales

18.10 La impresión general del cóctel se utilizará sólo si hay un empate. Estos puntos no se contarán a menos que haya un empate.

18.11 Si persiste el empate, el competidor con la puntuación más alta en la categoría de sabor será considerado el ganador.

18.12 Si aún persiste el empate, el competidor con la puntuación más alta en la eficiencia / técnica será considerado el ganador.

### **Comités, jueces e información anotando**

El jurado estará integrado por un juezes técnicos, , jueces de cata, un cronometrador, juez de decoración y un Comité de puntuación.

19.5 Todos los jueces deben ser imparciales si tiene alguna preferencia sabor deben informarlo.

19.7 Sólo el Comité autorizado tiene derecho a entrar o salir de la sala de degustación y sólo puede hacerlo a informar a los competidores de cuestiones, tales como el tiempo y los ingredientes.

19.8 Los jueces no pueden utilizar un teléfono móvil mientras que la competencia está en curso.

19.9 Todas las decisiones tomadas por el Comité son finales.

19.10 Todos los jueces serán informados de lo que se espera de ellos.

### **Descripción general de los jueces**

#### **Flairtending: jueces técnicos**

El jurado estará compuesto por: un presidente, 2 jueces de degustación, un cronometrador, un juez técnico, un juez para derrames o gotas, de rotura de botellas y vacío.

El presidente de la Competencia Flair hace cumplir las normas de competencia y cualquier infracción será penalizada de manera apropiada.

Cualquier infracción de las normas de competencia dará lugar a una multa de cien puntos por cada infracción. El árbitro hará lo siguiente:

20.1 Comprueba la preparación, ingredientes, cantidades y equipos antes de la rutina.

20.2 deducirá ningún punto de la puntuación final en función de las infracciones cometidas.

20.3 arbitrar en caso de cualquier disputa.

El juez técnico evaluará la apariencia y la interacción; (Pulcritud, la interacción con el público, movimientos originales, limpieza), dificultad y presentación (variedad de movimientos en combinación con la música, la originalidad, la creatividad, cantidad de objetos utilizados, ejecución (suavidad, control, vierte, la confianza y el espectáculo).

El juez técnico puede otorgar hasta un máximo de 450 puntos el total.

Se añade entonces el promedio de puntaje técnico (450 como máximo) para el total de puntos de los jueces de copas (225 puntos como máximo).

**Gustativas de puntuación:** Los puntos otorgados por cada juez degustación se sumarán (total de puntos posible que tres jueces de degustación: 225).

### Planilla de puntuación

<b>Jurados de forma Flair</b>				
<b>Nombre del competidor</b>				
<b>Apariencia e interacción (0 - 100 Puntos)</b>				
25 - La limpieza				
25 - Interacción con multitud				
25 - Originalidad				
25 - Limpieza				
<b>Dificultad y presentación (0 - 250 Puntos)</b>				
25 - La variedad de movimientos				
50 - dificultad de movimientos				
40 - La combinación con la música				
40 - Originalidad - Creatividad				
40 - Objetos flaired				
40 - Cantidad de botellas flaired				
<b>Ejecución (0 - 100 Puntos)</b>				
20 - Suavidad				
20 - Control				
20 - Vierte				
20 - Confianza				
20 - Showmanship				
<b>Puntuaciones negativas (deducciones)</b>				
Drops/Gotas: 5 puntos por cada gota				
Spills/Derrames: 5 puntos por derrame				
La rotura: 30 puntos por ruptura				
Balones sueltos: 5 puntos por cada pérdida de balón				
Tails/Colas: 5 puntos por la cola				
Flairing con botellas vacías: 5 puntos por botella				
ingredientes que faltan: 20 puntos				
Tiempo: 10 puntos por cada diez segundos				
<b>Total de puntuaciones negativas</b>				
<b>PUNTUACIÓN TOTAL: restado de 450</b>				

**Apéndice A:****IBA Jueces de degustación en clásico y Flair**

<b>COCKTAIL</b>	Excelente	Muy bueno	Bueno	Regular
<b>APARIENCIA</b>	12 - 15	8 - 11	4 - 7	1 - 3
La limpieza (Ej: se deslizo la decoracion sobre el liquido)				
La originalidad / creatividad				
Limpieza				
<b>AROMA</b>	9 - 10	6 - 8	4 - 5	1 - 3
Balance / agradable / fragante				
<b>SABOR</b>	24 - 30	18 - 23	10 - 17	1 - 9
Sabor (amargo / seca / dulce)				
Equilibrio (dulce / amargo)				
Finalizar (/ ganas de más / longitud agradable / negativo acabado)				
<b>ADORNO Y DECORACIÓN</b>	9 - 10	6 - 8	4 - 5	1 - 3
La pulcritud / Originalidad				
<b>COCTEL DE REPRESENTACIÓN DE LA COMPETENCIA</b>	9 - 10	6 - 8	4 - 5	1 - 3
La mezcla clásico y flairtending: ¿El cóctel de cumplir con las especificaciones de la competencia asignada al camarero?				
• Antes de la cena Coacktail (seco al amargo aperitivo)				
• Cóctel espumosos (carbonatación, sabor espumoso)				
• Corto bebidas (Sour)				
• Elección camareros				
• Trago largo				
• Después de la cena cóctel (digestivo o postre)				
• flairtending				
<b>PUNTUACIÓN TOTAL de 75 puntos</b>				
Impresión general del cóctel	9 - 10	6 - 8	4 - 5	1 - 3

