THE L.A.G.S. BATTLE

REGOLAMENTO 5.1

Sommario

1. COSA È “THE LAGS BATTLE”? 1
2. PARTECIPAZIONE E ACCESSO 1
2.1 LIMITE DI PERMANENZA NEI LIVELLI 1
2.2 QUOTA DI PARTECIPAZIONE THE LAGS BATTLE NAZIONALI E THE WLAGS BATTLE 1
3. FORM DI REGISTRAZIONE THE WLAGS BATTLE 2
4. ORGANIZZAZIONE e AREA COMPETIZIONE (ARENA) 2
5. TRAINING AREA 3
6. ATTREZZATURA FORNITA: MACCHINARI, ACCESSORI E LORO DISPOSIZIONE (AREA COMPETIZIONE) 3
6.1 SETTAGGIO MACINATURA 3
6.2 ALTRE ATTREZZATURE 3
7. SVOLGIMENTO 4
7.1 INIZIO COMPETIZIONE E DURATA 5
7.2 AGGIUDICAZIONE DEL PUNTO DI SFIDA E TEMPI DI VALUTAZIONE 5
7.3 RIPESCAGGI 5
8. SISTEMA DI VALUTAZIONE 6
8.1 SPIEGAZIONE PARAMETRI DI VALUTAZIONE: 6
9. DEBRIEFING 7
10. GIUDICI 8
11. COMPORTAMENTO, DRESS CODE DEI COMPETITOR 9
12. PERSONE NON AMMESSE ON STAGE (arena) 9
13. ATTIVAZIONE LAGS BATTLE 9
14. COMPRENSIONE DEL REGOLAMENTO DI GARA 9
15. PREMI 10
16. SPONSORIZZAZIONE ARENA/EVENTO 10
17. UTILIZZO DEL MARCHIO LAGS 10
GRADING VERDE 11
GRADING ROSSO 12
GRADING NERO 13
GRADING ORO 14
18. ESEMPIO SCHEDA VALUTAZIONE GIUDICI 16

1. COSA È "THE LAGS BATTLE"?

La Latte Art Grading Battle è un evento competitivo organizzato dal Latte Art Grading System e si svolge sia a livello nazionale (THE LAGS BATTLE) sia a livello mondiale (WLAGS BATTLE). L'obiettivo dell'evento è promuovere la latte art e il sistema LAGS attraverso la disciplina tecnica della latte art, all'interno di una competizione suddivisa in categorie che rispetta la struttura e i criteri stabiliti dai disciplinari ufficiali del sistema.

2. PARTECIPAZIONE E ACCESSO

Per partecipare alla competizione è necessario aver compiuto **18 anni** al momento dell'evento. La gara è riservata esclusivamente ai competitor in possesso di una certificazione LAGS di livello **verde, rosso, nero o oro**. Con l'iscrizione a **The LAGS Battle** o **The WLAGS Battle**, il competitor accetta automaticamente il presente regolamento in ogni sua parte.
I migliori classificati delle competizioni nazionali (**THE LAGS BATTLE**) accedono alla **FINAL ARENA**, dove si disputa il **campionato del mondo (THE WLAGS BATTLE)**.
È considerato *competitor mondiale* colui che, vincendo il campionato nazionale del proprio Paese/Stato nella rispettiva categoria (verde, rossa, nera o oro), acquisisce il diritto di partecipare alla **World LAGS Battle**.
Per accedere alla World LAGS Battle, una nazione può:

- organizzare una competizione nazionale o regionale (**THE LAGS BATTLE**),
  oppure
- selezionare direttamente un concorrente per ciascuna categoria (verde, rosso, nero e oro), **qualora nel Paese vi sia una sola persona in possesso di quel livello**.

Il vincitore della competizione mondiale, nell'edizione successiva, **non potrà più gareggiare nella stessa categoria**, ma dovrà presentarsi per il livello superiore. Fanno eccezione i concorrenti in possesso del **livello oro**, che possono competere nuovamente nella stessa categoria anche nelle edizioni successive.

Orario di presentazione e ritardi

Tutti i partecipanti devono presentarsi all'orario stabilito dall'organizzazione per l'inizio dell'evento. È prevista una tolleranza di **30 minuti**. Oltre tale limite, i giudici possono — a loro insindacabile giudizio — disporre la **squalifica** del partecipante. La puntualità è essenziale per garantire il regolare svolgimento della competizione.

2.1 LIMITE DI PERMANENZA NEI LIVELLI

Al fine di garantire un'equa distribuzione dei partecipanti tra i diversi livelli di gara e favorire la crescita tecnica dei concorrenti, ogni partecipante potrà competere nello stesso livello (Verde, Rosso, Nero) per un massimo di **due anni**.
La regola ha **effetto retroattivo**: pertanto, i partecipanti che abbiano già preso parte alle competizioni per due anni nello stesso livello non potranno iscriversi al medesimo livello a partire dalla stagione 2027.
Al termine dei due anni, il concorrente, qualora desideri continuare a partecipare alle gare, dovrà sostenere e superare l'esame del livello successivo per poter accedere alle competizioni di tale categoria.
Qualora pervenissero iscrizioni non conformi a quanto sopra indicato, l'organizzazione si riserva il diritto di annullarle, liberando il posto e riassegnandolo ad altri partecipanti idonei.

