



ÍSLANDSMEISTARAMÓT BARÞJÓNA

REGLUR OG DÓMARABLÖÐ

*Reykjavík Cocktail
Weekend*

Íslandsmeistaramót Barbjóna er árleg keppni í kokteilaterð sem fer fram samhliða Reykjavík Cocktail Weekend. Markmið keppinnar er að efla barmenningu á Íslandi með því að gefa hæfustu barbjónum landsins tækifæri á að sýna hvað í þeim býr. Keppnin er hönnuð með það í huga að finna besta barbjón landsins og þannig auka líkur Íslands til þess að ná árangri á heimsmeistaramóti.

Keppnisfyrirkomulag

Íslandsmeistaramót Barbjóna fer fram í tveimur hlutum

1. Undankeppni í klassískri kokteilaterð samkvæmt útgefnu þema þar sem **5** komast áfram úrslit.
2. Úrslit sem fara fram í þremur flokkum;
 - Skriflegt próf
 - Skynjunar próf (Sensorial)
 - Hraða próf (speed round)

Eftir undankeppnina byrja keppendur með 0 stig, sá keppandi sem fær flest stig í úrslitum er krýndur Íslandsmeistari og fær þann heiður að keppa fyrir hönd Íslands á heimsmeistaramóti.

1. Innsending uppskrifta og skráning

- 1.1. Skráning í Íslandsmeistaramót Barbjóna fer fram í gegnum vefsíðu BCI; www.bar.is
- 1.2. Send verður út tilkynning þegar opnað hefur verið fyrir skráningu.
- 1.3. Hver keppandi má senda inn eina uppskrift, uppskriftin þarf að vera sköpunarverk þess sem sendir hana inn.
- 1.4. Uppskriftir þurfa að berast fyrir uppgefin skilafrest. Ef uppskriftir hafa ekki borist innan tímamarka hættir keppandi því að hljóta refsstig eða vera dæmdur úr leik.
- 1.5. Uppskriftir á að senda inn í gegnum „google forms“ skjal sem verður sent í tölvupósti á skráða keppendur. Einnig fá keppendur úthlutað birgja (sjá betur í lið **3.1.**)
- 1.6. Það er á ábyrgð keppenda að uppskriftin lúti útgefnum reglum.
- 1.7. Keppendur sem senda inn uppskriftir tímanlega og þarfnast engra lagfæringa samkvæmt reglum hljóta auka stig.

2. Upplýsingafundir fyrir keppendur

- 2.1. Skipulagðir upplýsingafundir og námskeið („masterclass“) verða haldnir fyrir keppendur. Einnig fer fram upplýsingafundur („briefing“) á keppnisstað og fyrir úrslit.
- 2.2. Markmið þessara funda er að undirbúa keppendur fyrir þær þrautir sem þeir þurfa að takast á við í kringum mótið.

- 2.3. Fundirnir verða haldnir af dómurum og skipuleggjendum mótsins.
- 2.4. Á upplýsingafundinum („briefing“) á keppnisdag draga keppendur númer sem ákvarðar í hvaða keppnisröð þeir lenda uppi á sviði.
- 2.5. Keppendur þurfa að vera mættir 10 mínútum fyrir upplýsingafund („Briefing“) á keppnisdag.
- 2.6. Ef keppendur mæta ekki á ofangreinda fundi þá eiga þær hættu á fá refsistig.
- 2.7. Keppendur eru hvattir til þess að nýta sér þessa fundi til þess að spyrja ef eitthvað skildi vera óskýrt er varðar reglur o.fl.

