



L.A.G.S. BATTLE REGOLAMENTO

3.0

Sommario

1. COSA È “THE LAGS BATTLE”?	1
2. PARTECIPAZIONE E ACCESSO	1
2.1 QUOTA DI PARTECIPAZIONE THE LAGS BATTLE NAZIONALI E THE WLAGS BATTLE	1
3. FORM DI REGISTRAZIONE THE WLAGS BATTLE	1
4. ORGANIZZAZIONE e AREA COMPETIZIONE (ARENA)	2
5. ATTREZZATURA FORNITA: MACCHINARI, ACCESSORI E LORO DISPOSIZIONE (AREA COMPETIZIONE)	2
5.1 SETTAGGIO MACINATURA	3
5.2 ALTRE ATTREZZATURE	3
6. TRAINING AREA	3
7. SVOLGIMENTO	4
8. SISTEMA DI VALUTAZIONE	4
9. DURATA	5
10. RIPESCAGGI	6
11. COMPORTAMENTO DURANTE LA GARA E DRESS CODE DEI COMPETITOR	6
12. DEBRIEFING	7
13. PERSONE NON AMMESSE ON STAGE (arena)	7
14. ATTIVAZIONE LAGS BATTLE	7
15. COMPrensIONE DEL REGOLAMENTO DI GARA	7
16. GIUDICI	8
17. AGGIUDICAZIONE DEL PUNTO DI SFIDA E TEMPI DI VALUTAZIONE	8
18. CALIBRAZIONE GIUDICI	9
19. PREMI	9
20. SPONSORIZZAZIONE ARENA/EVENTO	9
21. UTILIZZO DEL MARCHIO LAGS	9
22. COMPETENZE ALLEGATE	11

1. COSA È “THE LAGS BATTLE”?

La Latte Art Grading Battle è un evento/competizione organizzato dal Latte Art Grading System, che si svolge a livello nazionale (THE LAGS BATTLE) e mondiale (WLAGS BATTLE).

L’evento ha lo scopo di promuovere la latte art e il Lags attraverso la disciplina della tecnica della latte art in una competizione a categorie che segua l’impostazione di base dei disciplinari del sistema.

2. PARTECIPAZIONE E ACCESSO

Per poter partecipare è necessario avere già compiuto (nel momento della competizione) 18 anni di età.

La competizione è riservata esclusivamente ai baristi/competitor con certificazione Lags verde, rossa, nera e oro.

Iscrivendosi alla competizione The Lags Battle o The WLAGS BATTLE i competitor accettano automaticamente il regolamento.

I migliori delle competizioni nazionali (THE LAGS BATTLE) potranno sfidarsi nella FINAL ARENA per il campionato del Mondo (THE WLAGS Battle).

Il competitor mondiale è colui che ha vinto nella propria categoria (verde, rossa, nera o oro) il campionato nazionale del proprio Paese/Stato e per tale motivo avrà il diritto a partecipare alla competizione mondiale (World Lags Battle)

Per partecipare alla World Lags Battle Una nazione può organizzare una gara nazionale o regionale (THE LAGS BATTLE), oppure selezionare un concorrente per categoria (verde, rosso, nero, oro).

Il vincitore della competizione mondiale, nel campionato mondiale successivo, non potrà più gareggiare nella categoria vinta ma dovrà presentarsi per il livello superiore. Ciò vale ad eccezione di coloro in possesso del livello oro, che quindi hanno la facoltà di gareggiare al campionato mondiale successivo, per la stessa categoria.

2.1 QUOTA DI PARTECIPAZIONE THE LAGS BATTLE NAZIONALI E THE WLAGS BATTLE

La quota di partecipazione per le competizioni nazionali viene stabilita dai singoli organizzatori per le nazionali Italia THE LAGS BATTLE mentre per quelle mondiali THE WLAGS BATTLE viene stabilita dalla casa madre Latte Art Grading System (quando direttamente organizzata da essa), o dal Lags Certification Point / Chapter LAGS organizzante l’evento THE WORLD LAGS BATTLE.

3. FORM DI REGISTRAZIONE THE WLAGS BATTLE

Per la WORLD LAGS BATTLE i vari competitor dovranno compilare il “**WORLD LAGS Battle Registration Form**”, reperibile sul sito <http://www.latteartgrading.com/> e inviarlo alla mail del sistema (system@latteartgrading.com).

La mancata compilazione e invio del Form al System, comporterà la non ammissione alla gara.

Per quanto riguarda l’iscrizione alla Lags Battle, si fa presente che se un competitor per 2 volte si iscrive alla Lags Battle e successivamente non si presenta alla competizione o decide di non parteciparvi, non potrà più

accedere alle tappe di selezione valide per l'anno in corso. Vale lo stesso nel caso della WORLD LAGS BATTLE: se un competitor non si presenta per 2 anni consecutivi alla WLAGS BATTLE senza giustificato motivo, non potrà accedere alla WORLD LAGS BATTLE dell'anno successivo e dovrà quindi aspettare due anni per poter partecipare a una competizione mondiale.

