



**INDEPENDENT FLAIR LEAGUE 2010**  
**GRAND SLAM ŚWIATOWEJ ORGANIZACJI**  
**WORLD FLAIR ASSOCIATION**

**Independent Flair League 2010 (IFL) to zespół czterech konkursów wyłaniający najlepszych barmanów posługujących się nowatorskimi technikami barmańskimi.**

**Barmani mogą wystartować w 3 rozgrywkach eliminacyjnych (Round I, II, III) oraz wielkim Finale IFL stanowiącym składową międzynarodowego turnieju Grand Slam Światowej Organizacji World Flair Association.**

**TERMINY ZAWODÓW PODCZAS 2010 ROKU:**

- I rozgrywki – Round 1**, 13-14 maja 2010 – Warszawa  
(Międzynarodowa Szkoła Barmanów i Sommelierów w Warszawie)
- II rozgrywki – Round 2**, 10-11 czerwca 2010 – Poznań  
(Międzynarodowa Szkoła Barmanów i Sommelierów w Poznaniu)
- III rozgrywki – Round 3**, 23-24 września 2010 – Kraków  
(Międzynarodowa Szkoła Barmanów i Sommelierów w Krakowie))
- IV rozgrywki – IFL GRAND FINAL 3-4 grudnia 2010 - Warszawa**

## HARMONOGRAM

<b>egzaminy w szkołach MSBiS</b>	POUR TEST Szkoła MSBiS* element egzaminu „Szkolenia barmańskiego MSBiS”		
<b>1 dzień konkursu</b>	POUR TEST Szkoła MSBiS 10.00-11.00 rejestracja, odprawa 11.00-16.00 start zawodów tylko dla juniorów* oraz osób towarzyszących	SPEED Szkoła MSBiS 17.00 start konkurencji tylko dla juniorów oraz osób towarzyszących	
<b>2 dzień konkursu</b>		WORKING Szkoła MSBiS 11.00-12.00 rejestracja, odprawa 12.00 start konkurencji OPEN – junior & senior* oraz osoby towarzyszące	FINAL - working&exhibition Lokal - klub/bar* 18.30 Odprawa 20.00 Start konkurencji OPEN – junior & senior oraz publika.

\*Adresy szkół MSBiS: Warszawa ul. Wspólna 65A/65; Poznań Al. Niepodległości 8A; Kraków ul. Kochanowskiego 1/2.

\*Junior – uczestnicy szkoleń MSBiS oraz osoby posiadające krótki staż barmana Flair, tzn. starty tylko w rozgrywkach Independent Flair League 2009 oraz brak startów w innych konkursach międzynarodowych. Przy wysłaniu formularza ze strony [www.ifl.com.pl](http://www.ifl.com.pl) zawodnicy określają swoją kategorię w zależności od zaznaczenia pola „KATEGORIA JUNIOR”. Wszyscy zawodnicy są tak samo oceniani i rywalizują na tych samych zasadach i swoją kategorię utrzymują do końca rozgrywek IFL 2010.

\*Senior – barmani startujący w różnych konkursach barmańskich flair. Zawodnicy Senior mogą wziąć udział w konkurencjach POUR TEST i SPEED, ale nie będą brani pod uwagę przy rozdawaniu nagród, ich wyniki będą oceniane i umieszczone w tabeli IFL.

\*Lokal – klub/bar – finał każdej rundy będzie odbywał się w wybranym przez organizatora lokalu. Informacja o konkretnym miejscu będzie ogłoszona na stronie [www.ifl.com.pl](http://www.ifl.com.pl) najpóźniej tydzień przed rozgrywką.

## ZGŁOSZENIA

Do INDEPENDENT FLAIR LEAGUE może się zgłosić każdy kto:

- uczestniczy w szkoleniach MSBiS (uczestnictwo obowiązkowe)
- stawia się w dniu konkursu w godzinach rejestracji (juniorzy pierwszego dnia, seniorzy drugiego dnia konkursu)
- wypełnieni [formularz zgłoszeniowy](#)

## GRATYFIKACJA WYSTĘPÓW W IFL

PUNKTACJA IFL – punkty przydzielane po RUNDACH 1-3*			
Miejsce	POUR TEST	SPEED	WORKING & EXHIBITION
1	Awans do GRAND FINAL	Awans do GRAND FINAL	Awans do GRAND FINAL
2	0 – 45*	0 – 100*	10
3	0 – 45	0 – 100	9
4	0 – 45	0 – 100	8
5	0 – 45	0 – 100	7
6	0 – 45	0 – 100	6
7	0 – 45	0 – 100	5
8	0 – 45	0 – 100	4
9	0 – 45	0 – 100	3
10	0 – 45	0 – 100	2
11>	0 – 45	0 – 100	1

\*Punkty IFL są sumowane z RUND 1-3 i ogłaszane po konkursie na stronie internetowej [www.ifl.com.pl](http://www.ifl.com.pl)

\*POUR TEST – noty uzyskane podczas udziału w tej kategorii są przepisywane do tabeli IFL. Nota uczestników biorących udział kilkakrotnie w kategorii POUR TEST będzie średnią arytmetyczną dwóch najlepszych wyników.