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

La quota di partecipazione per le competizioni nazionali THE LAGS BATTLE viene stabilita dai singoli organizzatori, mentre per quelle mondiali THE WLAGS BATTLE viene stabilita dalla casa madre Latte Art Grading System.

3. FORM DI REGISTRAZIONE THE WLAGS BATTLE

Per partecipare alla **World LAGS Battle**, i competitor devono compilare il **WORLD LAGS Battle Registration Form**, disponibile sul sito: **http://www.latteartgrading.com/**
La mancata compilazione e il mancato invio del form comportano **l'esclusione automatica** dalla competizione.
Per quanto riguarda l'iscrizione alla LAGS Battle, si precisa che:

- se un competitor si iscrive alla LAGS Battle per **due volte** e successivamente **non si presenta** o **rinuncia** alla competizione, **non potrà più accedere** alle tappe di selezione valide per l'anno in corso.

La stessa norma si applica alla **World LAGS Battle**:

- se un competitor **non si presenta per due anni consecutivi** alla WLAGS Battle senza giustificato motivo, **non potrà partecipare all'edizione mondiale successiva** e dovrà attendere **due anni** prima di poter nuovamente accedere a una competizione mondiale.

4. ORGANIZZAZIONE e AREA COMPETIZIONE (ARENA)

La LAGS Battle deve svolgersi all'interno di un evento, fiera o spazio dedicato, identificato con il nome **ARENA**.
L'Arena deve avere un **nome epico**, così come la musica che accompagnerà l'evento.
Esempi: *FINAL ARENA*, *WARRIOR ARENA*, *EXTREME ARENA*, *HELL ARENA*.
È obbligatorio — in particolare durante la **WLAGS Battle** — predisporre:

- un impianto video con schermo per la proiezione della gara
- un impianto audio adeguato
- Un microfono per il presentatore ufficiale
- Un cameraman per la registrazione dell'evento

Esempi di musiche di fondo consigliate: *Two Steps From Hell*, *Aggressive War Epic Music*, *Pirates of the Caribbean*, *Gladiator*. L'ideale è utilizzare **musiche royalty free** (reperibili online)
Sono necessari per lo svolgimento:

- **Una o due macchine espresso** per la competizione
- **un banco centrale o frontale** dove posizionare i prodotti finiti per la valutazione
- una **terza macchina con macinadosatore** posizionata in un'area separata per gli allenamenti dei concorrenti (training area)

Su tutti e tre i banchi di gara devono essere posizionate schede identiche della **LAGS Symmetry Wheel**.
Esempio di configurazione dell'Arena

- **Banchi gara competitor:** Misure indicative: *h 74 cm × l 200 cm × p 100 cm*
  Distanza massima tra le due postazioni competitor: **2 metri**
- **Banco giudici (centrale):** Misure indicative: *h 74 cm × l 150 cm × p 80 cm*
  Dotato di **3/5 sgabelli alti**

Esempio di Arena:

5. 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 cappuccio e 6 big cappuccio)
- PRESSINO, BATTIFONDI E SPUGNE
- LATTE o BEVANDA VEGETALE (1 LT per competitor e a una temperatura di 4° o 1 montatura)
- CAFFE' IN GRANI (deve essere la stessa miscela utilizzata per la gara;

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

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

L'organizzazione (ente o struttura richiedente) deve mettere a disposizione le seguenti attrezzature. Le due postazioni di gara devono essere fornite di:

- **2 macchine per caffè espresso**, identiche (anche di settaggio) per tutte le coffee station, inclusa quella dell'area training/allenamento pre-gara;
- **1 banco di lavoro/preparazione** per ciascun competitor;
- **Caffè in grani**, con la stessa miscela per tutte le coffee station, inclusa quella dell'area training/allenamento pre-gara;
- **2 macinadosatori**, identici per tutte le coffee station, inclusa quella dell'area training/allenamento pre-gara;
- **2 batti-filtro**;
- **2 pressini**, identici per tutte le coffee station, inclusa quella dell'area training/allenamento pre-gara;
- **Latte o bevanda vegetale**, conservato a una temperatura di **4°C**;
- **Tazze ufficiali LAGS**, in numero minimo di 12 per tipologia per ogni macchina: 12 tazze espresso, 12 tazze cappuccino, 12 tazze big cappuccino
- **Spugna o panno in microfibra**

6.1 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.

6.2 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).

7. SVOLGIMENTO

La competizione si svolge suddividendo i partecipanti in base al loro livello certificato: verde contro verde, rosso contro rosso, nero contro nero e oro contro oro. Non è in alcun modo consentito far gareggiare categorie differenti tra loro.