4. ORGANIZZAZIONE e AREA COMPETIZIONE (ARENA)

La Lags Battle dovrà essere organizzata in un evento/fiera o spazio apposito definito con il nome ARENA e l'arena dovrà avere un nome EPICO così come la musica che la caratterizzerà durante l'evento.

Esempio FINAL ARENA – WARRIOR ARENA – EXTREME ARENA- HELL ARENA o similari

Un microfono è messo a disposizione per il presentatore dell'evento.

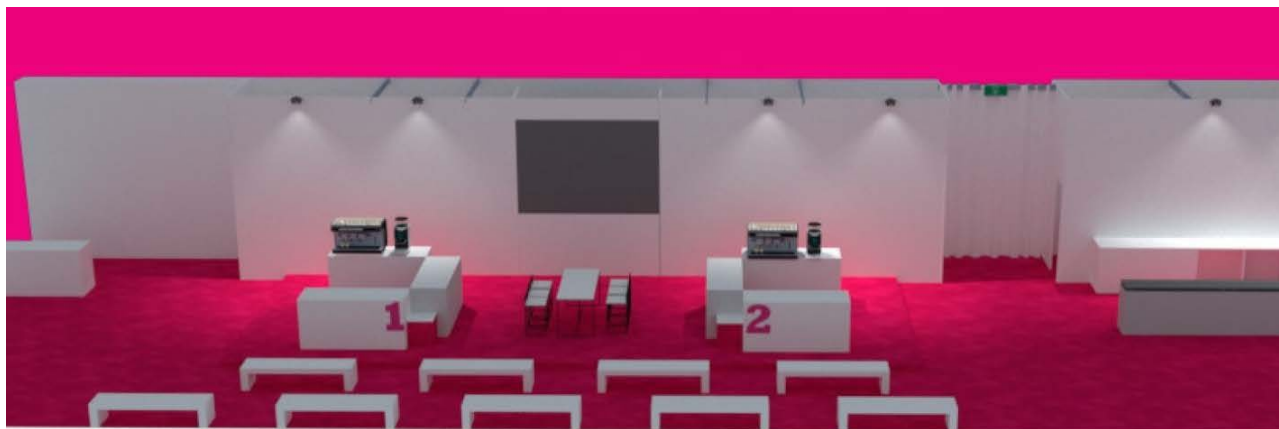
È obbligatorio (in particolare alla WLAGS) avere un impianto video con schermo per la proiezione della gara e un impianto sonoro.

Esempi di musiche di fondo: TWO STEPS FROM HELL – AGGRESSIVE WAR EPIC MUSIC – PIRATES OF CARRABEAN - GLADIATOR); l'ideale è utilizzare musiche royalty free.

Sono necessarie due macchine espresso e un banco centrale dove posizionare i prodotti finiti per essere valutati. Una terza macchina con macinadosatore potrà essere posizionata in un'area diversa per le prove dei concorrenti.

Sui tre banchi di gara dovranno essere posizionate tre schede uguali rappresentanti la Lags Simmetry Wheel.

Esempio di Arena:



Misure medie banchi gara: h74xl200xp100 – Distanza massima banchi competitor 2 mt

Banco giudici al centro tra le due coffee station gara: misure: h74l1.50.p80 con 3 sgabelli alti

5. ATTREZZATURA FORNITA: MACCHINARI, ACCESSORI E LORO DISPOSIZIONE (AREA COMPETIZIONE)

L'organizzazione (ente o struttura richiedente) dovrà mettere a disposizione le seguenti attrezzature. Le 2 postazioni di gara dovranno essere fornite di:

- 2 Macchina caffè espresso (devono essere dello stesso modello per tutte le coffee stations,

compresa quella dell'area training/allenamento pre gara);

- 1 banco di lavoro/preparazione per competitor;
- Caffè in grani (deve essere la stessa miscela per tutte le coffee stations, compresa quella dell'area training/allenamento pre gara);
- 2 Macinadosatore (devono essere dello stesso modello per tutte le coffee stations, compresa quella dell'area training/allenamento pre gara);
- 2 Batti filtro;
- 2 pressini (devono essere dello stesso modello per tutte le coffee stations, compresa quella dell'area training/allenamento pre gara);
- Latte (deve essere conservato a una temperatura di 4°);
- Tazze ufficiali Lags (minimo numero di tazze per macchina 12 per tipologia: 12 espresso, 12 cappuccino e 12 big cappuccino).

