



FLAIR BATTLE ROME 2011

7/8 NOVEMBRE

La Flair Battle Rome 2011 è organizzata dalla FBS - Flair Bartender's School a.s.d. La fase di qualificazione si svolgerà il 7 novembre per i competitor italiani e l' 8 novembre world open, La finale si svolgerà la sera dell' 8 novembre. Tutte le informazioni sull'evento sono disponibili sul sito www.f-b-s.it e www.worldflairassociation.com.

Per iscriversi è necessario pagare una quota di € 80,00 entro il 31 ottobre 2011 tramite bonifico bancario ed inviare la scheda di iscrizione compilata (scaricabile dal sito www.f-b-s.it) via fax al numero 06 76 96 10 04.

DATI BANCARI: FBS FLAIR BARTENDER'S SCHOOL A.S.D. - INTESA SAN PAOLO - **IBAN:** IT 94 E 03069 05068 100000000603
BIC/SWIFT: BCITITMM **CIN E- CAUSALE:** FLAIR BATTLE ROME 2011 / **NOME COGNOME** COMPETITOR

PROGRAMMA

7 NOVEMBRE

ore 09.30 CHECK-IN

ore 10.30 BRIEFING

ore 11.00 - 18.00 QUALIFICAZIONE ITALIANI

8 NOVEMBRE

ore 09.30 CHECK-IN

ore 10.30 BRIEFING

ore 11.00 - 18.00 QUALIFICAZIONE WORLD OPEN

ore 19.30 BRIEFING

ore 20.30 FINALE

ore 23.00 PREMIAZIONE

ore 23.30 AFTER PARTY

MONTEPREMI € 7000!

1° Classificato € 3500,00 + 1000 Pt w.f.a.

2° Classificato € 1500,00 + 950 Pt W.f.a.

3° Classificato € 800,00 + 900 Pt w.f.a.

4° Classificato € 450,00 + 850 Pt w.f.a.

5° Classificato € 250,00 + 800 Pt w.f.a.

6° Classificato € 100,00 + 750 Pt w.f.a.

7° Classificato € 100,00 + 700 Pt w.f.a.

8° Classificato € 100,00 + 650 Pt w.f.a.

9° Classificato € 100,00 + 600 Pt w.f.a.

10° Classificato € 100,00 + 550 Pt w.f.a.

best trick simystyle opener bracelet € 300,00

REGOLAMENTO

→ La violazione del presente regolamento comporta l'eliminazione dalla gara.

→ Atteggiamenti lesivi o di cattivo gusto nei confronti della competizione e degli sponsor comportano la squalifica dalla gara.

→ I competitor devono presentarsi entro le 09.30 per il briefing, durante il quale si stabilisce l'ordine di esibizione per la Qualificazione.

→ Le categorie ammesse sono Single Tending Maschile e Single Tending Femminile.

→ Non sono ammessi Team Tending e competitor minorenni.

→ Accedono alla Finale i primi dieci (10) classificati tra Single Tending Femminile e Single Tending Maschile.

→ L'ordine di esibizione per la Finale viene stabilito in base alla classifica della Qualificazione: il primo ad esibirsi in Finale è l'ultimo classificato alla Qualificazione.

→ I competitor non devono indossare abbigliamento o accessori con marchi concorrenti degli sponsor.

→ I competitor possono concordare con il DJ ufficiale della competizione una traccia musicale o utilizzarne una propria. In tal caso devono fornirla su CD Audio. **Non sono ammessi file Mp3.** In caso di mancata consegna della propria traccia ne verrà fornita una di default. È consigliabile portare più di una copia del proprio CD.

→ I competitor devono allenarsi e riscaldarsi esclusivamente nell'area apposita (Flair Room); sono responsabili per tutta la durata dell'evento per la propria incolumità e per eventuali danni arrecati a cose o a terze persone.

→ Gli sponsor ufficiali di Flair Battle Rome 2011 sono: Bacardi-Martini, Skipper Zuegg, Gotha s.r.l., Simystyle, ISI Ghiaccio, The Bars.

→ I competitor possono utilizzare la propria attrezzatura (mixing tin, bar spoon, muddler, ice scoop etc) senza logo. L'organizzazione metterà a disposizione esclusivamente l'attrezzatura prevista da set up ufficiale FBR 2010.

→ Verrà data una valutazione e successiva premiazione a parte per il trick proposto con il bracelet opener Simystyle. Il competitor può decidere se tenere il bracciale durante l'esibizione oppure toglierlo.

→ I competitor possono utilizzare le proprie bottiglie per la preparazione del drink a scelta, solo dopo aver applicato l'etichetta adesiva fornita dagli organizzatori.

→ Le bottiglie di prodotti sponsor devono essere utilizzate con l'etichetta originale integra.

→ I competitor possono nastrire le bottiglie prima della gara.

→ Le bottiglie devono essere settate solo ed esclusivamente dagli organizzatori.

→ Le bottiglie non devono essere riempite con succhi, sciroppi e premix.

→ Le bottiglie per la prova in **Working Flair** vengono riempite per metà della loro capacità (35 cl) e dotate di Metal Pour (nastro facoltativo).

→ Le bottiglie per la prova in **Exhibition Flair** vengono riempite con 1/2 oz di prodotto e dotate di Plastic Pour.

