



Regolamento del Concorso Nazionale
“Cocktail & leggende”
Organizzato da AIBM Project
11 maggio 2026

Descrizione: il concorso è riservato agli allievi di sala e vendita degli Istituti di enogastronomia. Ogni istituto potrà partecipare con un allievo del triennio o del serale.¹ I concorrenti saranno esaminati da una giuria tecnica e teorica.
Vi saranno 2 sfide: 1) realizzazione di un cocktail inedito; 2) Prova teorica con quiz Kahoot.

Regolamento completo

Art. 1–L’organizzazione

Il concorso e il progetto sono stati ideati da AIBM Project e la sezione Campania. Si terrà in un’unica giornata, a Pompei (NA), presso The Roof di Pompei.
Vi saranno 2 sfide: 1) realizzazione di un cocktail inedito; 2) Prova teorica con quiz Kahoot.

Art. 2 –Le finalità del concorso

Il concorso vuole valorizzare le eccellenze degli Istituti per i servizi di enogastronomia, settore BAR. Le prove teoriche e pratiche che affronteranno avranno come scopo quello di favorire le **conoscenze** e le **competenze** legate al mondo della miscelazione, in particolare per la creazione di un drink fantasy.

Art. 3 –Come partecipare e chi può partecipare

Il concorso è riservato agli alunni del **triennio di Sala e vendita o del serale**. Ogni Istituto potrà gareggiare con **1 allievo**, accompagnati dal **docente (o da più docenti)**.

Le iscrizioni al concorso devono pervenire entro il 15 marzo 2026 a questo indirizzo:

aibmproject@gmail.com

L’organizzazione metterà a disposizione per ogni concorrente un paniere con alcuni prodotti. Se qualche prodotto non è presente nel paniere, potrà portarlo direttamente il concorrente.

Art. 4 – Tema del concorso e funzionamento delle gare

Ogni partecipante potrà scegliere la categoria del suo drink (medium o long drink) e dovrà preparare la ricetta davanti alla giuria, per tre persone¹. Il cocktail deve essere un fantasy e dovrà essere presentato con una “storia”, sempre inventata, massimo 3 minuti per la storia.

Le gare saranno 2.

- **Prova di teoria:** 40 quiz con Kahoot sui cocktail e leggende². Questa prova sarà svolta il giorno stesso.
- **Prova pratica:** preparare un cocktail inedito davanti alla giuria, vedi articolo 5.

Art. 5 -Svolgimento della prova pratica

Nella prova pratica i concorrenti saranno esaminati da un'unica giuria che valuterà i vincitori. La tecnica non sarà valutata, ma comunque vi saranno delle menzioni speciali anche per la tecnica. Pertanto ha più peso il giudizio sulla degustazione.

Prima della prova pratica, dovranno presentare brevemente il drink, con ricetta e ingredienti, nonché come descriverebbero il loro drink per invogliare un cliente. Lo storytelling deve durare **massimo 3 minuti**. Nella prova pratica si può usare la tecnica classica, o il jigger oppure i metal pour, se posizionati sulla bottiglia.

I concorrenti possono anche utilizzare la propria attrezzatura di base e si procederà per estrazione.

Art. 6 – Giuria e Premiazione

La Giuria sarà composta dai delegati AIBM Project ed esperti invitati da AIBM. Premi e gadget per tutti i partecipanti, con patrocinio di AIBM e Sandit libri.

Per informazioni e chiarimenti:

Redazione didattica e concorsi di AIBM

aibmproject@gmail.com

Paniere a disposizione: succhi vari, in particolare: Vodka, Rum chiaro, Gin, ananas, arancia, ace, mirtilli; sciroppo granatina, sciroppo di zucchero; come frutta, per eventuali decorazioni: limoni, arance, ananas. Cannucce.

¹ Una per la foto e l'altra che sarà distribuita in 3 bicchieri di vetro per l'assaggio della giuria.

² Vedere il testo consigliato nella pagina seguente.

La prova teorica

Per la **prova teorica** questa si svolge attraverso 40 domande con Kahoot!

I quiz riguarderanno le leggende che circolano intorno ai cocktail e le domande saranno estrapolate dal seguente libro:



(reperibile in libreria, su Amazon o sugli altri store online, compreso www.sanditlibri.it)

**Associazione Italiana
Bartender & Mixologist**

Scheda punteggio giuria degustativa

Candidato _____ Istituto _____
Nome del cocktail _____

Barrare con una crocetta la casella scelta

Valutazione lavoro										
1. Aspetto del cocktail	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2. Decorazione del cocktail	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3. Gusto del cocktail	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4. Storytelling ³	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Totale punti										

Eventuali note:

Data

Firma della commissione tecnica

³ Lo storytelling deve durare massimo 3 minuti.