5.1 SETTAGGIO MACINATURA

La macinadosatura dovrà essere settata dal GIUDICE TECNICO. Il concorrente non potrà regolare la macinatura ma potrà comunque conferire con il giudice tecnico per un'eventuale regolazione. Nel caso di problemi tecnici del macinadosatore la sfida verrà interrotta; interverranno allora il giudice tecnico e il tecnico dell'azienda fornitrice del macinadosatore; vale lo stesso nel caso di problemi alle macchine espresso.

5.2 ALTRE ATTREZZATURE

Qualsiasi altra attrezzatura addizionale, oltre alle proprie lattiere, dovrà essere portata direttamente dal competitor, previa comunicazione al System via mail (system@latteartgrading.com).

Altre attrezzature non idonee o che possono compromettere il buon funzionamento della competizione devono essere allontanate dall'area gara.

Il competitor è responsabile della sua area di gara durante l'esecuzione della competizione, egli dovrà preparare e verificare l'allestimento della propria postazione prima dell'inizio della competizione. (L'allontanamento durante lo svolgimento di gara o l'uscita dalla postazione di gara può essere valutato squalifica da parte dei giudici).

6. TRAINING AREA

Idealmente l'area di allenamento deve essere un'area separata dall'area di gara/arena. All'interno dell'area di allenamento dovranno essere presenti e a disposizione dei competitor le stesse attrezzature presenti per la competizione:

- 1 MACCHINA ESPRESSO (uguale modello e settaggio utilizzato per la gara)
- 1 MACINADOSATORE (uguale modello e settaggio utilizzato per la gara)
- TAZZE UFFICIALI LAGS (minimo numero di tazze per la macchina dell'area allenamento 6 per tipologia: 6 espresso, 6 cappuccino e 6 big cappuccino)
- LATTE (1 LT per competitor e a una temperatura di 4° o 1 montatura)
- CAFFÈ IN GRANI (deve essere la stessa miscela utilizzata per la gara; vedi paragrafo 5)

L'area di allenamento/training area sarà gestita da un assistente tecnico/giudice del Latte Art Grading System.

7. SVOLGIMENTO

La competizione si svolgerà a categorie: i verdi contro i verdi, i rossi contro i rossi, i neri contro i neri e gli oro contro gli oro.

Battaglia: l'insieme di tutte le competizioni a due

Match: insieme delle sfide sostenute da due competitor dello stesso livello (tot. max 5)

Sfida: singola gara per ogni pattern

La Battaglia avverrà come segue: in base alle iscrizioni verranno estratti gli sfidanti che si scontreranno singolarmente uno contro uno nei vari match.

Le coppie verranno quindi create tramite estrazione o il giorno della Battle oppure nel quartier generale Lags prima della stessa.

I primi due sfidanti si posizionano ognuno sulla singola postazione dove vi è installata una macchina espresso e un macinadosatore; sulla coffee station (dove è posizionata la macchina espresso) dovrà esservi posizionata una Symmetry Grading Wheel e la scheda dei pattern del livello che si sta giocando.

Il concorrente dovrà portare le proprie lattiere. (Non è ammesso nessun tipo di etching, o altri metodi di decorazione, pena la perdita del punto di sfida).

Le tazze saranno di 3 tipologie: espresso, cappuccino e big cappuccino; le tazze saranno scelte e selezionate dall'organizzazione LAGS per la competizione e comunque coerenti con le dimensioni di bocca indicate nel disciplinare.

Sarà possibile eseguire i pattern nel seguente modo:

ESPRESSO: nelle tazze da espresso potranno essere riprodotti SOLO ed ESCLUSIVAMENTE i pattern da espresso;

CAPPUCCINO: si potrà scegliere la tazza da CAPPUCCIO o da BIG CAPPUCCIO su tutti i livelli (dal verde al nero).

Per il livello oro è obbligatorio utilizzare SOLO ED ESCLUSIVAMENTE tazze BIG CAPPUCCIO da gara.

Ogni pattern/disegno potrà essere proposto e lanciato per la sfida UNA SOLA VOLTA nella stessa tazza, ciò significa che sarà possibile riproporre lo stesso pattern/disegno ma all'interno di una tazza di dimensione diversa (tazze cappuccino e big cappuccino).

Sul banco dei giudici devono esserci almeno 2 Symmetry Grading Wheel, i pattern plastificati del livello che sta competendo e righe a disposizione dei giudici per poter meglio valutare la simmetria del pattern nella tazza.

Sulla Symmetry Grading Wheel posizionata sul banco dei giudici, il concorrente dovrà posizionare la tazza scelta, bloccando così sia il pattern scelto che la velocità. Qualora vi fosse overfill e la tazza non venisse posizionata da parte del competitor sulla Symmetry Grading Wheel per la valutazione ma resterà dove il competitor l'ha lasciata, il concorrente perderà il vantaggio del tempo. Il giudice potrà comunque decidere di spostare la tazza del competitor sulla Symmetry Grading Wheel, sotto propria responsabilità.