3. Reglur í Klassískri kokteilagæði

- 3.1. Keppendur mega velja sér vörur er kemur að blöndun þeirra drykkjar, þó þurfa þeir að nota að minnsta kosti **1,5 cl** (15 ml) af einni vöru frá samstarfsaðila RCW sem þeir fá úthlutað eftir skráningu. Úthlutaða varan þarf að vera notuð í sínu upprunalega formi (þ.e.a.s. ekki blönduð með öðrum hráefnum).
- 3.2. Keppandi mætir með sín eigin glös, baráhöld (þar á meðal hnífa, skurðabretti, sjússamæla og stúta) og allt óáfengt (eins og síróp, skreytingarefni, uppfyllingarefni, ávexti og bittera).
- 3.3. Allt áfengi verður útvegað fyrir keppendur.
- 3.4. BCI útvegar venjulegan klaka og mulin klaka fyrir keppendur. BCI getur einnig útvegað keppendum sérútbúin/handskorinn klaka frá samstarfsaðila. Keppendur þurfa þó að biðja um slíkan klaka sjálfir í gegnum samstarfsaðila fyrir uppgefin tímamörk.
- 3.5. Kokteillinn má innihalda að hámarki **7 cl** af áfengi, að við bættu **2** dössum af bitter.
- 3.6. Uppskriftir verða að vera skrifaðar í sentilítrum (cl), millilítrum (ml) eða dropum (dash).
- 3.7. Drykkurinn má ekki innihalda fleiri en **6** hráefni.
- 3.8. Mælt er með að keppendur noti mæliglös við blöndun uppi á sviði.
- 3.9. Gervi- og litarefni sem eru eingöngu til þess að hafa áhrif á útlit drykkjarins, ekki bragð eru bönnuð.
- 3.10. Heimagerð hráefni eru leyfð. Þó má ekki forblanda allan kokteillinn sem heimatilbúið hráefni. Uppskriftir af heimatilbúnum hráefnum þurfa að fylgja með á uppskriftar eyðublaði.
- 3.11. Viðurkenndar aðferðir við framreiðslu uppi á sviði eru; byggður, hrærður, kraminn (muddled), hristur, blandaður (í blandara), kastaður eða samsetning af þessum aðferðum.

4. Skreytingar

Skilgreining á kokteilskreyingu

Kokteilskreying er ætluð til þess að fegra kokteil og ætti hún að vera gerð til þess að lyfta kokteilnum upp. Skreytingin þarf að vera úr ætu hráefni t.d. ávaxtahýði, ávöxtum, grænmeti eða kryddjurtum. Skreytingin skal vera sett á barminn eða í kringum glasið.

- 4.1. Skreytingin skal **ekki** teljast sem innihaldsefni, hún er til viðbótar við 6 leyfilegu innihaldsefnin.
- 4.2. Skreytingin skal vera úr ætu/lífrænu hráefni fyrir utan klemmur, kokteilmanna o.s.frv. Dómarar eru hvattir til þess að fá sér bita úr skreytingunni. Ef skreytingin snertir vökvan í glasinu er hún **ekki** talin sem hráefni.
- 4.3. Heimilt er að nota klemmur, kokteilmanna o.fl. við uppbyggingu á skreytingunni, þó á það ekki vera aðal áhersluatriði skreytingarinnar.
- 4.4. Skreytingar þurfa að vera settar saman og undirbúnar á skreytingarborði áður en farið er upp á svið. Keppendur hafa **15** mínútur til þess að undirbúa og setja saman skreytinguna, eftir **15** mínútur eru keppendum ekki heimilt að halda áfram að vinna skreytinguna.
- 4.5. Ekki er leyfilegt að setja skreytinguna á glösin áður en keppandi fer upp á svið (mælst er með því að nota eitt aukaglas sem allar skreytingarnar eru gjarnan settar á).
- 4.6. Ekki er leyfilegt að reiða fram kokteilinn á bakka/platta eða glasamottu með hliðarskreyingu.
- 4.7. Öll hráefni skreytingar þurfa að vera listuð á uppskriftareyðublaði.
- 4.8. Ef nota skal rör í kokeilinn, þurfa þau að vera niðurbrotanleg eða fjölnota. Ekki er heimilt að nota plaströr.
- 4.9. Skreytingin þarf að vera sett þétt og örugglega á glasið svo hún eigi ekki hættu á að falla af á leiðinni til dómara.

5. Glös

- 5.1. Keppendur koma með sín eigin glös.
- 5.2. Mikilvægt er að glös séu í takt við útgengið þema, t.d. Long Drink þema – Long Drink glas.