**Associazione Italiana
Bartender & Mixologist**

Scheda punteggio giuria tecnica

Candidato _____ Istituto _____
Nome del cocktail _____

Errori di lavoro		punti
1	Impropria manipolazione degli utensili di lavoro e/o decorazione	1 - 20 =
2	Non agitare succhi e/o creme prima di versarli	1 - 15 =
3	Non raffreddare gli strumenti: shaker, mixing glass, bicchieri	1 - 10 =
4	Non eliminare l'acqua dallo shaker e dal mixing glass	1 - 10 =
5	Corretto uso dello shaker, blend e/o mixing glass	1 - 10 =
6	Decorazione e/o guarnizione non manipolata correttamente	1 - 10 =
7	Sporcare il piano di lavoro	1 - 10 =
8	Superare il tempo limite	1 - 10 =
9	Bonus della giuria	1 - 5 =
Totale		_____/100

Eventuali note:

Data

Firma della commissione tecnica

Legenda

Il punteggio è da 0 a tot punti. Alcune voci si fermano a 5 punti, mentre altre voci possono avere una forbice più ampia. Il concorrente si presenterà con la propria divisa della scuola, ordinata.

- 1) Tutto ciò che viene manipolato non correttamente (per esempio: bicchieri presi dal bordo e non dallo stelo).
- 2) Succhi di frutta e creme di latticini vanno sempre agitati prima dell'uso.
- 3) Non raffredda gli strumenti di lavoro (shaker, bicchieri, mixing glass).
- 4) Non elimina l'acqua dagli strumenti, quindi il cocktail è annacquato
- 5) Lo shaker può essere rivolto alla destra o sinistra del barman ed agitato (vetro del Boston verso il barman), tuttavia si deve rispettare il tempo utile della shakerata: almeno 8 secondi per cocktails particolarmente densi; il ghiaccio va versato nel tin e non nel glass. Vedi tecnica suggerita nell'articolo 5 del regolamento. Il mixing glass deve avere il beccuccio rivolto in avanti, verso il cliente.
- 6) Le decorazioni e guarnizioni devono essere preparate con apposite pinzette. Il concorrente avrà a disposizione 10 minuti, nella plonge, per preparare il tutto ed un giudice controllerà che abbia lasciato in ordine la propria postazione.
- 7) Anche il cubetto di ghiaccio che cade viene considerato come “sporcare il piano di lavoro”, così anche eventuale gocce che filtrano fuori dal bicchiere.
- 8) Il tempo massimo per realizzare il cocktail, dopo la presentazione è 10 minuti. La guarnizione/decorazione può essere preparata in anticipo (vedi punto 7). Se si va in *over time*, ogni 30 secondi si viene penalizzati di 2 punti. Il tempo parte da quando i due concorrenti dichiarano di essere pronti per la gara (1 minuto per prendere gli ingredienti).
- 9) La giuria può dare un bonus da 1 a 5 punti.

	Associazione Italiana Bartender & Mixologist
---	---

Scheda ricetta (a cura del concorrente)

Candidato _____ Istituto _____
 Nome del cocktail _____

Tecnica di miscelazione utilizzata: (campo non obbligatorio)

Composizione del cocktail (max 8 ingredienti, compresa guarnizione)

Quantità in centilitri (cl)	Ingredienti	Altro

Eventuale breve descrizione degli ingredienti, dell'home made e decorazione del drink (specificare solo gli ingredienti)

Richiesta attrezzature da usare

- Mixing glass
- Shaker
- Blender elettrico
- Mixer elettrico
- Altro (specificare) : _____

Main Sponsor



Sandit Srl è una realtà con una storia di oltre 30 anni nel settore della tecnologia.

Nata prima come distributore di componentistica, a metà anni '90 abbraccia il campo dell'editoria prima come promotore e distributore di libri, successivamente come editore.

Oggi Sandit srl, meglio conosciuta come Sandit Libri, ha in catalogo **oltre 600** tra libri e manuali dedicati a tantissimi settori della tecnologia (elettronica, audio, elettrotecnica, riparazioni elettroniche, meccanica, fisica, radioamatori, comunicazioni, energie rinnovabili, meccanica dell'automobile e delle moto, domotica e tanto altro...), ma anche di altri interessanti rami, come la **miscelazione (cocktail)**, il modellismo o la **cucina** e altri.

Libri e manuali tecnici di taglio pratico e di semplice comprensione per principianti, hobbisti e addetti ai lavori.

www.sanditlibri.it