8. SISTEMA DI VALUTAZIONE

Per tutti i livelli, la valutazione da parte dei giudici, dei 2 pattern presentati dai concorrenti, sarà eseguita tazza per tazza e non a confronto tra le due tazze, ma il confronto avverrà tra singola tazza con la singola figura del pattern del disciplinare. Il giudice terrà conto di e riporterà sulla propria scheda ogni singolo errore.

Durante la competizione, tra i due pattern vincerà sempre quello che ripota meno errori rispetto ai pattern dei disciplinari Lags; nel caso di punteggio paritario (quando quindi i giudici siano in numero pari), vincerà il pattern presentato nel minor tempo, ossia quello posizionato per primo sulla Symmetry Grading Wheel.

SPOSTAMENTO DELLE TAZZE DAL BANCO DEL COMPETITOR A QUELLO DEI GIUDICI: è necessario, durante la gara, scattare sempre le fotografie dei pattern dei competitor, in particolare su tazze overfill, (l'organizzazione si occuperà degli scatti) in modo tale che se si dovessero verificare incidenti (es. caduta della tazza) rimane comunque la prova della fotografia; le fotografie dei pattern sono e saranno poi archiviate dal sistema ad uso solo esclusivo dei giudici

Per quanto concerne tutti i livelli e così anche per il livello oro e in specifico per le competizioni, il primo livello di valutazione dei giudici deve essere misurato sull'identical (mancanza di elementi: errore grave che fa perdere il punto del match automaticamente) e poi a seguire sugli altri (simmetria, texture, underfill/overfill, contrasto), che invece saranno considerati singoli errori. Tali errori dovranno essere riportati sulla scheda personale del giudice. Per il livello oro la simmetria nella competizione, per essere considerata corretta, non deve eccedere i 5° di inclinazione o di centratura (diversamente dagli esami dove è un errore pari all'identical). Per tutti gli altri livelli (verde, rosso e nero) si considerano le gradazioni riportate sul disciplinare LAGS.

Su tutti i livelli, se i pattern dei due concorrenti presentano entrambi errore sull'identical la sfida deve essere ripetuta sullo lo stesso pattern, al massimo per 2 volte; nel caso invece di errore sull'identical da parte di un solo concorrente, quest'ultimo avrà perso il punto della sfida.

Quando entrambi i correnti presentano lo stesso tipo di errore, il giudice deve valutare il peso, valutando mentalmente su una scala da 1 a 5 (dove 1 si intende poco grave e 5 molto grave), la gravità dell'errore, assegnando in seguito la penalità a chi ha l'errore più grave.

N.B. SE UNO DEI COMPETITOR, UNA VOLTA LANCIATA LA SFIDA, SCEGLIE UNA TAZZA DIVERSA DA QUELLA RICHIESTA, VERRÀ CONSIDERATO NON IDENTICAL (ERRORE).

N.B. PER IL PATTERN RICHIESTO È POSSIBILE FARE UNA SOLA MONTATURA/LATTIERA, con la quale è possibile fare al massimo 2 cappuccini uguali e/o 4 espressi e successivamente scegliere quello che si reputa migliore. Non è possibile fare più di una montatura (i pattern eseguiti con una seconda montatura non potranno essere ritenuti validi).

9. DURATA

La durata di ogni singolo match è dettata dal numero di pattern da eseguire, per un totale di massimo 5 sfide (alla meglio dei 3).

Prima dell'inizio del match dovrà essere definito chi decide il primo pattern da eseguire attraverso il lancio dei dadi (lo sfidante che getta il numero più alto lancia la prima sfida). Una volta lanciati i dadi l'organizzazione dovrà spostarli dai banchi dei competitor e liberare quindi l'area di lavoro.

I dadi - per la definizione dell'inizio - dovranno essere sempre riposti in un bicchiere/contenitore gestito dal giudice e tenuto fuori dal banco di competizione dei concorrenti durante la sfida.

Lo sfidante lancia la sfida dichiarando verbalmente un pattern della sua categoria (scelto sulle schede del livello verde o rosso o nero o oro) e la misura della tazza (espresso, cappuccino or big cup) da eseguire.

Il giudice dirà gran voce: "via/o/go".

Immediatamente entrambi gli sfidanti iniziano a produrre il pattern, utilizzando al massimo una

montatura/lattiera; una volta terminato il cappuccino con il pattern dichiarato, questo va collocato sulla Symmetry Grading Wheel posizionata sul banco davanti al giudice di gara che assegnerà il punto alla migliore esecuzione.

Terminata la valutazione dei giudici e assegnato il punto, lo sfidato rilancerà la sfida al suo antagonista dichiarando un altro pattern, che entrambi dovranno eseguire e appoggiare sul banco di fonte al giudice di gara una volta terminato e procederanno così in modo alterno senza più l'uso dei dadi.