6. Tímaröð á keppnisdag

- 6.1. Keppendur fara upp á svið frá skreytingarborði þegar þeim hefur verið gefið merki.
- 6.2. Áfengi á að vera klárt fyrir keppendur áður en þeir byrja. Ef það skildi vanta eitthvað er mikilvægt að láta dómara vita.
- 6.3. Keppendur fá **2 mínútur** til þess að undirbúa sig áður en blöndun hefst, þess vegna er mikilvægt að allt sé meðferðis (hráefni, baráhöld, skreytingu, póleruð glös o.s.frv.)
- 6.4. Keppendur þurfa að athuga hvort það sé nægur klaki og láta dómara vita ef þeir vilja láta fylla á klakann. Vert er að minnast á að gefin eru refsistig í faglegum vinnubrögðum ef ekki er athugað með klakann. Einnig þarf að athuga með affalls fötuna hvort að það þurfi að tæma hana og láta þá dómara einnig vita.
- 6.5. Ekki er leyfilegt að nýta 2 mínútna undirbúnings tímann til þess að kæla glös, hristara, vinna skreytingar eða byrja að hella hráefnum.
- 6.6. Áður en blöndun hefst þurfa keppendur að halda **1 mínútna** ræðu um kokteillinn. Stig eru veitt fyrir innblástur, sögu kokteilsins, pörun bragða, sviðsframkomu, þekkingu um vörunar sem keppandi notar o.s.frv. (sjá dómarablað hér fyrir neðan). Það má fara með ræðuna á bæði íslensku og ensku.
- 6.7. Allar flöskur eiga að snúa fram á meðan keppnistíma stendur og eiga keppendur að kynna flöskur til áhorfenda áður en hellt er úr þeim. Keppendur eiga hættu á því að fá refsistig í faglegum vinnubrögðum ef það er ekki framkvæmt rétt.
- 6.8. Fylla skal glösin jafnt. Ef ekki er jafnt í glösum eiga keppendur hættu á því að fá refsistig.
- 6.9. Keppendur undirbúa **5** drykki, **4** fyrir dómara og **1** fyrir myndatöku.
- 6.10. Keppendur skulu **ekki** smakka drykkinn sinn uppi á sviði, annars eiga þær hættu á að fá refsistig.
- 6.11. Keppendur er dæmdir eftir faglegum vinnubrögðum uppi á sviði (sjá dómarablað hér fyrir neðan).
- 6.12. Ef slys á sér stað á meðan kokteillinn er borinn á borð dómara, skulu dómara leysa úr því þannig að keppandi hljóti ekki refsistig.
- 6.13. Keppendur byrja með fullt hús stiga í faglegum vinnubrögðum, en stig eru dregin frá fyrir hver mistök samkvæmt dómarablaði.
- 6.14. Keppendum er ekki heimilt að breyta uppskrift sinni uppi á sviði og er fylgst með því af dómurum.

7. Tími og refsistig

- 7.1. Keppendur hafa **15** mínútur til þess að undirbúa skreytinguna, eftir þann tíma er ekki heimilt að halda áfram að vinna hana.
- 7.2. Keppendur fá einungis stig fyrir kláraða kokteila, þannig að ef keppandi nær t.d. bara að klára 3 kokteila, fær hann einungis stig fyrir þá.
- 7.3. Keppendur hafa **7** mínútur uppi á sviði til þess að reiða fram sína drykki. Ef keppendur fara yfir 7 mínútur fá þeir 10 refsistig, eftir næstu 15 sekúndur fá keppendur aftur 10 refsistig, og svo koll af kolli.
- 7.4. 1 mínútna ræðan sem keppendur þurfa að fara með er ekki talin sem hluti af þeim 7 mínútum sem keppendur hafa til þess að reiða fram sína kokteila.
- 7.5. Keppendur fá merki frá kynni þegar tíminn byrjar.
- 7.6. 3 keppendur eru uppi á sviði að blanda á sama tíma.

8. Flokkar/Pema

Keppt er í **5** flokkum á heimsmeistaramóti og fær Ísland úthlutað flokk í byrjun árs. Flokkarnir sem koma til greina eru:

A. Before Dinner/Purr Kokteill

- Kokteill sem er hannaður er til þess að örva bragðlaukana fyrir kvöldverð. „Aperatif“ er frekar þurr en sætur. Dæmi um klassíska kokteila eru t.d. Negroni, Americano, Manhattan og Dry Martini.
- Dómara munu frekar vilja þurran kokteil heldur en sæta.
- Þurrir drykkir mega ekki innihalda meira en **1 cl** af sætum vörum eins og sýrópi, líkjörum, sætvíni, sætum söfum o.s.frv. ATH á ekki við um Vermút.

