



Regeln für Havana Club Bar Giants 2008

Flair Style

1. Jegliche Verletzung der unten aufgeführten Regeln und Richtlinien kann zum Ausschluss vom Wettbewerb führen.
2. Alle teilnehmenden Bartender müssen sich beim Begrüßungsempfang am Donnerstag, 09. Oktober 2008 registrieren.
3. Bartender müssen 30 min. vor dem Start ihrer jeweiligen Gruppe am Veranstaltungsort sein, um die Musik zu übergeben und letzte Instruktionen zu erhalten.
4. Flair wird nur in dafür ausgewiesenen Bereichen erlaubt. Jeder Bartender, der außerhalb der vorgesehenen Trainingsfelder übt, wird **umgehend** disqualifiziert.
5. Dresscode: Angemessene Kleidung ist Pflicht. Bartender dürfen Kleidung ihrer Bar tragen. Das Tragen oder Aufstellen jeglicher Werbung ist untersagt. Insbesondere eventuelle Fremdsprituosenerwerb ist mit Rücksicht auf den Veranstalter und Sponsor strikt untersagt.

Mindest-Standard: Shirt mit Kragen (Polohemd, Hemd), gepflegte Hosen, saubere Schuhe.

6. Da auch Jugendliche am Veranstaltungsort sein werden, ist es verboten, Musik mit anzüglichen Inhalten oder indexierte Musik zu verwenden. Ebenso darf die Flair-Choreographie keine obszönen Gesten enthalten.

7. Ausgießer:

Bartender dürfen in Pourtest Runden ihre eigenen Ausgießer verwenden. Ausgießer müssen freie Gießer ohne jede Modifikation und von den verantwortlichen Judges freigegeben sein.

Bartender dürfen in der Speed-Runde ausschließlich Ausgießer Spill-Stop MP285#50 verwenden.

Bartender dürfen in der Flair Runde für ihre Exhibition-Drinks (!) eigene Ausgießer benutzen, Ausgießer müssen freie Ausgießer ohne Modifikationen, sie müssen der Jury VOR dem Auftritt zur Begutachtung gezeigt werden.

8. Bartender dürfen ihre eigenen Shaker in den Flair- und Speedrunden benutzen.

9. Bartender dürfen in der Flair-Runde ihre eigenen Flaschen benutzen. Flaschen müssen Originalflaschen der jeweiligen Hersteller mit aktuellem Label sein und dürfen nicht verändert werden (Tape o.ä.). Bei Flaschen mit Plastik Hals darf der Hals abgeschnitten werden, um einen besseren Sitz der Ausgießer zu ermöglichen. Flaschengrößen, die nicht in der Produktliste aufgeführt sind, müssen selbst mitgebracht werden. (Keine Miniaturen!) Der Ausgießer darf mit einem Streifen Tape (max. 2cm breit) fixiert werden,

10. Bartender müssen die bereitstehenden Eisschaufeln in der Speed-Runde benutzen. Eigene Schaufeln dürfen in der Flair-Runde benutzt werden. In der Flair-Runde kann entweder mit der Eisschaufel oder dem Shaker gearbeitet werden. Die Verwendung von Gläsern oder Händen führt zum Punktabzug. (Unsanitary procedure)

11. Feuer-Tricks jeglicher Art sind absolut verboten! (auch Wunderkerzen, Kerzen, etc.) und führen zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.

12. Videoaufzeichnungen sind im Finale nicht gestattet. Während der Qualifikation nur, wenn dadurch Teilnehmer, Jury und vor allem Zuschauer nicht beeinträchtigt werden.

13. Bei Problemen mit der Bewertung/Entscheidung der Judges kann der Bartender innerhalb von 30 min. Protest beim Head-Judge einlegen. Die Entscheidung des Head-Judge ist endgültig, auch wenn er die Mehrheit der Judges damit überstimmt.

Bitte repräsentiert uns und das Flair-Bartending auf eine positive Weise. Die Teilnehmer werden für alle Aktionen innerhalb und außerhalb des Events verantwortlich gemacht also handelt im Sinne eines gesunden Menschenverstandes.



Flair Runde : 500 Punkte

Qualifikation

Jeder Bartender macht 3-4 Drinks nach der Rezeptliste in max. 5 min..

2 Drinks werden mit Working-Flair zubereitet, der dritte (und vierte) Drink wird mit Exhibition-Flair zubereitet und kann frei aus der Liste gewählt werden. Die Reihenfolge ist frei, es können also auch mehrere Drinks gleichzeitig produziert werden.

Es darf auch ein vierter Drink gemacht werden (nicht zwingend).

-Eischaufel oder Shaker muss benutzt werden.

-Es gibt nur Eiswürfel, kein Crushed Ice.

