

MASO, KTERÉ CHUTNÁ



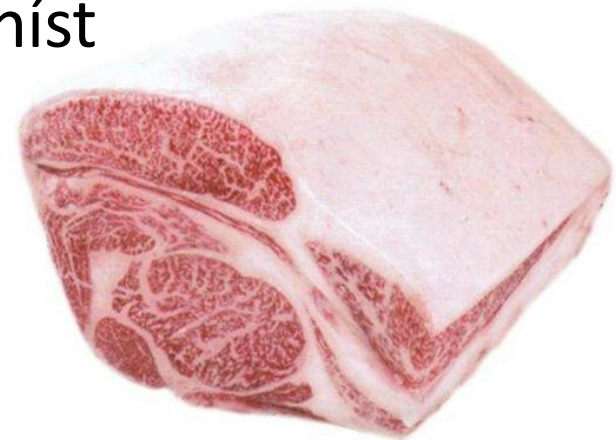
Ing. Tomáš Potůček

Bc. Jiří Kos

Ing. Tereza Hanzalová

Paradoxy a změny posledních let

- Důraz na čerstvost masa, ryb / vyzrání
- Prodloužení údržnosti z několika dní na několik měsíců / zkrácení doby „cesty“ k zákazníkovi
- Technologický vývoj a dostupnost
- Bohatší společnost, může si dovolit hned vše nesníst
- Teploty skladování
- Wagyu



Jak zlepšit chutnost masa in vivo

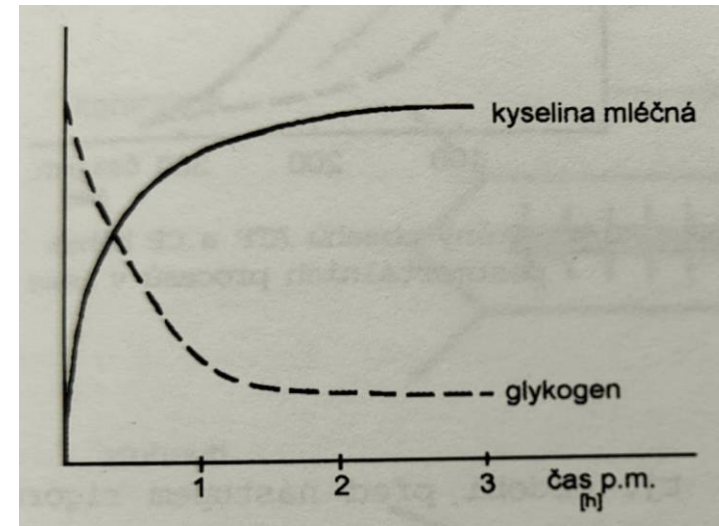
- Správným výběrem plemene (hovězí: Aberdeen Angus, Hereford, Limousine, Charollais / vepřová: Landrase, Duroc)
- Grass- fed
- Grain- fed
- Stáří – 30 měsíců a méně
- Pohlaví – býk, mladý býk





Fáze posmrtných změn

- Období před rigorem (*prae-rigor*)
- *Rigor mortis*
- Zrání masa
- Hluboká autolýza



Zrání masa – chemické procesy

- Anaerobní glykolýza
- Proteolýza
- Lipolýza + oxidace tuků
- Rozklad ATP
- Denaturace bílkovin (sekundární a terciální struktura)
- Mikrobiální metabolismus



MOKRÉ ZRÁNÍ

- Zabalení do vakua, ideálně v „shrinku“
- Teplota 0 °C až +2 °C
- Doba zrání až 120 dní
- Štáva zůstává s masem
- Problém partie s kostí
- Před přípravou nutno nechat „nadýchat“



SUCHÉ ZRÁNÍ

- Celé kusy se nechají volně na vzduchu
 - Teplota 0 °C až +2 °C
 - Řízená vlhkost 70 – 80 %
 - Hmotnostní ztráty odparem do 20 %
 - Tukové krytí
 - Nutné seříznutí tvrdých povrchových částí
-
- Řízené zrání s plísní na povrchu
 - Fermentační zrání s použitím startovacích kultur



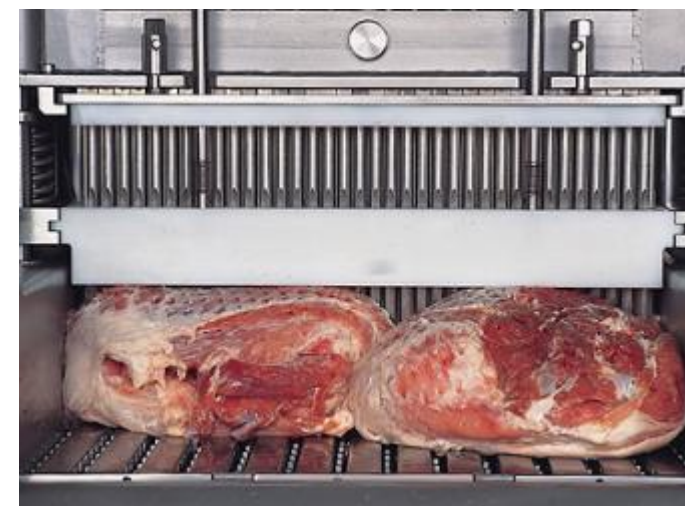
Zrací komory



Kulinářské úpravy zlepšující křehkost

PROČ?