Per maggiore chiarezza vengono definiti i termini principali utilizzati nel regolamento:

- **Battaglia**: l'insieme completo delle competizioni suddivise per categoria.
- **Match**: il confronto tra due competitor dello stesso livello, composto da un massimo di cinque sfide, assegnate al meglio dei tre punti.
- **Sfida**: la singola esecuzione del pattern dichiarato.

Gli abbinamenti tra i competitor vengono stabiliti tramite estrazione, effettuata il giorno stesso della Battle oppure in anticipo presso il Quartier Generale LAGS. Dopo l'estrazione, i due concorrenti prendono posto nelle rispettive postazioni, ciascuna dotata di macchina espresso, macinadosatore, Symmetry Grading Wheel e scheda dei pattern del livello in gara. Ogni concorrente deve utilizzare le proprie lattiere. Non è ammesso alcun tipo di etching, ritocco o decorazione: qualsiasi intervento non conforme comporta automaticamente la perdita del punto della sfida.

Le tazze ufficiali fornite dall'organizzazione sono:

- espresso **– 80 ml**
- cappuccino **– 200 ml**
- big cappuccino **– 300 ml**

Tutte le tazze sono conformi alle misure indicate dal disciplinare.

Regole di utilizzo in base al pattern

- **Pattern espresso:** possono essere eseguiti esclusivamente in tazze da espresso.
- **Livelli verde, rosso e nero:** il competitor può scegliere se utilizzare la tazza *cappuccino* o *big cappuccino*.
- **Livello oro:** obbligatorio l'uso della *big cappuccino* da gara.

Ripetizione dei pattern

Ogni pattern può essere lanciato una sola volta nella stessa tipologia di tazza. È tuttavia possibile riproporre lo stesso pattern utilizzando una tazza di dimensione diversa (es. cappuccino → big cappuccino o viceversa).

Materiale dei giudici e consegna della tazza

Sul banco dei giudici devono essere presenti almeno due Symmetry Grading Wheel, i pattern plastificati del livello in gara e gli strumenti necessari per verificare la simmetria del disegno. Il competitor deve posizionare personalmente la tazza scelta sulla Wheel, definendo così sia il pattern dichiarato sia il tempo di consegna.

Overfill e prove fotografiche

Se la tazza presenta overfill e non viene posizionata dal competitor sulla Wheel, ma lasciata sul proprio banco, il concorrente perde automaticamente il vantaggio del tempo. Il giudice può comunque decidere, sotto propria responsabilità, di collocare la tazza sulla ruota. Prima dello spostamento delle tazze verso il banco dei giudici è obbligatorio fotografare ogni pattern: un giudice dedicato agli scatti documenta tutte le tazze, in particolare quelle in overfill, per garantire una prova valida in caso di incidenti. Le fotografie vengono archiviate dal sistema ad uso esclusivo dei giudici.

Montatura

Per ogni pattern è consentita **una sola montatura**. Da essa si possono ricavare massimo due cappuccini e/o due espressi, tra i quali il competitor sceglie la tazza da presentare. Qualsiasi bevanda preparata con una seconda montatura non è valida.

Errore di tazza

Una volta lanciata la sfida, l'uso di una tazza diversa da quella dichiarata comporta automaticamente un errore *non identical*.

7.1 INIZIO COMPETIZIONE E DURATA

La durata del match dipende dal numero di sfide eseguite e può prevederne **fino a un massimo di cinque** (al meglio dei tre punti).
Prima dell'inizio viene stabilito chi lancia la prima sfida tramite **il tiro dei dadi**: chi ottiene il numero più alto decide **pattern e tazza**. Dopo il tiro, i dadi vengono rimossi dalle postazioni e riposti in un contenitore gestito dal giudice.
Lo sfidante dichiara verbalmente **il pattern e la misura della tazza** (espresso, cappuccino o big cappuccino). Al comando del giudice (**"via/go"**), entrambi iniziano la preparazione utilizzando **una sola montatura**. Al termine collocano la tazza sulla **Symmetry Grading Wheel** per la valutazione.
Dopo ogni giudizio, lo sfidato rilancia una nuova sfida. La procedura prosegue alternata, **senza ulteriori tiri di dadi**, fino al completamento delle sfide necessarie.
Il capo giudice dispone di **circa un minuto e mezzo** per chiudere le valutazioni finali e dichiarare il vincitore del match. Ogni competitor ha **massimo 20 secondi** per scegliere quale tazza presentare; oltre tale limite, i giudici possono decidere se **accettare o meno il ritardo**.
La competizione è **ad eliminazione diretta**: i vincitori avanzano nelle successive battaglie fino alla proclamazione del campione della categoria.