La sfida continua fino alla fine con un massimo di 5 sfide, al meglio dei tre.

Al termine della sfida il capo-giudice di gara avrà circa un tempo massimo di 1 minuto e mezzo per chiudere le valutazioni e dichiarare seduta stante il vincitore della sfida stessa.

I 2 competitor della sfida e, in generale tutti i competitor, hanno **un massimo di 20 secondi di tempo per decidere quale tazza scegliere e posizionare sulla Symmetry Grading Wheel**; oltre tale tempo i giudici possono decidere se tollerare o meno il ritardo.

Il vincitore della sfida verrà poi successivamente abbinato per una nuova battaglia della sua categoria e così si proseguirà fino alla fine dove verrà decretato il campione della relativa categoria (verde, rosso, nero, oro). La competizione, quindi, è ad eliminazione diretta e il vincitore sarà colui che ha ottenuto il maggior numero di sfide vinte.

10. RIPESCAGGI

Il ripescaggio va effettuato all'interno delle singole sezioni di gara: gli ottavi di finale con gli ottavi di finale e i quarti di finale con i quarti di finale. I ripescaggi non verranno quindi effettuati tra sezioni di gara differenti tra loro o tra tutti i perdenti di tutte le sezioni di gara. Ovvio è che ai quarti di finale il ripescaggio sarà automatico con il perdente della sfida appena svolta.

Ripescaggi: vi è la possibilità che il concorrente venga ripescato qualora il numero totale dei concorrenti di quella categoria non sia in numero adatto a creare le coppie.

Un eventuale spareggio potrà essere deciso dal giudice di gara, qualora ci sia un'estrema parità (di uguaglianza di pattern, errori e di tempo).

11. COMPORTAMENTO DURANTE LA GARA E DRESS CODE DEI COMPETITOR

Durante la competizione il concorrente dovrà tenere un comportamento idoneo al tipo di figura professionale che rappresenta: il barista.

Al competitor viene richiesto uno spirito sportivo e di rispetto verso tutti.

Il barista concorrente potrà interagire con i giudici solo per comprendere eventuali chiarimenti in merito alla sfida o al pattern richiesto, ma mai il concorrente durante la sfida potrà permettersi di giudicare eventuali valutazioni o scelte dei giudici, che sono da intendersi come insindacabili, pena la squalifica dalla competizione o - in caso minore - la perdita del punto della sfida in corso.

Il concorrente una volta posizionatosi in area gara con la propria attrezzatura e iniziata la competizione non potrà più allontanarsi dalla zona gara fino al termine della stessa e nemmeno entrare nell'area dei giudici per qualsivoglia motivo.

È perseguibile come squalifica qualsiasi modalità sia nel tono, che nella forma, che nei contenuti, che vadano a ledere l'immagine del Lags, dei giudici e di tutti gli operatori che sono presenti per il

funzionamento della competizione.

Il dress code non deve riportare marchi o loghi di torrefazioni o locali o altro in conflitto con l'evento.

Il concorrente dovrà restare a disposizione del sistema fino al termine delle premiazioni.

Il concorrente che partecipa alla competizione The Lags Battle o The Wlags Battle deve rimanere a disposizione della competizione per tutto l'arco della gara poiché i palinsesti possono variare, così come potrebbero avvenire necessità di ripescaggio oppure il dover essere presenti alle premiazioni. La non presenza durante la gara o alla chiamata del giudice o dell'organizzazione a partecipare, può prevedere squalifica per rinuncia gara.

12. DEBRIEFING

Il debriefing può essere chiesto SOLO ED ESCLUSIVAMENTE al CAPOGIUDICE (Head Judge) dal concorrente durante la singola sfida e mai dopo.

Il concorrente potrà chiedere, durante la LAGS BATTLE, un massimo di 2 debriefing totali per competizione.

13. PERSONE NON AMMESSE ON STAGE (arena)

Nell'area gare (arena) le uniche persone ammesse sono:

giudici – concorrenti – presentatore – bus boy – eventuale interprete ma ad una distanza tale da non compromettere il lavoro al barista durante la sfida - Cameramen per le riprese video.

Nell'area giudici nessun altro al di fuori dei giudici stessi potrà avvicinarsi durante la fase di valutazione, pena il possibile annullamento della singola sfida.

Non sono ammessi nemmeno eventuali allenatori o figure similari.

14. ATTIVAZIONE LAGS BATTLE

Il quartier generale del Lags si occuperà di promuovere l'evento e di attivare le selezioni di gara convocando i competitor.

Le Lags Battle possono essere organizzate previa richiesta al quartier generale solo da BLACK EXAMINER o da LAGS CERTIFICATION POINT, che abbiano i requisiti tecnici per l'evento.