- ✓ Rozložení koření, soli a dalších přípravků v mase
- ✓ Stravitelnost – vhodné pro tuhé, suché, netučné maso
- ✓ Křehkost, křupavost, chutnost, šťavnatost
- ✓ Urychlení přípravy
- ✓ Nejedná se o glazuru

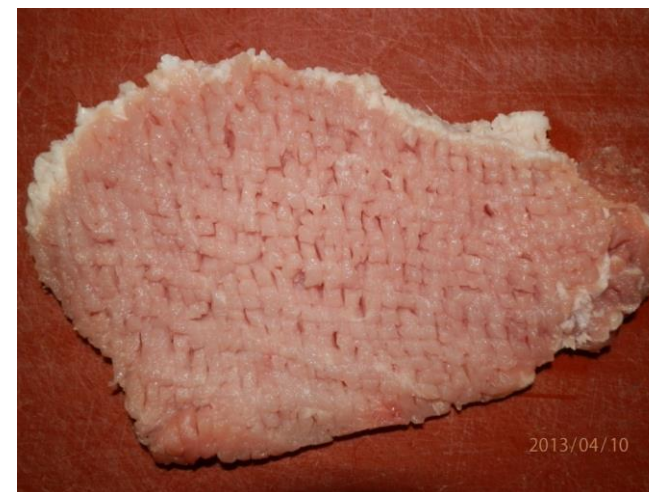


Jak?

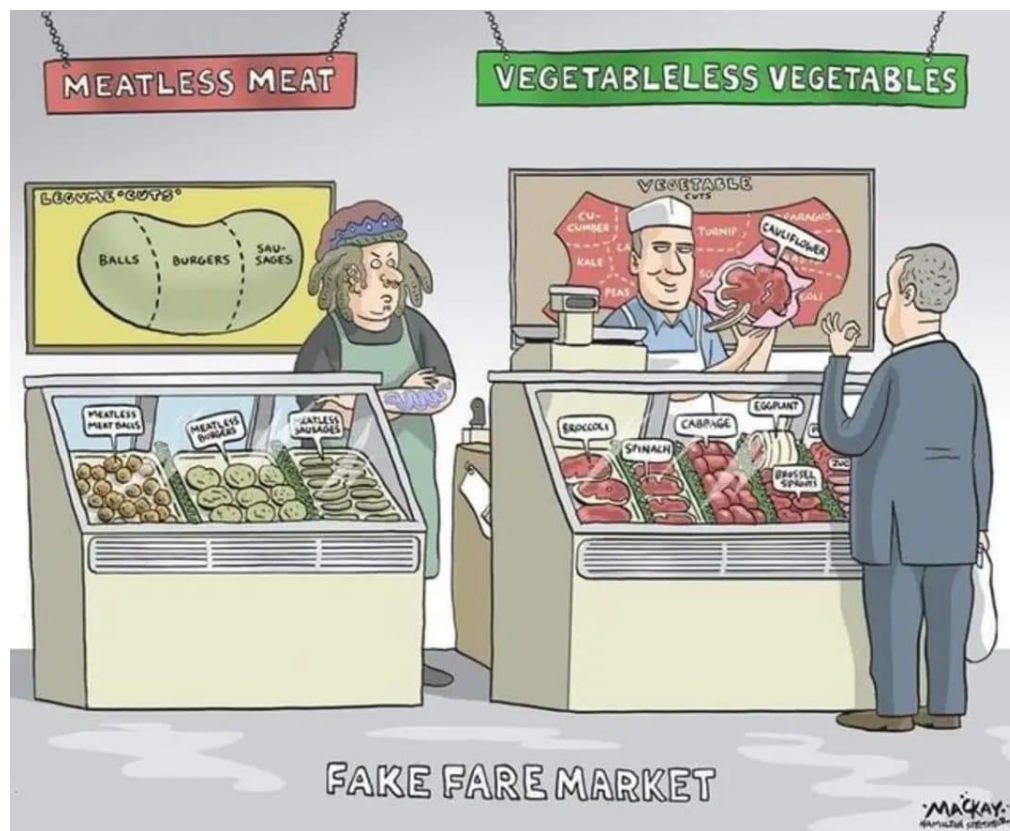
- Narušením struktury masa

Kulinářské úpravy zlepšující křehkost

- Nastříkávání
- Masírování
- Tumblování
- Nařezávání
- Mačkání, naklepávání
- Biochemické – enzymy (papain, bromelain, trypsin)



Děkuji Vám za pozornost



Tomáš Potůček
tomas.potucek@bidfood.cz
Mob.: 737219162