

Правила за сите натпревари

Оваа година освен освен натпреварот во класично подготвување на коктели, ЗБМ со голема помош од своите спонзори се погрижи да има повеќе натпревари во различни категории со цел да имаме поинтересно и подинамично Државно Првенство, но и да ја разбудиме креативноста на нашите Бармени. За секој од овие натпревари спонзорите обезбедија вредни награди, но исто така ќе се освојуваат поени кои ќе влијаат за влез во финале и освојување на титулата Најдобар Бармен.

Од секој натпревар победниците добиваат поени и тоа:

1. Место – 10 поени
2. Место – 8 поени
3. Место – 6 поени
4. Место – 5 поени
5. Место – 4 поени
6. Место – 3 поени
7. Место – 2 поени
8. Место – 1 поен

Овие поени се додаваат на поените освоени од квалификации и финале.

Ketel One Bloody Mary Challenge

Овој натпревар е подржан од најдобрата вотка за Bloody Mary - Ketel One. Секој натпреварувач треба да направи своја варијација на Bloody Mary користејќи Ketel One вотка. Правила:

1. Секој подготува 2 исти коктели за време од 4 минути
2. Мора да има минимум 4цл Ketel One во 1 коктел, и не смее да се користи друга вотка или јак алкохолен пијалок (џин, рум, текила...) во коктелот.
3. Секој си носи СВОИ чаши и опрема за подготовка на коктелите
4. Нема ограничување во бројот и изборот на состојките. Може да се користат и од листата на пијалоци дадена за квалификации. Не е дозволено користење на брендови кои не се на листата на спонзори.
5. Техника нема да се оценува, ќе има само негативни поени (-5), ако се помине времето
6. Рецептурата за овој натпревар не треба да се пријавува

Red Bull - Speed Round

Red Bull Speed Round е натпревар во брзина и вештина на Бармените. Секој натпреварувач треба да направи 2 коктели за најбрзо време со правилна техника и точни дози. Коктелите кои ќе се подготвуваат се следните:

1. Hello Yellow –

Во highball чаша се сипува директно

3cl Smirnoff Raspberry

2cl Archers

На крај се дополнува со Red Bull Yellow edition и се декорира со парче лимон.

2. Japanese Bull

Во шејкер се сипува:

4cl Smirnoff vodka

1.5cl Monin Yuzu puree

Состојките се шејкаат и се сипуваат во highball чаша со лед. Се дополнува со Red Bull и се декорира со парче лајм.

Доколку некој погреша во подготовката ќе има негативни поени т.е. му се додава дополнително време:

За секое исипување (spill) – 2 секунди

За неточна доза – 3 секунди

За погрешна рецептура или постапка на подготвување – 5 секунди

Red Bull лименките не смее да се отворат пред стартот на времето.

Nescafe Frappe натпревар

Овој натпревар е за подготовка на Nescafe Frappe, односно варијации на овој многу популарен кафе пијалок.

Правила:

1. Секој подготвува 2 исти коктели за време од 4 минути
2. Коктелите мора да содржат Nescafe Classic, да се безалкохолни и да бидат послужени ладни т.е. со лед.
3. На секој пулт ќе има електричен миксер и чаши за секој натпреварувач. Доколку некој сака може да го подготви коктелот со шејкер или микс чаша кои сам треба да си ги донесе.
4. Нема ограничување во бројот и изборот на состојките. Може да се користат и од листата на пијалоци дадена за квалификации. Не е дозволено користење на брендови кои не се на листата на спонзори.
5. Техника нема да се оценува, ќе има само негативни поени (-5), ако се помине времето

6. Рецептурата за овој нетпревар не треба да се пријавува

Финале – Cobbler

За прв пат оваа година 12 те финалисти ќе се натпреваруваат во друга категорија, различна од квалификациите. Победникот на Државното Првенство ќе ја претставува Македонија и ЗБМ на Светското Првенство во Талин – Естонија. Тој ќе треба да се натпреварува во категоријата – Cobbler. Поради тоа решивме сите финалисти да се натпреваруваат во оваа категорија со цел победникот полесно да се подготви за престојното Светско Првенство.