B. Long Drink

- Long Drink er borinn fram í löngu glasi (highball).
- Hann getur verið ferskur, sætur, súr og jafnvel suðrænn.

C. Sparkling Cocktail/Freyðandi Kokteill

- Freyðandi kokteilar verða að innihalda að minnsta kosti **7 cl** af freyðivíni.
- Áfengi sem bætt er við freyðivínið má ekki vera meira en **4 cl**.

D. After Dinner/Eftirréttar Kokteill

- Eftirréttar kokteill má hugsa sem annað hvort drykk sem kemur í stað eftirréttar, eða má njóta með eftirrétt.

E. Low ABV/Kokteill með lágu áfengismagni

- Kokteilar með lágu áfengismagni eru að verða vinsælli með árunum.
- Kokteill með lágu áfengismagni má reiða fram sem þurran, eftirréttar, langan eða freyðandi.
- Kokteillinn má ekki innihalda meira en 8% alkóhól.
- Dómarar gefa refsistig fyrir kokteila sem eru of sterkir.

9. Úrslit

5 komast áfram í úrslit og byrja allir með **0** stig. Úrslitin fara fram í þremur flokkum. Eftir úrslit verða stigin talin og sigurvegari krýndur.

Þef og bragð próf („Sensory Skills“)

Hægt að fá **50** stig allt í allt. Keppendur verða beðnir um að greina mismunandi lyktir og brögð. Einnig þurfa keppendur að greina mismunandi tegundir af áfengi eins og romm, viskí, tekíla, gin o.s.frv. Gefin verða aukastig ef keppandi nær einnig að greina undirtegund.

Skriflegt próf

Hægt að fá **50** stig allt í allt. Keppendur fá í hendurnar krossapróf. Allir keppendur fá, með fyrirvara, kennsluhefti sem gefið er út af IBA akademíunni. Spurt verður að hluta til út í þann bækling en einnig verða spurningar um það sem talið er vera almenn þekking um kokteila og barmenningu.

Hraða próf („Speed Round“)

Hægt að fá **100** stig allt í allt. Keppendur reiða fram **4** klassíska kokteila og **1** kokteill eftir sjálfa sig á sem skemmstum tíma. **5** kokteilar í heild. Keppendur hafa **7** mínútur uppi á sviði og fá þeir fastan hljóðnema til þess að útskýra á meðan þeir framkvæma. Dæmt verður eftir hraða, gæði drykkja og sviðsframkomu (sjá dómarablað hér fyrir neðan). Keppnin mun fara fram á loka viðburði RCW fyrir framan áhorfendur.

10. Verðlaun

Veitt verða verðlaun fyrir eftirfarandi í kringum Reykjavík Cocktail Weekend og Íslandsmeistaramót Barbjóna:

- 10.1.** Besti kokteillinn í klassískri kokteilverð.
- 10.2.** Fallegasti kokteillinn í klassískri kokteilverð.
- 10.3.** Bestu faglegu vinnubrögðin í klassískri kokteilverð.
- 10.4.** Besti árangur í skriflegu prófi.
- 10.5.** Besti árangur í þef og bragð prófi.
- 10.6.** Besti árangur í hraða prófi.
- 10.7.** Íslandsmeistaratitill.
- 10.8.** Annað og þriðja sæti.
- 10.9.** Besti kokteilverð ársins.
- 10.10.** RCW drykkur ársins.
- 10.11.** Þátttökverðlaun fyrir alla keppendur.
- 10.12.** Þema keppnin, 1, 2, og 3. Sæti.