→ Gli organizzatori si riservano il diritto di modificare il presente regolamento.



FLAIR BATTLE ROME 2011

7/8 NOVEMBRE

QUALIFICAZIONE

→ I competitor hanno a disposizione **4 minuti** per preparare i **2 drink** previsti dal regolamento, con tecnica di Working Flair e di Exhibition Flair.

WORKING FLAIR BACARDI & CRANBERRY

Bicchiere: juice glass

Tecnica: build

Ingredienti: 1 ½ oz Bacardi Superior 0,70 l
fill cranberry skipper

Decorazione: spicchio di lime

EXHIBITION FLAIR BACARDI & COLA

Bicchiere: juice glass

Tecnica: build

Ingredienti: 1 ½ oz Bacardi Superior 0,70 l
Fill Cola

Decorazione: spicchio di lime

FINALE

→ I competitor hanno a disposizione **7 minuti** per preparare i **2 drink** previsti dal regolamento, con tecnica di Working Flair e di Exhibition Flair e facoltativamente un drink a scelta con tecnica di Exhibition Flair.

→ I competitor devono indossare la t-shirt riservata ai finalisti fornita dagli organizzatori.

WORKING FLAIR BACARDI MOJITO CRANBERRY

Bicchiere: juice glass

Tecnica: muddle

Ingredienti: 1 ½ oz Bacardi Superior 0,70 l
lime a spicchi
zucchero di canna
Top cranberry Skipper

Decorazione: spicchio di lime e menta

EXHIBITION FLAIR BACARDI & COLA

Bicchiere: juice glass

Tecnica: build

Ingredienti: 1 ½ oz Bacardi Superior 0,70 l
Fill Cola

Decorazione: spicchio di lime

EXHIBITION FLAIR DRINK A SCELTA FACOLTATIVO

PUNTEGGI POSITIVI TOT 300PT (WFA SCORING SYSTEM)

VARIETY (50PT): Per un buon punteggio in questa sezione vogliamo vedere Flair con qualsiasi oggetto sia necessario per la preparazione. Ad esempio se si prende un succo e lo si versa direttamente nel bicchiere vedremo in questo una mancata occasione di Flair; inoltre verrà data valutazione della varietà nei movimenti (Grab, Stall, pour ecc) e nell'utilizzo dell'attrezzatura (barspoon, muddler, strainer, etc...).

CREATIVITY (50PT): E' impossibile per i giudici conoscere l'origine di ogni singolo movimento, ma i nostri giudici professionisti hanno una vasta conoscenza del flair e saranno in grado di riconoscere movimenti copiati. Per un'alta valutazione vogliamo vedere, oltre ai movimenti, il proprio stile e la propria capacità nel proporre una routine originale.

DIFFICULTY (50PT): Fare flair con più oggetti allo stesso tempo, non significa necessariamente che vi siano più difficoltà. Una combinazione di bump, taps, stall con una bottiglia e un tin può essere difficile tanto quanto una routine 4 bottiglie. La Giuria sarà alla ricerca di sequenze difficili svolte con abilità. Collegare insieme una serie di bumps/rolls/taps/reverse catches, per esempio, può aiutare a guadagnare punti.

SMOOTHNESS (50PT): Valuteremo la fluidità dei movimenti e della routine in generale. Non vogliamo vedere pause durante la performance per sistemare prese e/o oggetti.

BALANCE (25PT): valutazione sullo studio della routine. una performance ben pensata dall'inizio alla fine avrà una valutazione maggiore rispetto ad una improvvisata o mal gestita.

SHOWMANSHIP (25PT): Il Flair è intrattenimento! Si sta mettendo su uno spettacolo per le persone che vi guardano, quindi vogliamo vedervi interagire con loro. Questo non significa che si deve indossare un costume, ma bisogna cercare di pensare quello che i clienti vogliono vedere in una performance. Un consiglio: Un sorriso può fare una grande differenza.

MUSIC (25PT): Molto semplice! Quanto siete coordinati con la vostra musica? La giuria sarà attenta se vi fermate quando c'è una pausa della musica oppure fate Flair seguendo il beat della canzone. La routine deve essere coreografica dall'inizio alla fine.

COMPOSURE (25PT): Sei calmo e rilassato sul palco? Porti a termine i movimenti con fiducia? reagisci bene ad eventuali errori? per una buona valutazione bisogna avere queste capacità.

PENALITÀ

SPILL (-2PT): per fuoriuscita incontrollata di liquido.

DROP (-3PT): per caduta di qualsiasi oggetto.

BREAK (-10PT): per rottura. Nel caso di rottura in postazione verrà applicata la penalità di SPILL, DROP e BREAK.

MISSING DRINK (-40PT): per mancata consegna dei drink previsti dal regolamento. Qualora ci fosse mancata cannuccia, decorazione, errato dosaggio verrà applicata la penalità di 5PT.

OVERTIME (-5PT/sec): per consegna del drink oltre il tempo previsto dal regolamento, con un margine di tolleranza di 5 sec. Oltre tale margine verranno applicati 5 punti di penalità per ogni secondo in eccesso.

→ PER INFORMAZIONI FBS Flair Bartender's School T/F +39 06 76 96 10 04
ARMANDO DEL FIORE M +39 393 9678457 E-MAIL FLAIRBATTLEROME@GMAIL.COM