\*SPEED – noty uzyskane podczas udziału w tej kategorii są przepisywane do tabeli IFL. Nota uczestników biorących udział kilkakrotnie w kategorii SPEED będzie średnią arytmetyczną z wszystkich występów.

NAGRODY W RUNDACH ELIMINACYJNYCH (1-3):	
NAGRODY PIENIĘŻNE	
JUNIOR	KATEGORIA OPEN (Finał working&exhibition)
Najlepszy POUR TEST – 1000pln	1 miejsce – 2000pln
Najlepszy SPEED – 500pln	2 miejsce – 1000pln
	3 miejsce – 500pln
NAGRODA PUNKTOWA SCHWEPPESES	
Zawodnicy startujący w finale każdej Rundy mogą zdobyć dodatkowe punkty.	
1-5 Punktów Schweppees	
(zdobywaj te punkty i dostań się do Grand Final - tam walcz o nagrodę pieniężną)	

Najlepszych barmanów w 2010 roku wyłoni czwarta rozgrywka – **GRAND FINAL**:

**JUNIOR – Najlepszy POUR TEST**

– spośród 20 barmanów, którzy podczas egzaminów w MSBiS oraz RUND 1-3 zdobyli największą liczbę punktów (ale nie mniej niż średnia 18 punktów) w tabeli IFL, w tym 3 zwycięzców tej kategorii w kolejnych RUNDACH.

**JUNIOR – Najlepszy SPEED**

– spośród 20 barmanów, którzy podczas RUND 1-3 IFL zdobyli najwięcej punktów w tabeli IFL w tym 3 zwycięzców tej kategorii w kolejnych RUNDACH.

**OPEN – najlepszy WORKING&EXHIBITION** – Wieczorny finał to konkurencja Working/Exhibition. Wystartuje w nim dziesięciu półfinalistów, w tym m.in. jeden junior. Podczas Grand Final IFL poranny start drugiego dnia konkursu w konkurencji WORKING stanowi półfinał zawodów IFL i wyłoni dziesięciu najlepszych zawodników spośród:

- trzech zwycięzców z pierwszych trzech konkursów (working/exhibition);
- pięciu uczestników z największą ilością punktów IFL z kolejnych RUND (working/exhibition),
- pięciu najlepszych juniorów z największą ilością punktów IFL z kolejnych RUND (working/exhibition)
- zawodnicy zgłoszeni i zaproszeni przez organizatora
- obrońca tytułu z 2009r.

<b>NAGRODY GRAND FINAL</b>	
<b>JUNIOR</b>	<b>KATEGORIA OPEN (Finał working&amp;exhibition)</b>
Najlepszy POUR TEST – 1000pln	1 miejsce – 4000Euro
Najlepszy SPEED – 1000pln	2 miejsce – 1500Euro
	3 miejsce – 1000Euro
	4 miejsce – 500 Euro
	5 miejsce – 300 Euro
	<b>NAGRODA PUNKTOWA SCHWEPPE</b>
	4000pln – najlepsza prezentacja produktu Schveppes