7.2 AGGIUDICAZIONE DEL PUNTO DI SFIDA E TEMPI DI VALUTAZIONE

Una volta posizionate le tazze sulla **Symmetry Grading Wheel**, i giudici dispongono di **un minuto e mezzo** per segnare sulla propria scheda il nome del barista a cui assegnano il punto. Le schede, riservate, vengono consegnate al capo giudice, che annuncia il vincitore. Per il **livello oro**, il tempo di valutazione aumenta a **due minuti**. Il capo giudice deve esprimere la propria preferenza **prima** di ricevere le schede degli altri giudici; in caso contrario è **passibile di squalifica**. Durante la valutazione i giudici **non possono confrontarsi tra loro**, salvo casi eccezionali. È però consentito che riferiscano al capo giudice **eventuali errori tecnici** rilevati sul pattern, purché tali osservazioni siano individuali e non influenzino il giudizio altrui.
Nei casi più complessi, il capo giudice può richiedere **un minuto di extra time** o un rapido confronto tecnico, utile anche per eventuali debriefing. Se i giudici sono in **numero pari** e vi è **parità**, il punto viene assegnato al competitor che ha **posizionato per primo la tazza** sulla Symmetry Grading Wheel.

7.3 RIPESCAGGI

Il ripescaggio avviene esclusivamente **all'interno della stessa sezione di gara**: gli ottavi con gli ottavi, i quarti con i quarti. **Non sono ammessi** ripescaggi tra sezioni differenti.
Nei **quarti di finale** il ripescaggio è automatico per il **perdente della sfida appena conclusa**. Un concorrente può essere ripescato anche qualora il numero totale dei partecipanti della categoria **non consenta la formazione regolare delle coppie**.

8. SISTEMA DI VALUTAZIONE

La valutazione dei giudici, per tutti i livelli, viene eseguita **tazza per tazza**: ciascuna tazza viene confrontata non con quella dell'avversario, ma con la **figura del pattern corrispondente** prevista dal disciplinare LAGS. Ogni giudice registra sulla propria scheda **ogni singolo errore** riscontrato.

All'interno del sistema di valutazione è stato inserito il **giudizio tecnico**. I **giudici presenti in gara si suddividono le postazioni**, in modo che **un giudice osservi un concorrente** e **l'altro giudice osservi l'altro competitor**, mentre l'**Head Judge** non effettua osservazioni tecniche operative ma supervisiona la procedura generale.

Ogni giudice effettua la verifica tecnica **in modo autonomo**, senza alcun confronto con l'altro giudice, e annota gli eventuali errori tecnici rilevati durante l'esecuzione del pattern. Al termine della valutazione, ciascun giudice comunica **solo all'Head Judge** gli errori tecnici riscontrati, che verranno integrati nella valutazione complessiva. I giudici non possono confrontarsi tra loro durante questa fase, **salvo segnalazioni strettamente necessarie e rivolte esclusivamente al capo giudice**. Durante la competizione, tra i due pattern vincerà sempre quello che presenta **meno errori complessivi** rispetto al disciplinare. In caso di **punteggio paritario** tra i parametri principali di valutazione — **identical, simmetria, texture, underfill/overfill e contrasto** — la valutazione prosegue confrontando i **parametri tecnici operativi**, nell'ordine seguente: **espresso purge, clean filter**, **tamping**, **clean ring**, **immediate extraction**, **purge steam**, **clean steam after**, **second purge steam**, **milk tolerance*.**
Se i due pattern risultano **in parità anche su tutti i parametri tecnici**, la vittoria viene assegnata al pattern **consegnato nel minor tempo**, ovvero quello posizionato per primo sulla **Symmetry Grading Wheel**.

Facoltà del giudice
Quando entrambi i concorrenti presentano lo stesso tipo di errore, il giudice può 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.

8.1 SPIEGAZIONE PARAMETRI DI VALUTAZIONE: VALUTAZIONE TECNICA:

Purge
Prima del caricamento del caffè alla macchina espresso con il portafiltro il barista dovrà eseguire una flussata di acqua dal gruppo erogatore.
Clean filter
Il barista prima di caricare il caffè nel filtro (da uno o da 2 espressi) dovrà pulirlo con un pennello o con un panno, lasciando il filtro perfettamente vuoto e senza residui di estrazioni precedenti, verificando che il filtro sia alla corretta temperatura.
Tamping
Il caffè nel filtro dovrà essere pressato in modo corretto senza nessuna inclinazione, procedendo prima alla sua calibratura nel basket e poi alla relativa pressione manuale (il pressino dovrà essere manuale).
Clean ring
Prima del caricamento del portafiltro con il caffè macinato alla macchina il barista dovrà pulire il ring del filtro eliminando qualsiasi residuo di caffè rimasto sulla superfice dello stesso.
Immediate extraction
Una volta agganciato il portafiltro con il caffè dovrà essere attivata immediatamente l'estrazione e poi successivamente posizionate la tazza/e sulla griglia.
1° Purge steam
Prima di iniziare la lavorazione del latte il barista dovrà eseguire il purge della lancia vapore (eliminazione del residuo di acqua)
Clean steam after
Una volta terminata la lavorazione del latte dovrà essere pulita immediatamente la lancia vapore dai residui di latte mediante un apposito panno dedicato alla pulizia della lancia
2° Purge steam
Successivamente e immediatamente alla pulizia con il panno dovrà essere effettuato un ulteriore purge con il vapore per la pulizia di eventuali residui interni alla lancia.
Milk tollerance (solo per i pattern in tazza da espresso)*
Al termine della preparazione delle bevande il limite tollerato di residuo di latte non dovrà eccedere i 16 cl (2 tazzine ufficiali da espresso) come ammontare di tutte le lattiere usate per il pattern eseguito.