I distributori Nazionali avranno l'obbligo, entro il secondo anno, di organizzare una Lags BATTLE Nazionale o comunque di inviare/selezionare i competitor per il WLAGS pena la rescissione di eventuali vincoli negli accordi internazionali.

La Lags Battle va invocata al Quartier Generale LAGS che ne farà comunicazione ufficiale; non potranno essere organizzate più di 4 selezioni di Lags Battle per anno e per nazione e comunque una finale nazionale.

15. COMPrensione DEL REGOLAMENTO DI GARA

Tutti i concorrenti sono responsabili della comprensione completa delle attuali norme della LAGS Battle. Non verranno fatte eccezioni nei confronti dei concorrenti che dichiarano di non comprendere le Regole e il Regolamento LAGS Battle. Il regolamento ufficiale può essere scaricato dal sito Web <http://www.latteartgrading.com/>. Il regolamento si intende accettato al momento dell'iscrizione alla competizione.

16. GIUDICI

I giudici del Lags saranno selezionati dal Quartier Generale e prima della competizione dovranno essere calibrati secondo le norme di calibrazione Lags.

I giudici possono essere: examiner, che abbiano effettuato l'esame di calibrazione giudici.

Non è necessario che i giudici abbiano pari livello o superiore rispetto al livello LAGS del competitor che valutano e giudicano.

I giudici non potranno valutare le competizioni dei baristi loro allievi/studenti.

Il giudice non può partecipare sia come concorrente che come giudice nella stessa competizione. Inoltre, un giudice non può prendere parte come concorrente alle fasi di selezione, alle competizioni nazionali e mondiali nello stesso anno in cui ha svolto il ruolo di giudice, al fine di evitare situazioni di conflitto di interesse – ESCLUSI DALLA PRESENTE REGOLA I GIUDICI DI LIVELLO ORO.

I giudici idealmente non dovranno mai essere in numero pari e mai uno solo. Idealmente 3 o 5 di cui uno sarà nominato Capo giudice.

È richiesto uno specifico **DRESS CODE** per i giudici lags durante le competizioni del circuito, ovvero: pantalone scuro, camicia bianca, grembiule Latte Art Grading System Judge.

I giudici verranno presentati ad inizio competizione nella cerimonia di apertura.

Per la competizione verrà definito chi avrà il ruolo di Head Judge che avrà il compito di:

- dare il via alla competizione
- raccogliere i punti dei colleghi giudici
- indicare il concorrente che vince la sfida
- fare il debriefing

Il giudice dovrà utilizzare criteri di correttezza, imparzialità, fermezza e capacità decisiva e assumersi la responsabilità delle scelte fatte.

Qualora si verificasse una situazione non definita all'interno del regolamento, i giudici avranno la facoltà attraverso il libero arbitrio e secondo i criteri di competenza, coscienza e correttezza, di poter decidere in seduta stante una risoluzione. Tale risoluzione potrà poi essere riportata in futuro nel regolamento di gara.

17. AGGIUDICAZIONE DEL PUNTO DI SFIDA E TEMPI DI VALUTAZIONE

Una volta posizionata la tazza sulla Symmetry Grading Wheel di entrambi i concorrenti, i giudici avranno **1 minuto e mezzo** per scrivere sulla propria scheda il nome del barista a cui hanno dato il punto. Tale scheda (segreta) dovrà poi essere data al capo giudice che decreterà chi si aggiudica il punto.

Per il livello oro i giudici avranno a disposizione **2 minuti** per la valutazione di ogni singolo pattern.

Anche il capo giudice deve assegnare il proprio punto, che andrà sommato a quello degli altri giudici. Il capo giudice dovrà dare il proprio voto di preferenza prima che gli altri giudici gli consegnino le proprie schede di valutazione.

Se il capo giudice assegnerà il punteggio dopo avere visionato le schede di valutazione degli altri giudici, sarà passibile di squalifica.

I giudici presenti in gara non potranno mai confrontarsi tra di loro durante il minuto di valutazione, salvo e

solo per ragioni eccezionali. (Fatto salvo il caso raro che siano in numero pari)

Nei casi di più difficile valutazione il capo giudice può chiedere un **EXTRA TIME** (di 1 minuto) per la valutazione, oppure un confronto di chiarimento con i colleghi (anche per eventuale debriefing).

Qualora i giudici fossero in numero pari e in caso di valore o punteggio di parità dei concorrenti, si aggiudicherà il punto il concorrente che ha consegnato la tazza sulla Symmetry Grading Wheel per primo.

I GIUDICI HANNO L'OBBLIGO DI INDOSSARE IL GREMBIULE UFFICIALE DEL LAGS JUDGE.