11. Dómarablöð



DÓMARABLAÐ - BRAGÐ, LYKT OG ÚTLIT



Kokteill Nr.	Stigagjöf	Stig/athugamendir
Útlit <ul style="list-style-type: none"> • Snyrtilegt (Skreyting heldur sér á glasi) • Frumleiki/sköpunarhæfni • Hreinlæti (er glasið óbrotið og hreint?) 	Frábært 12-15 Mjög gott 8-11 Gott 4-7 Sæmilegt 1-3	
Lykt/angan <ul style="list-style-type: none"> • Ballanseruð/góð/heldur sér 	Frábært 9-10 Mjög gott 6-8 Gott 4-5 Sæmilegt 1-3	
Bragð <ul style="list-style-type: none"> • Í jafnvægi „Balance“ (t.d. of sætur eða súr?) • Bragð (súr/sætur/purr) • Eftirbragð (gott/slæmt/langar í meira/heldur sér lengi) 	Frábært 24-30 Mjög gott 18-23 Gott 10-17 Sæmilegt 1-9	
Skreyting <ul style="list-style-type: none"> • Snyrtileg/frumleg 	Frábært 9-10 Mjög gott 6-8 Gott 4-5 Sæmilegt 1-3	
Framsetning drykkjar		
Keppni í klassískri kokteileragerð. Er kokteillinn í samræmi við þema?		
<input type="checkbox"/> Þurr drykkur (before dinner)	Frábært 9-10 Mjög gott 6-8 Gott 4-5 Sæmilegt 1-3	
<input type="checkbox"/> Long Drink		
<input type="checkbox"/> Freyðandi kokteill (sparkling cocktail)		
<input type="checkbox"/> Eftirréttar kokteill (after dinner)		
<input type="checkbox"/> Kokteill með lágu áfengismagni (low ABV cocktail)		
SAMTALS 75 Stig	Stig Samtals:	
Heildaráhrif drykkjar - Aukastig	Frábært 9-10 Mjög gott 6-8 Gott 4-5 Sæmilegt 1-3	

Nafn Dómara: _____

Undirskrift: _____

SAMTALS 150 STIG
KOKTEILL NR^o

UPPLÝSINGAFUNDUR „BRIEFING“	FRÁDRÁTTARSTIG	FRÁDRÁTTUR	ATHUGASEMNDIR
Keppandi seinn eða mætir ekki	5		
UPPSETNING VINNUSTÖÐVAR	FRÁDRÁTTARSTIG	FRÁDRÁTTUR	ATHUGASEMNDIR
Flöskur snúa ekki fram í sal	5		
Glös óhrein eða brotin	5		
Baráhöld óhrein eða merkt vörumerkjum	5		
Baráhöld gleymast baksviðs	5		
Ástand klaka ekki skoðað	5		
BARÁHÖLD OG MEÐHÖNDLUN Á KLAKA	FRÁDRÁTTARSTIG	FRÁDRÁTTUR	ATHUGASEMNDIR
Glös og baráhöld ekki kæld	7,5		
Umfram vatn ekki tæmt úr glösum, hristurum, hæriglösum, o.s.frv	7,5		
Missir klaka eða baráhöld	7,5		
MÆLINGAR	FRÁDRÁTTARSTIG	FRÁDRÁTTUR	ATHUGASEMNDIR
Of lítið/of mikið mælt samanber uppskrift	7,5		
Sull á barborð	5		
Ekki jafnt í glösum	7,5		
Gestaborð of lítið/of mikið	7,5		
keppandi smakkar drykk á sviði	5		
FAGLEG VINNUBRÖGÐ BARÞJÓNSINS	FRÁDRÁTTARSTIG	FRÁDRÁTTUR	ATHUGASEMNDIR
Flöskur ekki sýndar fram í sal	5		
Flöskur ekki lagðar frá sér þannig að þær snúi út í sal	5		
Röng meðhöndlun glasa / ekki tekið um glasið neðst	7,5		
Keppandi er hikandi /óviss	5		
Rútinan ekki rétt	5		
Skreyting eða rör sett á með berum höndum	5		
Sömu hanskar notaðir allan tímann	7,5		
UPPSKRIFT OG SKREYTING	FRÁDRÁTTARSTIG	FRÁDRÁTTUR	ATHUGASEMNDIR
Skreyting dettur	5		
Skreyting þarfnast fleirri en einnar tilraunar til að haldast á	5		
Skreyting ekki í samræmi við uppskrift	7,5		
Drykkur ekki í samræmi við uppskrift	ÚR LEIK	ÚR LEIK	Uppskrift skal skoða á sviðinu!
Notkun óleyfilegra hráefna samkvæmt reglum ICC	ÚR LEIK	ÚR LEIK	Uppskrift skal skoða á sviðinu!
KLÆÐNAÐUR			
Klæðnaður ekki hreinn	2,5		
Skór ekki hreinir eða úr sér gengnir	2,5		
Sitt hár ekki í teju	2,5		
TÍMAMÖRK 7 mín	FRÁDRÁTTARSTIG	FRÁDRÁTTUR	ATHUGASEMNDIR
TÍMI:MínSek			
TÍMAMÖRK refsistig 10 refsistig fyrir hverjar 15 sekúndur yfir tímamörk.			
SAMTALS REFSISTIG			
SAMTALS/150 Stig			
Dómari nafn & undirskrift:			