Cobbler се група на коктели од фамилијата на кратки коктели (short drinks). За прв пат се појавуваат во САД пред 1810 година. Оригинално Коблерот е направен од обично, пенливо или fortified вино. Најпознати се Sherry Cobbler и Whiskey Cobbler. Се подготвува директно во ниска или висока чаша со лед. Треба да има алкохолен пијалок (вино или некој јак алкохолен пијалок), шеќер и овошје (парчиња портокал, лимон или сезонско овошје). Коблерот се држи до класичната дефиниција за коктел од три состојки: алкохолен пијалок, шеќер и модификатор (во овој случај свежо овошје).

Во финалето секој треба да направи своја варијација на овој коктел користејќи ги состојките од листата на нашите спонзори. Но може да користи и свои (homemade) состојки.

Правила:

1. Секој подготвува 2 коктели за време од 4 минути
2. И во финале ќе се оценува техниката на Бармените
3. Не е ограничен бројот на состојки
4. Рецептурата не треба да се пријави
5. Сите останати правила се исти како и во квалификации

Правила Класика

1. Државното Првенство во припрема на коктели е отворено за сите членови на ЗБМ
2. Државното Првенство во припрема на коктели го организира ЗБМ. ЗБМ го одредува местото и датумот на одржување на првенството. Одборот на ЗБМ заедно со организациониот одбор има право да одбие натпреварувач, рецептура или име на рецептура ако ги смета за неприфатливи.

3. Државното Првенство во припрема на коктейли го раководи и надгледува одборот на ЗБМ составен од претседателот на ЗБМ, потпретседателите на ЗБМ и организациониот одбор.
4. Пред Државното Првенство во припрема на коктейли организациониот одбор ќе ги разгледа сите рецептури.
5. Државното Првенство во припрема на коктейли ќе се одржува секоја година а времето и местото го одредува одборот на ЗБМ.
6. Секој натпреварувач треба да испрати свој рецепт и да пополни формулар за пријавување пред одредената дата.
7. Сите рецептури се сопственост на ЗБМ.
8. Натпреварувачите треба да креираат свој коктейл во категоријата: **Open Category**.
9. Победничкиот коктейл ќе биде прогласен за коктейл на годината на ЗБМ.

Рецепти

1. Количината на базата (волуменот на алкохолот) во коктейлот не смее да биде повеќе од 7 цл.
2. Рецептите ќе бидат изразени во центилитри поделени секој посебно (цел број), (1цл, 3цл, 5цл итн.) и/или пола броеви (0.5цл, 1.5цл, 2.5цл итн.) а најмалите делови во dash или drop.
3. Секој рецепт мора:
 - да има најмалку две (2), а најмногу четири (4) алкохолни состојки
 - мора да има барем една (1) алкохолна база (водка, џин, рум, бренди, виски, текила...)
 - максималниот број состојки во рецептите е ограничен на 6 вклучувајќи ги и drops и dash.
4. Чашите секој натпреварувач САМ си ги носи.
5. Состојките може да се мерат со мерач или слободно да се сипуваат.
6. Сите коктейли може да се спремаат со: мешање, шејкање или со електричен блендер.
7. Натпреварувачот користи СВОЈ барски алат во спремање на коктейлот.

Состојки

1. Секој натпреварувач е задолжен да користи пијалоци од листата одредена од ЗБМ.
2. Само продуктите на спонзорите од листата дозволено е да се користат и ќе бидат поставени на натпреварувачкиот пулт.

3. Основни (свежи) овошни сокови, свежа белка од јајце, безалкохолни миксови-газирани и негазирани дозволени е да се користат и натпреварувачот сам си ги набавува.
4. Дома направени состојки, или блендани повеќе состојки да се бројат како една не е дозволени да се користат.
5. Млечните производи можат да содржат само свежо млеко, слатка павлака и јајца.
6. Загреани состојки не се дозволени.
7. Сите замени или дискутабилни состојки мора да бидат одобрени од организациониот одбор пред спремањето на коктелот.