## IFL 2010: ZASADY

1. Wszyscy barmani muszą stawić się na miejscu w godzinach rejestracji (patrz HARMONOGRAM). W przeciwnym razie zawodnik nie będzie brał udziału w konkursie mimo zadeklarowanego zgłoszenia.
2. Wszyscy finaliści każdej RUNDY IFL **muszą** się stawić o 18.30 w podanym lokalu na odprawę.
3. Opłata rejestracyjna (przy rejestracji) wynosi 100 PLN i jest niezwracana.
4. MUZYKA: Wszyscy barmani muszą dostarczyć muzykę podczas rejestracji. Rekomenduje się posiadanie więcej niż jednej kopii na okoliczność zniszczenia bądź błędu odczytu. Obsługa imprezy IFL nie jest odpowiedzialna za zniszczenia płyt CD. Na płycie powinien zostać zamieszczony jeden utwór muzyczny, dedykowany danej konkurencji. Format MP3 i inne formaty zapisu nie są polecane i mogą być bezużyteczne. Jeśli zawodnik nie będzie posiadał muzyki do swojego występu Organizator sam ją wybierze. **Muzyka musi być w formacie CD i czytelnie opisana:**
  - o imieniem i nazwiskiem zawodnika
  - o numerami ścieżki do konkurencji SPEED, WORKING, FINAL o ile zawodnik będzie chciał użyć muzykę do wszystkich konkurencji.
5. Rozgrzewka Flair będzie tolerowana jedynie w wyznaczonej STREFIE TRENINGOWEJ. Nigdzie indziej. Trening do konkurencji WORKING i EXHIBITION odbywa się **wyłącznie** na butelkach z plastiku.
6. W konkurencjach POUR TEST, SPEED i WORKING nalewaki zapewnia organizator
  - o Spill Stop#285-50
7. W konkurencji SPEED:
  - o zawodnik może ustawić bar oraz może używać jedynie sprzętu, który jest ujęty w schemacie IFL 2010: SPEED BAR SETUP
  - o Używany sprzęt **musi** być odstawiony na swoje miejsce zgodnie ze schematem IFL 2010: SPEED BAR SETUP. Za każdą pomyłkę przyznane będą punkty karne
8. W konkurencji WORKING dopuszczalne jest :
  - o używanie swojego sprzętu (kubki, szufle, łyżki barmańskie, moddlery, itp). Szklanki, butelki, nalewaki, podajnik na owoce, serwetnik są organizatora.
9. W konkurencji WORKING&EXHIBITION dopuszczalne jest:
  - o używanie własnych butelek nie posiadających etykiet, wytłoczeń innych niż marek dopuszczonych w LIŚCIE PRODUKTÓW. Organizator zapewni właściwe naklejki (etykiety) na butelki.
  - o ustawienie sprzętu na barze najwygodniejsze dla zawodnika.
  - o obklejenie jednym paskiem taśmy łączenia nalewaka z butelką,
10. Własna receptura w wieczornym finale w każdej RUNDZIE:
  - o musi zawierać obowiązkowo napój Schweppes w ilości minimum 10 ml
11. Butelki w konkurencjach POUR TEST, SPEED i WORKING będą wypełnione  $\frac{1}{2}$  -  $\frac{3}{4}$  płynem. W konkurencji EXHIBITION muszą mieć minimum 2 cl płynu. Nie MOŻNA UŻYWAĆ PUSTYCH BUTELEK (punkty karne). Bądź pewien, że butelka z której wylejesz płyn już więcej nie będzie używana.
12. Podczas rund eliminacyjnych uczestnicy mają prawo startu w koszulkach reprezentujących grupy barmańskie, o ile koszulki nie zawierają nazw, znaków graficznych lub skojarzeń z markami lub aktywnościami pozostającymi w konkurencji do IFL i jej sponsorów. W Grand Final (grudzień) podczas wieczornego występu uczestnicy wystąpią w koszulkach zapewnionych przez organizatora.
13. Zakaz używania pirotechniki, otwartego ognia, iluzji, suchego lodu gotowych mixów i zatykania nalewaków;)
14. Obsceniczne gesty i zachowania są zabronione.
15. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany regulaminu w kwestiach organizacyjnych nie później niż do startu zawodnika oraz w kwestiach merytorycznych nie później niż podczas odprawy z zawodnikami.
16. Organizator zastrzega sobie prawo wykorzystywania nazwisk, zdjęć oraz receptur uczestników konkursów.
17. Udział w rozgrywkach IFL 2010 oznacza zapoznanie się i zaakceptowanie regulaminu.
18. Organizator zastrzega sobie prawo odmowy dopuszczenia zawodnika/barmana do startu w przypadku stwierdzenia naruszenia przez zawodnika/barmana zasad etyki zawodowej, zarówno w miejscu startu, jak również podczas wykonywania codziennych obowiązków zawodowych (takie jak: kradzież, obsceniczne gesty i zachowanie lub inne przypadki łamania prawa cywilno-karnego)

19. Przystąpienie zawodnika/ucznia/uczestnika do startu w IFL 2010 (eliminacje lub finał) jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych o uczestniku w materiałach reklamowych, informacyjnych czy PR przez producenta zawodów bez dodatkowej pisemnej zgody wyrażonej przez uczestnika.

### IFL 2010: POUR TEST – MAX 45 PUNKTÓW

- Zawodnik w czasie konkurencji POUR TEST musi wykonać 3 nalania od 20ml do 100ml:
  - Lewą ręką wylosowaną miarę (w mililitrach) 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100 ml
  - Prawą ręką wylosowaną miarę (w mililitrach) 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100 ml  
Każda ręka musi mieć różną miarę.
  - Lewą i prawą jednocześnie wcześniej wylosowane lub podane przez sędziego miary (w mililitrach), np.:  
50 (20+30), 60 (20+40), 70 (20+50; 30+40), 80 (20+60; 30+50), 90 (30+60; 40+50), 100 (40+60)  
Podane miary oraz proporcje są tylko przykładem.
- Zawodnik nalewa wyznaczone miary do metalowych kubków barmańskich.
- W przypadku takiej samej noty w ciągu jednego POUR TESTU u najlepszych zawodników rozstrzygnięcie następuje po dodatkowej rundzie (do tabeli wpisywana jest korzystniejsza dla zawodnika nota)
- Sędzia odnotowuje wynik zgodnie z poniższą tabelą:

		ideal perfect pour	perfect pour +/-0,1-5%*	+(-)5,1-10%	+(-)10,1-15%	+(-)15,1-20%	ponad +/-20,1%
Punkty		15	10	6	3	1	0
wylosowana miara	20	20	19-21	18-22	17-23	16-24	>16-24>
	30	30	28-32	27-33	25-35	24-36	>24-36>
	40	40	38-42	36-44	34-46	32-48	>32-48>
	50	50	47-53	45-55	42-58	40-60	>40-60>
	60	60	57-63	54-66	51-69	48-72	>48-72>
	70	70	66-74	63-77	59-81	56-84	>56-84>
	80	80	76-84	72-88	68-92	64-96	>64-96>
	90	90	85-95	81-99	76-104	72-108	>72-108>
	100	100	95-105	90-110	85-115	80-120	>80-120>

\*wartości procentowe +/- 0,5%

- Awans do GRAND FINAL gwarantują najlepsze wyniki podczas POUR TEST, ale nie mniejsze niż 18 punktów (promujemy dopuszczalny poziom błędu max 10%).**
- Zawodnik może wziąć udział minimalnie 1 raz (podczas egzaminu ze szkolenia MSBiS) a maksymalnie 4 razy (egzamin MSBiS oraz 3 RUNDY eliminacyjne) w ciągu 2010. Nota ostateczna decydująca o awansie do GRAND FINAL to średnia arytmetyczna z dwóch najlepszych startów (wyników) wyliczana po 3 RUNDZIE IFL.

## IFL 2010: SPEED – MAX 100 PUNKTÓW

1. Konkurencji SPEED jest oddzielną kategorią i jej punkty nie sumują się z innymi.
2. Konkurencja SPEED odbywa się na stanowiskach w szkołach MSBiS.
3. Patrz na IFL 2010: SPEED SETUP BAR
4. Zawodnik podczas konkurencji SPEED wykona zamówienie: trzy koktajle, otworzy i przeleje piwo do szklanki.

SPEED:			
<p><b>MARTINI Grand Prix</b></p> <p>40ml Martini Rosso 40ml Martini Extra Dry Cząstka limonki</p> <p><b>Nalóż</b> kości lodu do szklanki typu "Old fasion" <b>Nalej</b> Martini z obu rąk jednocześnie, wskazane objętości alkoholu. <b>Wrzuć</b> cząstkę limonki. Serwetka.</p>	<p><b>THE ORIGINAL CUBA LIBRE</b></p> <p>40ml BACARDI Superior Pepsi Cola 1/4 limonki</p> <p><i>Szklankę long drink napelnić lodem (full of ice).</i> <b>Wlej</b> rum BACARDI, <b>dopelnij</b> pepsi (top up), <b>wycisnij</b> sok z limonki i <b>zamieszaj</b> delikatnie. <b>Wrzucić</b> ćwiartkę limonki do napoju. Serwetka, mieszadełko, rurka.</p>	<p><b>RUM ELECTRIC LEMONADE</b></p> <p>40ml BACARDI Superior 20 ml blue curacao 20 ml sok z cytryny 10 ml syrop cukrowy Schweppes lemon</p> <p><b>Wyszejkeruj</b> wszystkie składniki oprócz schweppes, <b>przecedź</b> na świeży lód do szklanki long drink, <b>uzupełnij</b> Schweppes, <b>udekoruj</b> cząstką cytryny. Serwetka, mieszadełko, rurka.</p>	<p><b>CARLSBERG 0,33</b></p> <p>Użyj otwieracza; Przelej do szklanki; Serwetka;</p>

5. Zawodnik nie ingeruje w ustawienie baru przed startem i nie używa swojego sprzętu.
6. Zawodnik sam startuje i stopuje czas przyciskiem START/STOP.
7. Po zatrzymaniu czasu zawodnik nie może ingerować w stanowisko.
8. Zawodnik powinien odstawić butelki i soki w miejsce w którym stały przed startem (brak odstawienia na miejsce oznacza punkty karne), kubki barmańskie muszą znaleźć się w strefie w której były początkowo (mogą być złożone razem)
9. Piwo musi być otworzone za pomocą otwieracza (nie odkręcone – odkręcenie powoduje punkty karne), a otwieracz do piwa musi być odłożony na początkowe miejsce (punkty karne)
10. Można używać własnej muzyki w tek konkurencji, jednak jeśli podczas startu zdarzy się problem z odtwarzaniem zawodnik **musi** dokończyć występ. Jeśli nie masz muzyki nasz DJ zapewni Ci odpowiednio szybki bit☺
11. Za sprawdzenie BAR SETUP przed startem odpowiedzialny jest zawodnik.
12. Do nakładania lodu można użyć szufli lub kubków barmańskich, ale po zakończeniu konkurencji w pojemniku na lód może znajdować się jedynie szufla.
13. Koktajle i piwo **muszą** znaleźć się na „top'ie”. Inne miejsce = brakujący drink (punkty karne)
14. Nie można odrzucać niczego do barbacków.
15. Każdy punkt karny będzie przeliczany na sekundy. 1 punkt karny = 1 sekunda.
16. Skala punktów/sekund w SPEED ROUND typuje optymalny wynik 40 sekund na przygotowanie koktajli i piwa. Realizacja setu z tym czasem gwarantuje 100 punktów:

17. Zawodnik może zdobyć więcej punktów niż 100 gdy wykona konkurencję poniżej 40 sekund.

18. Przykład: Zawodnik miał czas 66 sekund i popełnił błędów za 18 punktów (18 sekund), co w sumie daje 84 sekundy. Różnica między bazowymi 40 sekundami, a uzyskanym czasem zawodnika to 44sekundy = 44punkty. Od idealnych 100 punktów odejmujemy tę różnicę i zawodnik otrzymuje (100-44=56) 56 punktów.

wynik	110	109	108	107	106	105	104	103	102	101	100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
czas (s)	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
Wynik	90	89	88	87	86	85	84	83	82	81	80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
czas (s)	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
Wynik	70	69	68	67	66	65	64	63	62	61	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
czas (s)	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
Wynik	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
czas (s)	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109
Wynik	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
czas (s)	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
Wynik	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
czas (s)	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149

#### Punkty Karne:

Standardy barmańskie – 5 punktów za każdy element: szkło, receptura, metoda mieszania, dekoracja, serwetka, rurka i mieszadełko (o ile są w recepturach), uporządkowanie baru (zła pozycja butelki, otwieracza, brak szufli w pojemniku na lód), beer twist off, używanie szklanek do nabierania lodu

Brakujący drink: 20 punktów

Upadek: 3 punkty za każdy upadek potrącone od końcowego wyniku

Rozlania: 3 punkty za każde rozlanie potrącone od końcowego wyniku

Rozbicie: 10 punkty za każde rozbicie

## IFL 2010: WORKING – MAX 200 PUNKTÓW

1. Konkurencja WORKING jest eliminacją do wieczornego finału. Zdobyte tu punkty sumują się z punktami z wieczornego finału.
2. Konkurencja WORKING odbywa się na stanowiskach w szkołach MSBiS
3. Patrz na IFL 2010: WORKING SETUP BAR
4. Zawodnik podczas konkurencji WORKING w ciągu 5 minut wykona trzy (3) koktajle, otworzy i przeleje piwo do szklanki.
5. **Zamówienie obowiązujące w konkurencji WORKING:**

WORKING:			
<p><b>Red Bull BACARDI</b></p> <p>40ml Rum Bacardi Superior RedBull ¼ ćwiartki cytryny</p> <p><i>Szklankę long drink <b>napęłnić</b> lodem (full of ice). <b>Wlej</b> rum BACARDI, <b>dopełnij</b> Red Bullem (top up), <b>wciśnij</b> i <b>wrzucić</b> ćwiartkę cytryny do napoju. Serwetka, mieszadełko, rurka.</i></p>	<p><b>BACARDI Mojito</b></p> <p>40 ml BACARDI Superior 12 listków mięty pieprzowej 1/2 limonki syrop cukrowy woda sodowa</p> <p><i>Do szklanki typu highball <b>wrzucić</b> pokrojoną w półplastry limonkę, <b>wlać</b> syrop cukrowy i dobrze <b>ugnieść</b> muddlerem, by uwolnić aromaty cytrusowe.</i></p> <p><i><b>Dodać</b> listki mięty i delikatnie <b>ugnieść</b> muddlerem tak, by nie zmiażdżyć struktury liści.</i></p> <p><i><b>Dodać</b> kruszony lód, rum Bacardi Superior i <b>zamieszać</b>. <b>Dopełnić</b> kruszonym lodem, <b>wlać</b> na wierzch wodę sodową i <b>udekorować</b> listkami mięty.</i></p>	<p><b>WŁASNA KOMPOZYCJA</b></p> <p>___ml Martini _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Schweppes_____</p> <p><i>Serwetka. Pamiętaj, że kompozycja własna musi zawierać wermut Martini i napój Schweppes</i></p>	<p><b>CARLSBERG 0,33</b></p> <p>Użyj otwieracza; Przelej do szklanki; Podkładka do piwa;</p>