VALUTAZIONE PATTERN

Identical — primo criterio di valutazione

Per tutti i livelli — incluso il livello oro — il primo criterio di valutazione è l'identical.
Il criterio *identical* riguarda esclusivamente la presenza degli elementi richiesti dal disciplinare, il numero esatto degli elementi previsti dal pattern e, nei soli pattern che lo prevedono, il rispetto del numero minimo di elementi ("MINIMO di").
Costituiscono errore di identical:

- la mancata presenza di uno o più elementi richiesti – elementi, oscillazioni e linee;
- la realizzazione di un numero diverso di elementi rispetto a quanto previsto dal pattern.

Esempio: se il disciplinare richiede un Tulip a 6 elementi e il competitor ne realizza 7 oppure 5, ciò rappresenta errore di identical.
L'errore di identical è considerato errore grave e comporta la perdita immediata del punto della sfida, indipendentemente dalla qualità complessiva del pattern.

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, Se, anche dopo tali tentativi, il risultato dovesse risultare ancora non *identical*, **la scelta di un nuovo pattern spetterà all'altro concorrente**, che procederà quindi con un pattern diverso.

Under/over fill

Un cappuccino viene considerato in **underfill** quando il livello della bevanda si trova a **più di 3 mm** al di sotto del bordo della tazza. Si parla invece di **overfill** quando il liquido supera il livello del bordo, provocando fuoriuscite o tracimazioni, anche minime.

Texture

La **texture** viene valutata sul prodotto finito e presentato. Il cappuccino deve mostrare una **microtessitura uniforme**, con una "maglia" di microbolle **impercettibili alla vista**. Una texture granulosa, visibilmente irregolare o con bolle troppo grandi è considerata errore tecnico.

Contrast

Il pattern deve presentare un **contrasto netto e pulito** tra il caffè e la crema di latte, senza ombreggiature, sfumature, gradazioni, gradienti o transizioni irregolari. Costituisce errore di contrasto anche una **minima macchia di caffè** all'interno della crema di latte o una perdita di bianco nel pattern.

Simmetry (Centering)

Il pattern, all'interno della tazza, deve risultare **simmetrico e centrato** rispetto al "quadro della tazza", facendo riferimento alle due linee guida a croce della **Symmetry Grading Wheel**. Il disegno deve essere centrato **sia orizzontalmente che verticalmente**, con un margine di errore coerente con il grading del livello in gara (vedi Simmetry Wheel). La **linea di taglio del disegno** deve essere una **linea retta**, senza curve, distorsioni o deformazioni. È considerato **errore di simmetria** anche quando il pattern viene realizzato con il **manico della tazza completamente girato a sinistra**, poiché altera il punto di riferimento del centering.
Altre specifiche di simmetria possono essere indicate nel pattern specifico del disciplinare LAGS e sulla Simmetry Wheel.

SIMMETRY TOLLERANCE

Verde: 15° (gradi di inclinazione)
Rosso: 10° (gradi di inclinazione)
Nero: 5° (gradi di inclinazione)
Oro: 5° (gradi di inclinazione)

9. DEBRIEFING

Il debriefing può essere richiesto **solo ed esclusivamente** dal concorrente al **Capo Giudice (Head Judge)** e **unicamente durante la singola sfida in corso**; non è consentito richiederlo al termine della sfida o successivamente. Il concorrente potrà chiedere, durante la LAGS BATTLE, un massimo di 2 debriefing totali per competizione.

10. GIUDICI

I Giudici delle LAGS Battle sono professionisti qualificati che hanno completato il percorso ufficiale di abilitazione LAGS. Per diventare Giudice LAGS è necessario essere **Examiner LAGS attivi,** aver frequentato il **corso di calibrazione giudici** e aver conseguito **esito positivo al test.** Non è richiesto che il giudice abbia un livello LAGS pari o superiore a quello del competitor che valuta.
I giudici della LAGS Battle vengono selezionati dal **Quartier Generale LAGS** tra i Giudici LAGS qualificati. Prima dell'inizio di ogni competizione, viene inoltre svolto un briefing di calibrazione per allineare l'intera giuria sui criteri di valutazione, sul metodo di giudizio e sui pattern previsti dal disciplinare.
È fondamentale che ciascun giudice conosca in modo approfondito:
• il regolamento di gara;
• il metodo di valutazione utilizzato in competizione;
• tutti i pattern del disciplinare, con i relativi elementi e caratteristiche.
Un giudice non può:
• valutare concorrenti che siano suoi allievi o studenti;
• prendere parte come concorrente alle selezioni, competizioni nazionali o mondiali nello stesso anno in cui ha svolto il ruolo di giudice, al fine di evitare conflitti di interesse. **Sono esclusi da quest'ultima regola i giudici di livello oro.**
Il numero dei giudici non dovrebbe mai essere pari, né dovrebbe esserci un giudice singolo. La composizione ideale è di 3 o 5 giudici, di cui uno viene designato come **Capo Giudice (Head Judge)**.