Декорации

1. Декорациите ќе се спремаат (сечат) пред да се излезе на натпреварувачкиот пулт. Време дозволени за спремање на декорации е 10 мин. Подготвените декорации се ставаат на коктелот од кога коктелот ќе се припреми на натпреварувачкиот пулт.
2. Декорациите можат да се припремаат само од овошје или зеленчук кои можат да се конзумираат.
3. Сите производи за спремање на декорации натпреварувачот сам си ги обезбедува (за 10 коктели)
 4. Вештачки аранжмани или боја за храна не се дозволени.
5. Декорациите не смеат да се спремаат да претставуваат некој идентичен знак или симбол.
6. Состојки како: сол, бибер, шеќер, морско оревче итн. смеат да се користат и натпреварувачот сам си ги обезбедува.
7. Само стандардни долги сламки, кратки сламки, мешалки и боцкалки смеат да се користат.
8. Секоја дискутабилна декорација мора да биде разгледана и одобрена од организациониот одбор.

Формат

1. Редоследот на натпреварувачите ќе биде одреден со влечење лотарија за квалификациите и финалето.
2. Натпреварувачот може да го претстави својот локал со униформата само ако е во рамките на дрес кодот на натпреварот (црни панталони, црни

кондури и кошула во било која боја, по желба може да се носи и елек или сако-палто). Не смее да се носи униформа која е брендирана со бренд кој не е спонзор на ЗБМ.

3. Секој натпреварувач има 4 минути за припрема на коктелот.
4. Техниката на спремање се оценува во рамките на времето определено за спремање на коктелите.
5. Натпреварувачот кој ќе го премине дозволеното време ќе биде казнет со негативни поени од техничкото жири.
6. Државното првенство во спремање на коктели ќе се одржи во 2 рунди.
7. Сите натпреварувачи ќе спремаат во првата рунда (квалификации).
8. Дванаесет (12) натпреварувачи кои ќе освојат најмногу поени во квалификациите и од останатите натпревари ќе спремаат во втората рунда (финале).
9. Вкупниот број поени од двете рунди и останатите натпревари ќе ги одреди победниците односно прво, второ и трето место.
10. Сите одлуки на организациониот одбор ќе бидат конечни.

Натпреварувачки пултови

1. Организаторот ќе обезбеди припреми 3 или 4 натпреварувачки пултови-работни барови на сцената.
2. Првите 3 (4) натпреварувачи извлечени со лотарија излегуваат на сцената. Секој натпреварувач сам си ги носи декорациите и својот барски алат а пијалоците (алкохолни и безалкохолни) на сцена ги носат членови на организациониот одбор.
3. Кога натпреварувачите ќе излезат, треба сите шишиња и состојки да се гледаат, и треба да чекаат на сигнал од организациониот одбор да почнат со спремање на коктелите. Кога ќе ги завршат коктелите келнерот ги носи кај жирито кое го оценува вкусот на коктелите.
4. Сите 3 (4) натпреварувачи остануваат на сцената додека не им се каже да ја напуштат.
5. Пултовите ќе се исчистат и припремат за наредните натпреварувачи.
6. Процедурата ќе продолжи во првата рунда.
7. Во првата рунда натпреварувачите ќе спремаат 2 коктели според рецептот. Тие се носат на жирито.
8. Во втората рунда (финалето) натпреварувачите ќе спремаат 2 коктели во нова категорија COBBLER.
9. Редоследот на натпреварувачите во двете рунди ќе биде одреден со лотарија.

Оценување

1. Организаторот ќе обезбеди две изолирани соби за тестинг на жирито и оценувачкиот одбор.

2. Во првата рунда 4 состави на жири секој составен од 2 судии ќе оценуваат. Коктелите од првиот натпреварувач ќе ги оценува првиот состав, коктелите од вториот натпреварувач ќе ги оценува вториот состав, од третиот првиот состав и така наизменично.
3. Секој состав на судии ќе оценува 4 коктели по што доаѓа нов состав судии.
4. Во втората рунда (финале) ќе има еден состав од 2 судии. Тие ќе ги оценуваат финалистите.
5. Секој судија ќе обележи на оценувачкиот лист за вкус, изглед и арома и тоа: одлично, многу добро и добро. Исто така ќе оценат и севкупен впечаток со: одлично, многу добро, добро и доволно. Оценувачкиот одбор ќе им објасни на судиите пред натпреварот за критериумот на оценување.
6. Оценувачкиот одбор мора да биде сигурен дека бројот на коктелот одговара со бројот на оценувачкиот лист, и дека оцеувачките листови се обележани правилно после оценувањето.
7. Сите оценувачки листови ќе се соберат и однесат кај оценувачкиот одбор.
8. Оценувачкиот одбор мора да им објасни на судиите дека секој коктел се оценува сам за себе а не во споредба со другите. Судиите не смеат да ги коментираат коктелите за време на судењето.