18. CALIBRAZIONE GIUDICI

La calibrazione dei giudici dovrà avvenire durante un corso di formazione appositamente creato per generare i Giudici Lags e comunque, prima della competizione, dovrà essere fatto un ulteriore briefing di calibrazione per allineare i giudici.

Nella calibrazione dei giudici è fondamentale che gli stessi conoscano:

- il regolamento
- il metodo di valutazione in gara
- i pattern

19. PREMI

I vincitori della Lags Battle o della WLAGS BATTLE sono i primi classificati, uno per categoria; non esistono secondi e terzi classificati, per i quali però può essere previsto un premio relativo.

Alla competizione possono intervenire o essere presenti i secondi /terzi classificati in caso di mancanza per qualsivoglia motivo del concorrente e primo classificato di gara.

Nel caso in cui a una LAGS BATTLE (regionale, nazionale o mondiale) si dovesse presentare un solo competitor per quel livello (verde, rosso, nero o oro), il titolo di campione di quella LAGS BATTLE verrà assegnato previa dimostrazione di quel livello di fronte ai giudici (ciò significa che il competitor dovrà presentare tutti i pattern di quello specifico livello rispettando i termini del disciplinare).

20. SPONSORIZZAZIONE ARENA/EVENTO

Le sponsorizzazioni sono gestite e riservate al richiedente l'evento, il Quartier Generale del Lags rimane comunque libero di poter inserire i propri Main Partner (senza obbligo né vincolo) evitando che vadano in conflitto con quelli dell'organizzatore.

In ogni caso, gli sponsor del Lags avranno il diritto ad essere presenti in modo esclusivo/prelazione all'evento con il loro materiale promo/pubblicitario.

Per l'evento la comunicazione deve rispettare il tipo di competizione nei contenuti e nella forma i cui caratteri principali sono: **latte art-epico-sfida**.

21. UTILIZZO DEL MARCHIO LAGS

I competitor non potranno indossare divise con marchi o diciture di aziende/loghi – fatti salvo partner

dell'evento o sponsor del Lags e hanno l'obbligo di indossare il grembiule del Lags durante la competizione.

Coloro che desiderano organizzare le Lags Battle Nazionali devono comunicare al quartier generale tempestivamente la data e il luogo.

Non sono ammesse modifiche al regolamento se non autorizzate dal quartier generale del Lags.

L'uso del marchio Lags e The Lags Battle dovrà essere rispettato sia nei colori che nella forma mantenendo le proporzioni.

La presente competizione potrebbe subire modifiche nel suo regolamento.

Gli organizzatori si riservano il diritto di apportare modifiche al presente regolamento che si rendessero necessarie, per varie ragioni, fino al suo annullamento in caso di forza maggiore. Gli organizzatori si riservano il diritto di pubblicazione di tutto l'evento e dei concorrenti insieme alle loro immagini e nomi.

Durante la competizione, i concorrenti verranno intervistati, con discrezione dai presentatori. Nel caso che l'organizzazione fornisca materiale di vestiario, come grembiuli, giacche, cappelli o altro, questi dovranno essere indossati.

“Il LAGS (casa madre Italia) non assume alcuna responsabilità per danni diretti o indiretti che dovessero derivare ai partecipanti alla "The lags Battle" in conseguenza dell'annullamento, per qualsiasi causa o ragione, di gare o eventi organizzati e legati al Distributore/Chapter/Lags Certification Point che organizza a sua volta la competizione o la selezione nella propria nazione (nazionale o mondiale). Ogni Distributore/Chapter/Lags Certification Point è direttamente e unicamente responsabile degli eventi organizzati e dei danni che possano derivare ai partecipanti in conseguenza di tali eventi, con esonero di responsabilità di LAGS (casa madre Italiana). Qualora si verificassero fatti tali da ledere l'immagine del LAGS (casa madre Italiana) causati dal Distributore/Organizzatore di gara/Examiner/Judge sarà prevista l'immediata esclusione di questi dal sistema, con relativa richiesta di risarcimento danni.”

I CONTENUTI DEL PRESENTE EVENTO SONO MATERIALE RISERVATO E DISTRIBUITO DEL LAGS. NE È VIETATO L'USO E LA DUPLICAZIONE SENZA AUTORIZZAZIONE

22. COMPETENZE ALLEGATE

GRADING VERDE

COMPETENZA

BEVANDE: 4 CAPPUCCINI + 2 ESPRESSI

PATTERN da eseguire:

1 CAPPUCCINO CON TULIP CON 6 ELEMENTI

1 CAPPUCCINO CON FOGLIA (ROSETTA) CON MINIMO 10 ELEMENTI

2 CAPPUCCINI CON REVERSE CON FOGLIA (ROSETTA) E TULIP A 4 ELEMENTI*

2 ESPRESSI CON TULIP CON 4 ELEMENTI

***ATTENZIONE! Il REVERSE si intende tagliato fino in fondo, tagliando anche la rosetta.**

DURATA TEST

La durata del test è di 12 minuti.