6. Zawodnik może używać własny sprzęt i ustawić go dowolnie (butelki muszą stać w speedrack, ale w dowolnej kolejności, soki w miejscu na soki, ale w dowolnej kolejności). Zawodnik może w tej kategorii zmienić ustawienie na barze za wyjątkiem przycisku START/STOP, serwetnika, pojemnika na owoce, szklanek.
7. Zawodnik powinien odstawić butelki do speedrack niekoniecznie w kolejności początkowej. Soki w dowolnej kolejności w miejsce na soki. Kubki barmańskie mogą być złożone i odstawić do speedrack bądź znaleźć się w strefie w której były początkowo (mogą być złożone razem)
8. Zawodnik sam startuje i stopuje czas przyciskiem START/STOP.
9. Po zatrzymaniu czasu zawodnik nie może ingerować w stanowisko.
10. Koktajle i piwo **muszą** znaleźć się na „top’ie”. Inne miejsce = brakujący drink (punkty karne)

KRYTERIA	Punkty	KRYTERIA	Punkty
<b>Różnorodność</b> posługiwanie się różnymi elementami paleta trików wykorzystanie wielu płaszczyzn brak powtórzeń wszechstronność	30	<b>Równowaga - budowanie napięcia</b> rozłożenie repertuaru ruchów i utrzymanie aplauzu publiczności na czas występu posługiwanie się wszelkimi narzędziami w różnych zestawieniach na równym poziomie	15
<b>Stylowość</b> unikalne wykorzystanie używanych elementów połączenia trików nietypowy pouring oryginalność i kreacja bądź twórczy – poprosimy nowe triki	30	<b>Aktorstwo - spektakularność</b> spowoduj uśmiech do publiczności baw się flair porwij publiczność do owacji tylko zrelaksowani i uśmiechnięci zdobędą punkty	15
<b>Trudność</b> używanie 2 rąk jednocześnie konfiguracja i sekwencje różnych technik (odbicia, postawienia, turlanie)	30	<b>Rytmika</b> współgraj z podkładem muzycznym podkreślenie ruchów przez podkład muzyczny wykorzystanie elementów dźwiękowych	15
<b>Płynność</b> wykończone dołapania minimalizowanie rozlań i upadków lekkość w łączeniu trików	30	<b>Opanowanie</b> spokój i pewność ruchów umiejętność odnalezienia się po upadkach	15

#### Punkty Karne:

- **Standardy barmańskie** – 5 punktów za każdy element:  
szkło, receptura, metoda mieszania, dekoracja, serwetka, rurka i mieszadełko (o ile są w recepturach)  
uporządkowanie baru, używanie szklanek do nabierania lodu, beer twist off
- **Upadek:** 3 punkty za każdy upadek potracone od końcowego wyniku
- **Rozlania:** 3 punkty za każde rozlanie potracone od końcowego wyniku
- **Rozbicie:** 10 punktów za każde rozbicie
- **Brakujący drink:** 20 punktów

#### Punkty Bonusowe:

- **5 punktów za brak upadków**
- **5 punktów za brak rozlań**
- **10 punktów za efektowne otwarcie piwa**

**FINAL - WORKING&EXHIBITION – MAX 325 PUNKTÓW**

**GRAND FINAL – MAX 340 PUNKTÓW (+nota degustacyjna)**

1. Konkurencja WORKING&EXHIBITION jest finałem. Zdobyte tu punkty sumują się z punktami z eliminacji WORKING i dają ostateczny wynik.
2. Konkurencja WORKING&EXHIBITION odbywa się w lokalu (informacje o lokalu dostępne będą najpóźniej tydzień przed rozgrywkami).
3. Finał rozegrany zostanie przy barze IFL
4. Zawodnik w finale w ciągu 6 minut wykona cztery (4) koktajle, otworzy i przeleje piwo do szklanki.

**FINAL :**

<u>WORKING</u> <b>MARTINI Monaco</b>	<u>WORKING</u> <b>BACARDI Mojito</b>	<u>WORKING</u> <b>CARLSBERG 0,33</b>	<u>EXHIBITION</u> <b>Red Bull BACARDI</b>	<u>EXHIBITION</u> <b>Własna Kompozycja</b>
40 ml Martini Bianco 40 ml Martini Extra Dry Cytryna	40 ml BACARDI Superior 12 listków mięty pieprzowej 1/2 limonki syrop cukrowy woda sodowa		40ml Rum Bacardi Superior RedBull ¼ ćwiartki cytryny	___ml Martini___ _____ _____ _____Schweppes
<i>Nałóż kości lodu do szklanki typu "Old fasion", pod szklankę połóż serwetkę. Nalej Martini z obu rąk jednocześnie, wskazane objętości alkoholu. Wrzuć cząstkę cytryny.</i>	<i>Do szklanki typu highball wrzucić pokrojoną w półplastry limonkę, wlać syrop cukrowy i dobrze ugnieść muddlerem, by uwolnić aromaty cytrusowe. Dodać listki mięty i delikatnie ugnieść muddlerem tak, by nie zmiądzły struktury liści. Dodać kruszony lód, rum Bacardi Superior i zamieszać. Dopełnić kruszonym lodem, wlać na wierzch wodę sodową i udekorować listkami mięty.</i>	<i>Użyj otwieracza; Przelej do szklanki; Podkładka do piwa;</i>	<i>Szklankę long drink napełnić lodem (full of ice). Wlej rum BACARDI, dopełnij Red Bullem (top up), wciśnij i wrzucić ćwiartkę cytryny do napoju. Serwetka, mieszadło, rurka.</i>	<i>Serwetka. Pamiętaj, że kompozycja własna musi zawierać wermut Martini i napój Schweppes</i>