Die Flaschen für Working Flair Drinks werden $\frac{1}{2}$ bis $\frac{3}{4}$ voll sein, mit Ausnahme von XXXXXXXXXXXX (4 oz.).

Scoring:

Schwierigkeitsgrad / Difficulty (100 Punkte)

- Schwierigkeit der Bewegungen – 100 Punkte

Ablauf der Routine / Flow of Routine (150 Punkte)

- Flüssige Bewegungen / Smoothness – 50 Punkte
- Technische Ausführung / technical execution – 50 Punkte
- Ausgewogenheit der Routine / Balance of Routine – 50 Punkte

Kreatives Flair / Creative Flair (150 Punkte)

- Originalität / Originality of Moves & Styles – 100 Punkte
- Vielseitigkeit der Bewegungen / Variety of Moves – 50 Punkte

Showmanship (100 Punkte)

- Präsenz / Presence – 25 Punkte
- Auftreten / Composure – 25 Punkte
- Allgemeiner Unterhaltungswert / Overall Performance – 50 Punkte



Abzüge

STRAFUNKTE FÜR DIE FLAIR-RUNDE:

2 Punkte:

- Verschütten / Spills
- Fallenlassen / Drops

5 Punkte:

- Zuviel oder zuwenig eingegossen (Füllmenge) / over-underpour
- Cocktail wurde nicht auf die Bar gestellt / drink not on bartop
- Flasche/Glas geht zu Bruch (indirekt)

10 Punkte:

- Fehlende oder falsche Dekoration, Zutat oder Trinkhalm / missing ingredient

20 Punkte:

- Inkorrekter Drink / incorrect drink
- fehlender Drink / missing drink
- falsche Technik der Zubereitung / improper procedure
- direkter Bruch / direct break

10 Bonuspunkte für 0x Fallenlassen. / 10 points bonus zero drops

10 Bonuspunkte für 0x spills.

30 Punkte:

- Flair mit Flaschen mit weniger als $\frac{3}{4}$ oz. Inhalt. / empty bottle flair

Alle Exhibition-Flair Flaschen werden $\frac{3}{4}$ oz. enthalten.



Pour Test Runde : 200 Punkte

In dieser Runde gießen die Bartender 10 x Drinks in 9 Gläser und 1 Shaker ein.

Es wird derselbe Flaschen-Setup wie in der Speed-Runde benutzt, die Reihenfolge der Drinks kann frei gewählt werden. Es wird nur der jeweilige Spirituosen-/Liköranteil gepourt, kein Saft, kein Soda, kein Eis,

Ausnahme Lime Juice im Blue Kamikaze..

Drink

1. Cuban Sour
2. Planter's Punch
3. Melon Daiquiri
4. Isle of Weight
5. Vodka Red Bull
6. Cuba Libre
7. Long Beach Iced Tea
8. Long Beach Iced Tea
9. Blue Kamikaze
10. Ballantine's Ginger Ale

- Lime Juice im Blue Kamikaze muss mit single Flip gepourt werden. (Flasche hat 3 oz.). Shaker steht dabei auf dem Bartop!
- Gläser und Shaker stehen auf dem Barbrett in einer Reihe parallel zur Bar, Reihenfolge frei.
- Die Drinks müssen wie in der Rezeptur gefordert, gemacht werden. Ist in einem Drink beispielsweise 1 1/2 Oz. Tequila und 1/2 Oz. Triple Sec muss auch so gepourt werden, also nicht 2 x 1 Oz., das führt zu Punktabzug (falsche Technik) auch wenn die Gesamtmenge stimmt.
- Jede 1/8 oz. über oder unter dem Pour gibt +1 Sekunden.
- Jedes Verschütten (Spilling) gibt +2,5 Sekunden.
- Falsche Technik (kein Flip, kein bounce-pour sondern slide-pour, etc.) gibt + 10 Sekunden.
- Bartender kann einen Drink neu machen, er erhält +5 Sekunden
- Verschüttete pours geben jeweils +5 Sekunden
- Falsche Zutat jeweils +10 Sekunden
- Vergessene Drinks / Breaks geben jeweils +15 Sekunden
- Flaschen nicht zurückgestellt (Speed-Well / Back Bar) +2,5 Sekunden
- 10 Perfekte Pours im Zeitlimit gibt 10 Bonus-Punkte.
- Slide-pours sind ein spill.

Ein perfekter Pour Test hat eine justierte-Endzeit von 30 sec. Die justierte Zeit wird wie folgt berechnet:

Die Judges addieren die Strafsekunden zur tatsächlich gestoppten Zeit, dies ist die justierte Zeit (adjusted time).