KOKTEILL N^o**SAMTALS 50 STIG**

WORKING PLACE SET UP	FRÁDRÁTTARSTIG	FRÁDRÁTTUR	ATHUGASEMNDIR
Notar óleyfilegt hráefni	10		
Hráefni stenst ekki uppskrift	10		
Hráefni skorið eða steipt fyrirfram	10		
Skreyting sett saman fyrirfram	10		
Keppandi þarf að sækja/fá til sín hráefni	10		
TÍMAMÖRK - 15 MÍN	FRÁDRÁTTARSTIG	FRÁDRÁTTUR	ATHUGASEMNIÐ
TÍMI:..... Min..... Sek.....			
TÍMAMÖRK refsistig I 10 refsistig fyrir hverjar 15 sekúndur yfir tímamörk			
SAMTALS REFSISTIG			
SAMTALS / 50 STIG			
Dómari - nafn og undirskrift :			



KEPPANDI NR.

SAMTALS 50 STIG

INNIHALD RÆÐU	SÆMILEGT	GOTT	FRÁBÆRT	STIG	ATHUGASEMNDIR
Kynning	3	5	10		
Innblástur	3	5	10		
Hráefni - Paranir - þekking á vörumerkjum	3	5	10		
SVIÐSFRAMKOMA	SÆMILEGT	GOTT	FRÁBÆRT	STIG	ATHUGASEMNDIR
Gæði kynningar og talfæði	3	5	10		
Samskipti og framkoma við dómara og áhorfendur	3	5	10		
SAMTALS / 50 Stig					
Dómari - nafn og undirskrift:					



BCI SPEED ROUND FORM FOR ICC FINALS



Competitor's Name: _____

Judge: _____ Competitor No. _____

Competitors will be judged according to the following criteria and scored out of a potential 100 points, per judge.

CRITERIA:

- **Cocktail nr. 1** Score: ___/out of 10 points
Is the drink true to the original? Does the drink taste good? Is the drink balanced? Would you order another one?
- **Cocktail nr. 2** Score: ___/out of 10 points
Is the drink true to the original? Does the drink taste good? Is the drink balanced? Would you order another one?
- **Cocktail nr. 3** Score: ___/out of 10 points
Is the drink true to the original? Does the drink taste good? Is the drink balanced? Would you order another one?
- **Cocktail nr. 4** Score: ___/out of 10 points
Is the drink true to the original? Does the drink taste good? Is the drink balanced? Would you order another one?
- **Cocktail nr. 5 - Original drink** Score: ___/out of 10 points
Does the drink taste good? Is the drink creative? Is the drink balanced? Would you order another one?
- **Working technique, hygiene, brand and ingredient knowledge** Score: ___/out of 10 points
Is the competitor all over the place or well composed? Does the competitor explain the ingredients and brands that he is using?
- **Performance onstage** Score: ___/out of 20 points
Does the competitor engage with the judges and audience? Is the competitor confident on stage?

Interaction between bartender and customer is fundamental to good service and so judges should reward efficient, stylish and hygienic preparation as well as a confident and entertaining delivery with commentary that demonstrates knowledge.

Speed points

Performance: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 Score: ___/out of 20 points

Competitors earn speed points for quick service. 1 point is given to every 10 seconds that the competitor finishes under the given 7 minutes. E.g if the competitor finishes in under 3 minutes and 40 seconds he receives 20 speed points, if he finishes in 7 minutes FLAT he receives 0 speed points. After the 7 minute mark competitor must put hands up and STOP.

TIME: Min: Sec

Total Score: ___/out of 100 points

Judge's comments: _____