IMMAGINI RIFERIMENTO



Judge/examiner colour: dal verde al nero

Valore massimo obiettivo: 120

Valore minimo superamento prova: 102

Tolleranza sulla simmetria: 15°

GRADING ROSSO

COMPETENZA

BEVANDE: 4 CAPPUCCINI + 2 ESPRESSI

PATTERN da eseguire:

1 CAPPUCCINO CON TULIP CON 8 ELEMENTI

1 CAPPUCCINO CON 2 FOGLIE (ROSETTE) CON MINIMO 8 ELEMENTI IN LINEA

2 CAPPUCCINI CON REVERSE CON FOGLIA (ROSETTA) E TULIP A 6 ELEMENTI*

2 ESPRESSI CON TULIP CON 6 ELEMENTI

***ATTENZIONE! Il REVERSE si intende tagliato solo sul tulip.**

DURATA TEST

La durata del test è di 15 minuti.

IMMAGINI RIFERIMENTO



Judge/examiner colour: nero

Valore massimo obiettivo: 120

Valore minimo superamento prova: 104

Tolleranza sulla simmetria: 10°

GRADING NERO

COMPETENZA

BEVANDE: 4 CAPPUCCINI + 2 ESPRESSI

PATTERN da eseguire:

1 CAPPUCCINO CON VORTEX A 15 ELEMENTI*

1 CAPPUCCINO CON REVERSE CON TULIP A 9 ELEMENTI*

2 CAPPUCCINI CON 4 FOGLIE (ROSETTE) CON MINIMO 8 ELEMENTI IN LINEA

1 ESPRESSO CON VORTEX A 6 ELEMENTI*

1 ESPRESSO CON TULIP A 8 ELEMENTI

***ATTENZIONE! Il REVERSE si intende tagliato fino in fondo, tagliando anche la rosetta.**

Specifica sul VORTEX (cappuccino e espresso): i primi 3 elementi di inizio del vortex devono essere in corrispondenza del manico (il secondo elemento deve essere allineato al manico).

DURATA TEST

La durata del test è di 15 minuti.

IMMAGINI RIFERIMENTO



Judge/examiner colour: nero

Valore massimo obiettivo: 120

Valore minimo superamento prova: 108

Tolleranza sulla simmetria: 5°

GRADING ORO COMPETENZA

BEVANDE: 6 CAPPUCCINI + 1 ESPRESSO

PATTERN da eseguire:

7 Rosette* con tulip centrale a 6 elementi (come da grafica, le uniche rosette non tagliate sono le 2 oblique alla base)

***SPECIFICHE SULLE ROSETTE:**

- 2 LATERALI IN ALTO: MINIMO 4 ELEMENTI
- 2 LATERALI CENTRALI. MINIMO 8 ELEMENTI
- 2 LATERALI BASSE: MINIMO 8 ELEMENTI
- 1 CENTRALE: MINIMO 4 ELEMENTI

Rosetta a MINIMO 22 ELEMENTI

Cigno con 4 **rosette*** e rosa in testa (le rosette interne alle ali del cigno e quelle esterne si considerano NON TAGLIATE)

***SPECIFICHE SULLE ROSETTE:**

- 2 CENTRALI (ALL'INTERNO DELLE ALI): MINIMO 6 ELEMENTI
- 2 ESTERNE: MINIMO 10 ELEMENTI

5 rosette* -3 verticali e 2 oblique

***SPECIFICHE SULLE ROSETTE:**

- 2 ESTERNE: MINIMO 6 ELEMENTI
- 1 INTERNA: MINIMO 8 ELEMENTI
- 2 OBLIQUE: MINIMO 6 ELEMENTI

8 Rosette* a stella di neve (le punte delle 8 rosette convergono verso il centro, toccandosi)

***SPECIFICHE SULLE ROSETTE:**

TUTTE A MINIMO 8 ELEMENTI CIASCUNA

Tulip coreano minimo 6 elementi con 2 rosette* oblique

***SPECIFICHE SULLE ROSETTE:**

- 2 ROSETTE OBLIQUE: MINIMO 10 ELEMENTI
- NB. Il tulip si intende tagliato fino in fondo**

Espresso con tre rosette* in linea

***SPECIFICHE SULLE ROSETTE:**

- 2 ESTERNE: MINIMO 6 ELEMENTI
- 1 INTERNA: MINIMO 8 ELEMENTI

DURATA TEST

La durata del test è di 30 minuti.

IMMAGINI RIFERIMENTO



Durata Test: 30 minuti

Judge colour: nero insieme alla casa madre LAGS

Valore massimo obiettivo: 140

Valore minimo superamento prova: 128

Tolleranza sulla simmetria: 5° (la simmetria è di 5° solo per le gare)