Dress Code dei giudici
Durante le competizioni del circuito LAGS è richiesto un abbigliamento ufficiale composto da:
- pantalone scuro;
- camicia bianca;
- grembiule **Latte Art Grading System Judge**.
- I giudici vengono presentati ufficialmente nella **cerimonia di apertura** della competizione.

Ruolo del Capo Giudice (Head Judge)
L'Head Judge ha il compito di:
- dare il via alle sfide;
- raccogliere le schede e i punteggi dei giudici;
- comunicare il vincitore della sfida;
- eseguire i debriefing richiesti dai competitor.

Responsabilità della giuria
Ogni giudice deve operare con **correttezza, imparzialità, fermezza e senso di responsabilità**.
In situazioni non previste dal regolamento, i giudici, attraverso il proprio **libero arbitrio** e basandosi su competenza e coscienza, possono stabilire una soluzione immediata. Tale decisione potrà essere successivamente integrata nel regolamento ufficiale.

11. COMPORTAMENTO, DRESS CODE DEI COMPETITOR

Durante la competizione, il concorrente deve mantenere un comportamento **professionale**, adeguato alla figura del barista che rappresenta, dimostrando **spirito sportivo**, correttezza e rispetto verso tutti i presenti.
Il competitor può interagire con i giudici **solo** per chiedere chiarimenti relativi alla sfida o al pattern richiesto (debriefing). Non è in alcun modo consentito **contestare**, mettere in discussione o commentare le valutazioni e le decisioni dei giudici, che sono da considerarsi **insindacabili**. La violazione di tale norma può comportare la **squalifica** o, nei casi meno gravi, la **perdita del punto** della sfida in corso.
Una volta entrato nell'area gara con la propria attrezzatura, il concorrente **non può più allontanarsi** fino al termine della propria competizione, **né può avvicinarsi o raggiungere il banco dell'avversario**, né accedere all'area dei giudici per qualsivoglia motivo. È considerato comportamento squalificante qualsiasi atteggiamento – nei toni, nella forma o nei contenuti – che leda l'immagine del LAGS, dei giudici o dello staff operativo.
Il competitor deve indossare **obbligatoriamente l'uniforme LAGS**, senza marchi o loghi di torrefazioni, locali o attività in conflitto con l'evento. L'abbigliamento deve essere **decoroso e professionale**: non sono ammessi ciabatte, pantaloni corti, jeans strappati o capi inadeguati.
Il concorrente che, una volta terminata la propria prova, **abbandona la competizione prima della cerimonia di premiazione** è soggetto a **squalifica**, con esclusione dalle future competizioni per **12 mesi** dalla data dell'evento abbandonato. I partecipanti alla LAGS Battle o alla WLAGS Battle devono rimanere **disponibili e presenti** per tutta la durata della competizione, poiché il palinsesto può subire variazioni, possono essere necessari ripescaggi o può essere richiesta la loro presenza per le premiazioni. La mancata presenza alla chiamata del giudice o dell'organizzazione può comportare **squalifica per rinuncia gara**.

12. 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.

13. ATTIVAZIONE LAGS BATTLE

Il Quartier Generale LAGS è responsabile della **promozione dell'evento** e dell'avvio delle **selezioni di gara**, provvedendo alla convocazione dei competitor. Le LAGS Battle possono essere organizzate **solo previa richiesta al Quartier Generale** e **unicamente da Black Examiner** o da **LAGS Certification Point** che dispongano dei requisiti tecnici necessari allo svolgimento dell'evento. I LAGS certification Point nazionali hanno l'obbligo, **entro il secondo anno di attività**, di organizzare almeno una **LAGS Battle nazionale** oppure, in alternativa, di **selezionare e inviare** i competitor al WLAGS. Il mancato rispetto di tale obbligo comporta la possibile **rescissione degli accordi internazionali**. La richiesta di attivazione di una LAGS Battle deve essere formalmente inoltrata al **Quartier Generale LAGS**, che ne darà comunicazione ufficiale. Ogni nazione può organizzare **un massimo di quattro selezioni LAGS Battle all'anno**, oltre alla **finale nazionale**, che è obbligatoria.

14. COMPRENSIONE DEL REGOLAMENTO DI GARA

Tutti i concorrenti sono responsabili della **completa comprensione** delle norme vigenti della LAGS Battle. Non verranno considerate eccezioni per i competitor che dichiarano di **non conoscere o non comprendere** le Regole e il Regolamento ufficiale della competizione. Il regolamento LAGS Battle è disponibile e scaricabile dal sito ufficiale: www.latteartgrading.com**.** La partecipazione alla competizione comporta **l'accettazione integrale del regolamento** al momento dell'iscrizione.