5. Zawodnik może używać własnego sprzętu i ustawienie go dowolnie. Zawodnik może w tej kategorii zmienić ustawienie na barze za wyjątkiem przycisku START/STOP, serwetnika, pojemnika na owoce.
6. Zawodnik sam startuje i stopuje czas przyciskiem START/STOP.
7. Po zatrzymaniu czasu zawodnik nie może ingerować w stanowisko.
8. Koktajle i piwo **muszą** znaleźć się na „top”ie”. Inne miejsce = brakujący drink (punkty karne)
9. Koktajl własny musi zawierać obowiązkowo w recepturze napój Schweppes
10. W finale ilość płynu w butelce do przygotowania Koktajlu *Własnej Kompozycji* musi wynosić minimalnie 20ml.
11. Jeśli do przygotowania własnego koktajlu chcesz użyć innych składników niż zawartych w portfolio organizujesz je we własnym zakresie
12. Można używać własne, inne niż sponsora butelki, bez nalepek i tłoczeń o pojemności 0,7l. Organizator zapewni naklejki na butelki.
13. Koktajle obowiązkowe (WORKING) przygotowywane są wyłącznie na nalewakach **organizatora**. Przy własnym koktajlu dopuszczalne są nalewaki uczestnika.
14. Zakaz używania pirotechniki, otwartego ognia, iluzji, suchego lodu gotowych mixów i zatykania nalewaków.

KRYTERIA	Punkty	KRYTERIA	Punkty
<b>Różnorodność</b> posługiwanie się różnymi elementami paleta trików wykorzystanie wielu płaszczyzn. brak powtórzeń wszechstronność	50	<b>Równowaga - budowanie napięcia</b> rozłożenie repertuaru ruchów i utrzymanie aplauzu publiczności na czas występu posługiwanie się wszelkimi narzędziami w różnych zestawieniach na równym poziomie	25
<b>Stylowość</b> unikalne wykorzystanie używanych elementów połączenia trików nietypowy pouring oryginalność i kreacja bądź twórczy – poprosimy nowe triki	50	<b>Aktorstwo - spektakularność</b> spowoduj uśmiech do publiczności baw się flair porwij publiczność do owacji tylko zrelaksowani i uśmiechnięci zdobędą punkty	25
<b>Trudność</b> używanie 2 rąk jednocześnie konfiguracja i sekwencje różnych technik (odbicia, postawienia, turlanie)	50	<b>Rytmika</b> współgraj z podkładem muzycznym podkreślenie ruchów przez podkład muzyczny wykorzystanie elementów dźwiękowych	25
<b>Płynność</b> wykończone dołapania minimalizowanie rozlań i upadków lekkość w łączeniu trików	50	<b>Opanowanie</b> spokój i pewność ruchów umiejętność odnalezienia się po wpadkach	25

#### Punkty Karne:

**Standardy barmańskie** 5 punktów za każdy element:

szkło, receptura, metoda mieszania, dekoracja, serwetka, rurka i mieszadełko (o ile są w recepturach), uporządkowanie baru, używanie pustej butelki.

**Upadek:** 3 punkty za każdy upadek potrącone od końcowego wyniku

**Rozlania:** 3 punkty za każde rozlanie potrącone od końcowego wyniku

**Rozbicie:** 10 punktów za każde rozbicie

#### Punkty Bonusowe:

**5 punktów za brak upadków**

**5 punktów za brak rozlań**

**5 punktów prezentacja Schweppes** - w rundach I, II, III oryginalnie zaprezentuj produkt Schweppes i zdobywaj dodatkowe punkty. Będą one się sumować w kolejnych rozgrywkach. W rundzie IV (Grand Final) za prezentację i walory smakowe we własnej kompozycji plus ewentualne punkty z poprzednich rund dadzą nagrodę finansową w wysokości 4000 PLN!