Оценувачки одбор

Следниот состав на оценувачкиот одбор ќе биде сместен пред натпреварувачите.

1. Натпреварувачки Бар одбор (3 члена) Двајца члена да го надгледуваат натпреварувачот додека работи

Еден член да ги собере оценувачките листови од техничкото жири

2. Одбор за рецептурите и за декорациите (2 члена)

Да осигураат дека точните состојки и декорации се изнесени и поставени на сцената.

3. Одбор за избор на судии

Да изберат судии за натпреварот.

4. Оценувачки одбор

Да ги надгледува судиите и да ги собере оценувачките листови.

5. Одбор за резултати и оценување

Двајца члена да ги заведат натпреварувачките листови за оценување

Двајца члена да ги заведат листовите од техничкото жири.

Еден член да ги финализира и контролира сите листови за оценување.

Оценување и Оценувачки одбор

Оценувањето на коктелите ќе се врши по следниве табели:

ИЗГЕД	АРОМА	ВКУС
--------------	--------------	-------------

Одлично <input type="checkbox"/> 10 поени <input type="checkbox"/> 9 поени <input type="checkbox"/> 8 поени	Одлично <input type="checkbox"/> 8 поени <input type="checkbox"/> 7 поени <input type="checkbox"/> 6 поени	Одлично <input type="checkbox"/> 17 поени <input type="checkbox"/> 16 поени <input type="checkbox"/> 15 поени
Многу добро <input type="checkbox"/> 6 поени <input type="checkbox"/> 5 поени	Многу добро <input type="checkbox"/> 5 поени <input type="checkbox"/> 4 поени	Многу добро <input type="checkbox"/> 11 поени <input type="checkbox"/> 10 поени
Добро <input type="checkbox"/> 4 поени <input type="checkbox"/> 3 поени	Добро <input type="checkbox"/> 3 поени <input type="checkbox"/> 2 поени	Добро <input type="checkbox"/> 8 поени <input type="checkbox"/> 7 поени
Доволно <input type="checkbox"/> 2 поени	Доволно <input type="checkbox"/> 1 поен	Доволно <input type="checkbox"/> 5 поени

Севкупен Впечаток на Коктелот

Одлично <input type="checkbox"/> 7 поени	Многу добро <input type="checkbox"/> 5 поени	Добро <input type="checkbox"/> 3 поени	Доволно <input type="checkbox"/> 1 поен
---	---	---	--

1. Севкупниот впечаток на коктелот се користи САМО во случај на нерешен резултат. Нема да се користи се додека нема нерешен резултат.
2. Ако и во финалето има нерешен резултат (вклучувајќи го и севкупниот впечаток) натпреварувачите ќе го поделат местото било да е прво, второ или трето место.

Техничко жири за ефикасност

1. Техничко жири за ефикасност на натпреварот во спремањена коктейли ќе биде одвоено од жирито кое ќе го оценува вкусот и нема да зависат едни од други.
2. Секој натпреварувач ќе биде оценет од техничкото жири само во првата рунда. Во финалето нема да се оценува ефикасноста во спремањето на коктейлите повторно.
3. Техничкото жири е составено од 4 судии кои ги одредува организциониот одбор. Секој судија оценува еден натпреварувач посебно.