15. PREMI

I vincitori della LAGS Battle o della WLAGS Battle sono i **primi classificati di ciascuna categoria**; non vengono assegnati titoli di secondo o terzo classificato, anche se per tali posizioni **può essere previsto un premio** o riconoscimento accessorio.
Nel caso di assenza, impedimento o ritiro del concorrente primo classificato, possono subentrare i **secondi o terzi classificati**, qualora presenti, per garantire la continuità dell'evento o della rappresentanza.
Qualora, in una LAGS Battle (regionale, nazionale o mondiale), si presenti **un solo competitor** in una determinata categoria (verde, rosso, nero o oro), il titolo di campione per quel livello **non verrà assegnato automaticamente**: il competitor dovrà infatti **dimostrare il proprio livello davanti ai giudici**, presentando **tutti i pattern previsti dal disciplinare** e rispettando integralmente i parametri di gara. Solo a seguito di una dimostrazione conforme verrà conferito il titolo di campione.

16. SPONSORIZZAZIONE ARENA/EVENTO

Le sponsorizzazioni dell'evento sono gestite e riservate al **richiedente dell'evento**.
Il Quartier Generale LAGS mantiene comunque la facoltà di inserire i propri **Main Partner**, senza obbligo né vincolo, purché tali partner non siano in conflitto con gli sponsor dell'organizzatore.
Gli sponsor ufficiali LAGS hanno il diritto di essere presenti all'evento con **priorità ed esclusività**, tramite il proprio materiale promozionale e pubblicitario.
La **comunicazione dell'evento**, in tutte le sue forme, deve rispettare l'identità e la natura della competizione, riflettendo i suoi elementi principali: **latte art**, **epicità**, **sfida**.

17. UTILIZZO DEL MARCHIO LAGS

I competitor non possono indossare divise o capi riportanti **marchi, diciture o loghi aziendali**, ad eccezione di quelli appartenenti ai **partner dell'evento** o agli **sponsor ufficiali LAGS**. Durante la competizione è obbligatorio indossare il **grembiule LAGS**.
Coloro che intendono organizzare una **LAGS Battle Nazionale** devono comunicare tempestivamente al **Quartier Generale LAGS** la data e la sede dell'evento.
Non sono ammesse modifiche al regolamento se non **autorizzate formalmente** dal Quartier Generale LAGS.
L'utilizzo del marchio **LAGS** e **The LAGS Battle** deve rispettare rigorosamente **colori, forma e proporzioni originali**, senza alterazioni di alcun tipo.
La competizione e il suo regolamento possono essere soggetti a **modifiche**, che verranno comunicate dal Quartier Generale LAGS qualora si rendessero necessarie.

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.**

IMMAGINI RIFERIMENTO

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.**

IMMAGINI RIFERIMENTO

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).

IMMAGINI RIFERIMENTO

Tolleranza sulla simmetria: 5°

GRADING ORO

COMPETENZA

BEVANDE: 6 CAPPUCCINI + 1 ESPRESSO

PATTERN da eseguire:

- **7 ROSETTE* CON TULIP CENTRALE A 6 ELEMENTI**
  SPECIFICHE SULLE ROSETTE: COME DA GRAFICA, LE UNICHE ROSETTE NON TAGLIATE SONO LE 2 OBLIQUE ALLA BASE
  2 LATERALI IN ALTO: MINIMO 4 ELEMENTI
  2 LATERALI CENTRALI: MINIMO 8 ELEMENTI
  2 LATERALI BASSE: MINIMO 8 ELEMENTI
  1 CENTRALE: MINIMO 4 ELEMENTI
  NB: ANCHE IL TULIP SI INTENDE TAGLIATO FINO IN FONDO

- **ROSETTA A MINIMO 22 ELEMENTI**
  LA ROSETTA DEV'ESSERE TAGLIATA FINO IN FONDO

- **CIGNO CON 4 ROSETTE* E ROSA IN TESTA**
  SPECIFICHE SULLE ROSETTE: LE ROSETTE INTERNE ALLE ALI DEL CIGNO E QUELLE ESTERNE SI CONSIDERANO NON TAGLIATE
  2 CENTRALI (ALL'INTERNO DELLE ALI): MINIMO 6 ELEMENTI
  2 ESTERNE: MINIMO 10 ELEMENTI
- **5 ROSETTE* (3 VERTICALI E 2 OBLIQUE)**
  SPECIFICHE SULLE ROSETTE: OGNI ROSETTA DEV'ESSERE TAGLIATA FINO IN FONDO
  2 ESTERNE: MINIMO 6 ELEMENTI
  1 INTERNA: MINIMO 8 ELEMENTI
  2 OBLIQUE: MINIMO 6 ELEMENTI
- **8 ROSETTE* A STELLA DI NEVE**
  SPECIFICHE SULLE ROSETTE: OGNI ROSETTA DEV'ESSERE TAGLIATA FINO IN FONDO
  LE PUNTE DELLE 8 ROSETTE CONVERGONO VERSO IL CENTRO, TOCCANDOSI
  TUTTE A MINIMO 6 ELEMENTI CIASCUNA
- **TULIP COREANO MINIMO 6 ELEMENTI CON 2 ROSETTE* OBLIQUE**
  SPECIFICHE SULLE ROSETTE:
  2 ROSETTE OBLIQUE: MINIMO 10 ELEMENTI *
  SIA IL TULIP, CHE LE DUE ROSETTE, SI INTENDONO TAGLIATI FINO IN FONDO.