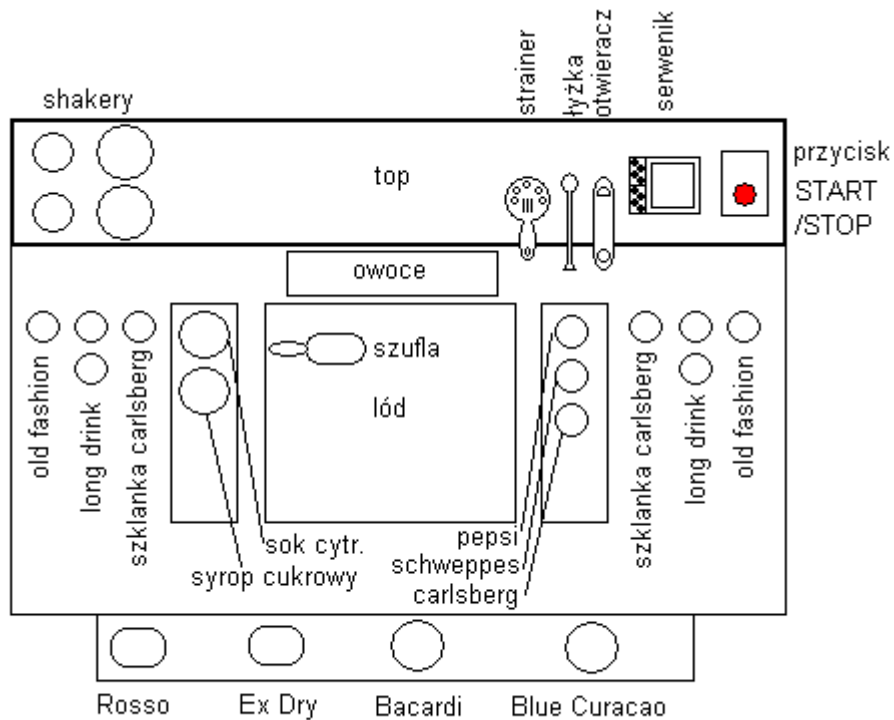
**15 punktów przygotowanie własnego koktajlu** - dodatkowa nota od sędziów degustacyjnych (jedynie w IV rozgrywce finałowej). Pod uwagę brany jest wygląd, smak i aromat Twojego napoju.

**10 punktów** za efektowne otworzenie piwa

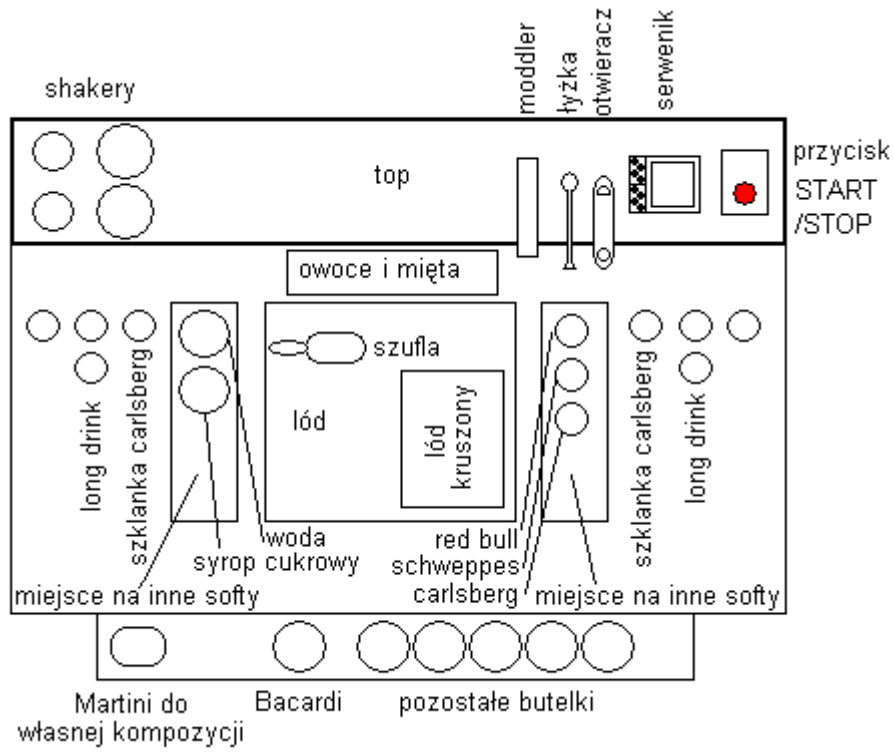
## IFL 2010: LISTA PRODUKTÓW

Alkohol	Syrupy	Softy
Bacardi rum – light Bacardi black Bacardi razz Bombay sapphire gin Dewar's whisky Vodka grey goose Otard cognac vs Sparkling martini asti Sparkling martini brut Tequila camino blanco Tequila camino gold Vermouth martini bianco Vermouth martini extra dry Vermouth martini rose Vermouth martini rosso Carlsberg butelka 0,33	- strawberry - curacao blue - curacao triple sec - sugar syrup	Schweppes - lemon - indian tonic - citrus fruits  Pepsi Mirinda 7up Juices: - orange - grapefruit - apple - pineapple - black currant  - water still - water sparkling
	<b>Owoce</b>	
	- Cytryny - Pomarańcze - Limonki - Mięta	

## IFL 2010: SET UP BARU SPEED



# IFL 2010: SET UP BARU WORKING



Notatki:

.....

.....

.....

.....

.....