Die Differenz der justierten Zeit zu 30 Sekunden wird mit 2 multipliziert und dann von der Maximalpunktzahl abgezogen:

Beispiel:

Bartender hat 35 Sekunden gebraucht und hat 1 Spill und 1 falsche Zutat.

Seine justierte Zeit beträgt somit:

$35 + 2,5 + 10 = 47,5$ Sekunden

Die Differenz zu 30 Sekunden beträgt

17,5 Sekunden.

$17,5 * 2 = 35$ Punkte Abzug

$200 - 35 = 165$ Punkte



Speed Runde : 300 Punkte

Jeder Bartender macht 5 Drinks nach der Rezeptliste.(Frozen/Shaken/Long/Shooter/Pure)

Direkt vor dem Start zieht der Bartender aus 2 möglichen Drinklisten seine Liste

-Eisschaufel muss benutzt werden.

-Shaken Drinks müssen 1x geschüttelt werden.

-Shooter müssen in einem Shaker gekühlt werden, 1x geschüttelt und mit Strainer oder Glas abgeseiht werden.

-Garnituren und Strohhalme erst auf die fertigen Drinks.

-Alle Flaschen müssen exakt an ihre jeweilige Position zurückgestellt werden.

-Die Bar wird für jeden Teilnehmer gleich aufgebaut. Der Bartender kann den Aufbau überprüfen, darf aber nichts verrücken. Flaschen dürfen mit Ausgießern ausgerichtet werden.

-Speed-Runde beginnt, wenn der Sprecher 3-2-1-go gibt und endet, wenn der Bartender zurücktritt und beide Arme hebt.

Strafpunkte:

Die Strafzeiten werden zur Gesamtzeit addiert und dann entsprechend der **Punktliste** umgerechnet. Jede Sekunde ist 2 Punkte wert.

5 sec. jedes Verschütten (spilling)

5 sec. jede falsche Menge (z.B. 3/4 oz. statt 1 oz., Rest im Shaker oder Mixbecher)

5 sec. für jede nicht zurückgestellte Flasche

5 sec. fehlende oder falsche Garnitur / Strohalm / Zutat

15 sec. falsche Technik (Shake, Strain, Eis, etc.)

30 sec. fehlender Drink

30 sec. falscher Drink

Weniger als 3 Drinks produziert - Disqualifikation

- Bartender erhalten 10 Bonuspunkte für Fehlerfreiheit

- Bartender erhalten 10 Bonuspunkte für jede 5 sec. unter 45 sec. Gesamtzeit inklusive Strafzeiten

Beispiel: Wenn ein Bartender eine Zeit von 1:20 hat und 15 Sekunden Strafzeiten erhält, wird seine Gesamtzeit 1:35 betragen. Gemäß der Punkteverteilung erhält er dann 200 Punkte.



Flair Runde : 550 Punkte

Finale

Jeder Bartender macht 3-4 Drinks nach der Rezeptliste in max. 6 min..

2 Drinks werden mit Working-Flair zubereitet, der dritte (und vierte) Drink wird mit Exhibition-Flair zubereitet und kann frei aus der Liste gewählt werden. Die Reihenfolge ist frei, es können also auch mehrere Drinks gleichzeitig produziert werden.

Es darf auch ein vierter Drink gemacht werden (nicht zwingend).

-Eischaufel oder Shaker muss benutzt werden.

-Es gibt nur Eiswürfel, kein Crushed Ice.

Die Flaschen für Working Flair Drinks werden $\frac{1}{2}$ bis $\frac{3}{4}$ voll sein, mit Ausnahme von XXXXXXXXXXXX (4 oz.).

Scoring:

Präsentation d. Sponsors 50 Pt.

Wie präsentiert der Bartender den Sponsor und seine Marken? Ist die Präsentation ehrlich oder wirkt sie aufgesetzt, macht er es nur wg. der Punkte.

Schwierigkeitsgrad / Difficulty (100 Punkte)

- Schwierigkeit der Bewegungen – 100 Punkte

Ablauf der Routine / Flow of Routine (150 Punkte)

- Flüssige Bewegungen / Smoothness – 50 Punkte
- Technische Ausführung / technical execution – 50 Punkte
- Ausgewogenheit der Routine / Balance of Routine – 50 Punkte

Kreatives Flair / Creative Flair (150 Punkte)

- Originalität / Originality of Moves & Styles – 100 Punkte
- Vielseitigkeit der Bewegungen / Variety of Moves – 50 Punkte

Showmanship (100 Punkte)

- Präsenz / Presence – 25 Punkte
- Auftreten / Composure – 25 Punkte
- Allgemeiner Unterhaltungswert / Overall Performance – 50 Punkte

Abzüge, siehe Flair Qualifikation