- **ESPRESSO CON TRE ROSETTE* IN LINEA**
  SPECIFICHE SULLE ROSETTE: OGNI ROSETTA DEV'ESSERE TAGLIATA FINO IN FONDO
  2 ESTERNE: MINIMO 6 ELEMENTI
  1 INTERNA: MINIMO 8 ELEMENTI

Immagini grafiche dei cappuccini/caffè esposte sono di proprietà iconografiche del Lags, pertanto, ne è vietato l'uso e la riproduzione per scopi al di fuori del Latte art grading system.

Tolleranza sulla simmetria: 5°

RIFERIMENTO IMMAGINI:

LAGS BATTLE GREEN CHART JUDGE

COMPETITOR IN ARENA A/1 _____

PATTERN	CUP	IDENTICAL	UNDER/ OVER	TEXTURE	CONTRAST	SIMMETRY	WITH EQUAL ERRORS TECHNIC.	WITH EQUAL ERRORS SPEED	POINT
CAPPUCCINO WITH A 6 ELEMENTS TULIP	BIG								
	SMALL								
CAPPUCCINO WITH ROSETTA WITH AT LEAST 10 ELEMENTS	BIG								
	SMALL								
CAPPUCCINO WITH REVERSE WITH ROSETTA AND 4 ELEMENTS TULIP	BIG								
	SMALL								
ESPRESSO WITH A 4 ELEMENTS TULIP	X								

NOTES:

COMPETITOR IN ARENA B/2 _____

PATTERN	CUP	IDENTICAL	UNDER/ OVER	TEXTURE	CONTRAST	SIMMETRY	WITH EQUAL ERRORS TECHNIC.	WITH EQUAL ERRORS SPEED	POINT
CAPPUCCINO WITH A 6 ELEMENTS TULIP	BIG								
	SMALL								
CAPPUCCINO WITH ROSETTA WITH AT LEAST 10 ELEMENTS	BIG								
	SMALL								
CAPPUCCINO WITH REVERSE WITH ROSETTA AND 4 ELEMENTS TULIP	BIG								
	SMALL								
ESPRESSO WITH A 4 ELEMENTS TULIP	X								

NOTES:

TECHNICAL ERRORS: ESPRESSO PURGE - CLEAN FILTER - CLEAN RING -TAMPING - IMMEDIAT EXTRACTION - FIRST PURGE STEAM - CLEAN STEAM AFTER - SECOND PURGE STEAM - MILK TOLLERANCE

JUDGE SIGNATURE: _____

DISPOSIZIONI FINALI E RESPONSABILITÀ

Gli organizzatori si riservano il diritto di apportare modifiche al presente regolamento qualora si rendessero necessarie, per qualsiasi ragione, fino alla possibilità di annullare l'evento in caso di forza maggiore.

Gli organizzatori si riservano inoltre il diritto di pubblicare l'intero evento, comprese immagini, riprese e riferimenti ai concorrenti, ai loro nomi e alle loro esibizioni.

Durante la competizione i competitor potranno essere intervistati dai presentatori, con modalità rispettose e non invasive.

Qualora l'organizzazione fornisca materiale di vestiario (grembiuli, giacche, cappelli o altro), tale materiale dovrà essere obbligatoriamente indossato.

Responsabilità dell'organizzazione centrale LAGS

LAGS Italia (casa madre) non assume alcuna responsabilità per danni diretti o indiretti che dovessero derivare ai partecipanti della *The LAGS Battle* a seguito di annullamenti, variazioni o problemi legati ad eventi organizzati dal:

- **Distributore**
- **Chapter**
- **LAGS Certification Point**
- **o altre entità autorizzate ad organizzare selezioni e competizioni nazionali o mondiali.**

Ogni Distributore / Chapter / LAGS Certification Point è l'unico responsabile degli eventi che organizza, inclusi eventuali danni causati ai partecipanti, con totale esonero di responsabilità per LAGS Italia.

Qualora si verificassero comportamenti o fatti che ledano l'immagine di LAGS Italia da parte del Distributore, dell'Organizzatore di gara, di un Examiner o di un Judge, è prevista l'immediata esclusione dal sistema, con eventuale richiesta di risarcimento danni.

Riservatezza dei contenuti

Tutti i contenuti relativi all'evento costituiscono materiale riservato e di proprietà LAGS.

Ne è vietato l'uso, la copia, la diffusione o la duplicazione senza autorizzazione espressa del Quartier Generale LAGS.