



Reglamento general del torneo FM-2012

Capítulo Mixólogos

1. El torneo para Flair bartenders denominado, "FlairMixology", tiene carácter profesional, y se desarrollará el día miércoles 25 de Enero 2012 en la terraza del restaurant Enjoy del Mar, V región de Chile. El inicio del certamen será desde las 17:00 hrs. Los participantes deberán estar en el recinto 1 hora antes de la hora señalada.
2. La competición es abierta para todos los bartenders y/o mixólogos chilenos o extranjeros.
3. El cierre de inscripción será el día jueves **15 de enero 2012**. La ficha de inscripción considera los siguientes datos: NOMBRE Y APELLIDO –EMAIL –TELEFONO –LUGAR DE TRABAJO –Y RECETA COMPLETA A: flairmixology2012@bartenders.cl.
4. El cocktail a preparar por cada concursante tiene que ser de creación propia.
5. Cada participante deberá elaborar 3 unidades de su cocktail de creación propia.
6. Las recetas en competición pasarán a ser propiedad del Torneo y podrán ser utilizadas para los fines que tanto la organización o sponsors estimen conveniente, pero siempre reconociendo el nombre del creador.

Receta

1. La receta será expresada en centímetros cúbicos (cc) con números enteros (por ejemplo: 1, 3, 5, etcétera) y o medios números (por ej.: ½, 1½, 2½, etc.); y como cantidades más pequeñas golpes (dashes) y o gotas.
2. El número máximo de ingredientes alcohólicos y sin alcohol en el cóctel serán limitados a 7 (SIETE), incluyendo golpes y gotas.
3. La cristalería y los elementos de barra serán proporcionados por los propios competidores. Se utilizarán tres vasos o copas de cualquier índole, es decir, a elección del competidor.
4. Vertido de bebidas podrá ser concretado con jiggers o dosificadores de caída libre.
5. Los tragos podrán ser preparados utilizando todas las técnicas existentes actualmente en la mixología (batido, directo, refrescado, licuado, doble colado, técnicas de mixología tecno sensorial, etc.)



Ingredientes

El competidor deberá utilizar en su receta alguno de los sabores disponibles de Syrup Monin y la base alcohólica deberá ser Pisco Control C.

1. Se permitirá la utilización de jugos de fruta frescos, bitters, aguas no alcohólicas, hielo seco, espumas nitrogenadas, caviars, carbonatación, maceración de alcoholes de uso artesanal, etc. Estos ingredientes serán proporcionados por los mismos participantes.
2. El hielo, pisco Control C y los sabores de Syrup Monin serán provisto por la organización del torneo.
3. Todos los insumos que no se encuentren en el listado de insumos de los sponsors deberán ser llevados por cada competidor.
4. Las marcas oficiales o sponsor deberán ser presentadas con un gesto diferenciador al momento de ser servidas.

Decoraciones

1. El participante contará con 15 (quince) minutos para preparar las decoraciones antes de salir a escenario.
2. La decoración consistirá solamente en productos naturales, no será permitido el uso de cotillón, caramelos o golosinas.
3. Los productos artificiales no serán permitidos.

Competidores

1. Los competidores saldrán a escenario según el orden del sorteo previo.
2. Cuando los competidores hayan completado su estación de trabajo, para la cual se otorgaran 2 (dos) minutos, aguardarán la señal del jurado para que comiencen a confeccionar el cocktail. Cuando el competidor termine su rutina un garzón tomará esas bebidas y las entregará al jurado de degustación.
3. Los competidores permanecerán en la barra de competición hasta que se les anuncie su retiro.
4. Las estaciones serán limpiadas por los asistentes (Bar backs) para el próximo grupo de competidores.
5. Este procedimiento continuará a través de toda la etapa.

Puntuación

La puntuación debe ser tabulada de la siguiente manera:

APARIENCIA	AROMA	SABOR
EXCELENTE - 8 Puntos	EXCELENTE - 6 Puntos	EXCELENTE - 15 Puntos
MUY BUENO - 5 Puntos	MUY BUENO - 4 Puntos	MUY BUENO - 10 Puntos
BUENO - 3 Puntos	BUENO - 2 Puntos	BUENO - 7 Puntos

Impresión general del cóctel

EXCELENTE - 4 Puntos	MUY BUENO - 3 Puntos	BUENO - 2 Puntos	JUSTO - 1 Puntos
----------------------	----------------------	------------------	------------------

1. La impresión general del trago será usada solamente en caso de empate, no será tomada en consideración sino hasta el momento que llegue el empate.
2. De existir un empate entre el décimo y decimoprimer competidor aún luego de la suma de impresión general prevalecerá el de mejor puntuación técnica.

Presentación Barra FLAIRMIXOLOGY 2012

• **CENTRAL STATION**



• **TAPA DE BARRA**