Организациониот одбор ќе се погрижи да судиите не оценуваат натпреварувачи кои се здружени (судија - натпреварувач)

4. Официјалниот оценувачки лист со максимум 32 поени ќе биде употребен за оценување. Поените ќе бидат негативни и тоа од 0 до 2,3. На пример презентација на шишето натпреварувачот може да добие 0 или 1 негативен поен. Ако натпреварувачот не го покаже шишето со етикетата свртена кон публиката ќе добие 2 негативни поени.
5. Судиите ќе осигураат дека бројот на коктелот одговара со бројот на оценувачкиот лист.
6. Судиите мора да се потпишат на оценувачкиот лист за коктелот кој го оценуваат. Сите оценувачки листови се носат кај оценувачкиот одбор. Судиите нема да ги пресметуваат резултатите.
7. Само една награда ќе му се додели на натпреварувачот со најголем број на поени.

Награди

1. Секоја година наградите ќе бидат најдобар коктел во категоријата. Ќе има прво, второ и трето место.
2. Сите дипломи или документи ќе бидат потпишани од претседаделот на ЗБМ и претседателот на организациониот одбор.

Техничко жири- ефикасност

Коктел бр. _____

Секој натпреварувач ќе почне со 32 поени

Ќе се обележат негативните поени врз база на грешки направени од натпреварувачот во изведувањето на одредена задача.

		Negativni poeni	Obele`i negativni poeni
1	Презентација на шишињата	1-2	
	Шишињата мора да бидат презентирани на публиката и на судиите		
	- етикетите на шишињата не се свртени кон публиката на барскиот пулт	1	

- не ги презентира шишињата на публиката 1
 - не ги сипува состојките по наведениот редослед 1
- (максимум негативни поени 2)

2	<p>Ракување со барскиот алат и ледот (натпреварувачот ќе биде казнетиза неправилно ракување со барскиот алат и со ледот)</p> <ul style="list-style-type: none"> - паѓање на коцка лед 1 -паѓање на повеќе коцки лед 1 паѓање на опремата 1 <p>(Максимум негативни поени 3)</p>	1-3
3	<p>Празнење на вишок вода (се зема во предвид празнење на вишокот вода од микс чашата, шејкерот и чашите)</p> <ul style="list-style-type: none"> - не ја исцеди вишокот на вода од шејкерот и чашите 3 - не ги излади чашите и шејкерот 3 <p>(во овој случај само 3 поени можат да бидат пишани)</p>	3
4	<p>Изливање (излевањето на состојките ќе биде казнето)</p> <ul style="list-style-type: none"> - излевање врз барскиот пулт 3 <p>(во овој случај само 3 поени можат да бидат пишани)</p>	3
5	<p>Премало или преголемо сипување на рецептот</p> <ul style="list-style-type: none"> - сипување повеќе или помалку од некоја состојка од рецептурата 1 - чашите имаат исто течност но недоволно 2 -чашите имаат исто течност но премногу 2 -нема точно количина за бараните коктейли (2) 3 <p>(Максимум негативни поени 3)</p>	1-3
6	<p>Уредност на декорацијата (се зема во предвид уредноста и грижата во подготовката, ракувањето и поставувањето на декорацијата)</p> <ul style="list-style-type: none"> -ако падне дел од декорацијата 1 -натпреварувачот не успее од прв пат да ја стави декорацијата 1 3 <p>- користи забранети елементи за ставање на декорација (Максимум негативни поени 3)</p>	1-3
7	Техника на Барменот	1-3

(се зема во предвид вештината и стилот при припремата на коктелот)

- натпреварувачот погрешно ракува со шејкеротили барскиот алат 1-3
- елеганција при работата 1-3
- погрешни чекори при спремањето на коктелот 1-3
(Максимум негативни поени 3)

8

Ракување со чашите

3

(се зема во предвид земањето и ракувањето со чашите)

- натпреварувачот не ја фати чашата за долниот дел
 - натпреварувачот удри празна чаша 3
 - натпреварувачот удри полна чаша 3
- (Максимум негативни поени 3)

3

9

Севкупна ефикасност

1-4

(Се зема во предвид знаењето, вештината и умешноста во припремањето на коктелот)

- колебливост на натпречварувачот
- натпреварувачот ги згреши чекорите во спремањето на коктелот
- изгледот на натпреварувачот и неговата униформа
(Максимум негативни поени 4)

10

Временско ограничување

5

(Натпреварувачот ќе биде казнет ако помине 4 минути)

Вкупно негативни поени

Потпис на судијата

Вкупен резултат