



KOREA COFFEE IN GOOD SPIRITS

CHAMPIONSHIP 2022

2022 코리아 커피 인 굿 스피릿 챔피언십 규정 및 규칙

WCE의 2021년 WCIGS 대회 규정에 준한 2022 KCIGS 규정 및 규칙이며
KCC 대회는 WCE 규정을 준수하되 국내 상황에 맞게 적용합니다.



번역안 배포일: 2022년 3월 4일

수정일: 2022년 5월 19일

SCA 한국챕터 대회위원회

Contents

1. 참가 조건6

1.1. 조직6

1.2. 권리6

1.3. 참가 조건6

1.3.1. 컴페티션 바디 자격6

1.3.2. 나이 제한6

1.3.3. 국적6

1.4. 이해관계 상충6

1.4.1. 심사6

1.4.2. 칼리브레이션 바리스타6

1.4.3. 기타 이해관계 상충7

1.5. 규칙 및 규정의 실행7

1.5.1. 코로나 19 감염 예방7

1.6. 접수 신청7

1.6.1. 선수 등록 양식7

1.6.2. 선수 질의7

1.6.3. 계약 조건7

2. 대회 개요7

2.1. 요약7

2.2. 스피릿 바8

2.3. 스테이지 프레젠테이션9

2.3.1. 예선 라운드9

2.3.2. 결승전9

2.4. 음료 정의9

2.4.1. 커피 및 알코올 기반의 디자이너 음료9

2.4.2. 아이리시 커피10

3. 대회 절차10

3.1. 경연 스테이지 공간10

3.2. 스피릿 바10

4. 장비, 악세사리 & 원재료.....	10
4.1. 에스프레소 머신.....	10
4.1.1. 머신 위 액체나 재료 보관 금지.....	10
4.1.2. 결격 사유.....	11
4.2. 그라인더.....	11
4.3. 유크림.....	11
4.4. 제공되는 장비 및 도구.....	11
4.5. 권장 장비 및 도구.....	11
4.6. 추가 전기 장비.....	12
4.7. 스폰서 알코올.....	12
4.8. 아이리시 커피 잔.....	12
5. 준비 시간 전 선수 지침.....	12
5.1. 선수 오리엔테이션 미팅.....	12
5.2. 준비 연습실.....	12
5.2.1. 준비 시간.....	12
5.3. 대회 음악.....	13
5.4. 시간 엄수.....	13
5.5. 스테이션 배치.....	13
5.5.1. 그라인더 및 추가 전기 장비 준비.....	13
5.6. 도우미 또는 보조자의 무대 출입 금지.....	13
6. 준비 시간.....	13
6.1. 준비 시간 시작.....	13
6.2. 카트.....	13
6.3. 심사위원 시연 테이블.....	14
6.4. 연습 샷.....	14
6.5. 잔 예열.....	14
6.6. 준비 시간 종료.....	14
7. 경연 시간.....	14
7.1. 사회자의 소개.....	14

7.2.	경연 시간 시작.....	14
7.3.	필수 음료 제공.....	14
7.4.	러너의 제공된 음료 정리.....	14
7.5.	스테이션 내 허용 영역.....	15
7.6.	경연 시간 종료.....	15
7.7.	경연 시간 이후 대화.....	15
7.8.	시간 초과 패널티.....	15
7.9.	코칭.....	15
8.	기술적 문제.....	15
8.1.	방해.....	16
8.2.	잊어버린 도구들.....	16
9.	정리.....	16
10.	대회 후.....	16
10.1.	점수 기록.....	16
10.1.1.	KCIGS 공식 점수 기록.....	16
10.1.2.	선수 총점.....	17
10.1.3.	동점 처리.....	17
10.2.	디브리핑.....	17
11.	심사 기준.....	17
11.1.	시연 장소.....	17
11.2.	테이스트/맛 평가.....	17
11.3.	음료 프레젠테이션.....	17
11.4.	기술적 숙련도.....	17
11.5.	시연.....	17
12.	평가 범주.....	17
12.1.	예/아니오 점수.....	18
12.2.	숫자 점수.....	18
13.	테크니컬/비주얼 평가 절차.....	18
13.1.	테크니컬/비주얼 평가 - 예선 스테이지 프레젠테이션.....	18
13.1.1.	시각적인 창의성.....	18

13.1.2.	전체적인 시각적 인상.....	18
13.1.3.	전체적인 프레젠테이션.....	18
13.1.4.	시연 시작 시 작업장 구성과 청결.....	18
13.1.5.	전문적인 커피 추출.....	18
13.1.6.	전문적인 스피릿 준비.....	18
13.1.7.	재료 사용의 전문성.....	19
13.1.8.	시연의 전문성.....	19
13.1.9.	시연 전체의 전반적인 위생.....	19
13.2.	결승전 - 테크니컬/비주얼 평가.....	19
13.2.1.	색상의 명확한 분리.....	19
13.2.2.	표면.....	19
14.	스피릿 바 평가 절차.....	19
14.1.	비주얼/테이스트 평가.....	19
14.1.1.	플레이버/향미의 균형과 조화.....	19
14.1.2.	창의성.....	19
14.1.3.	전체적 인상.....	19
14.1.4.	전문적 인상.....	20
15.	테이스트/맛 평가 절차.....	20
15.1.	예선 스테이지 프레젠테이션 - 테이스트/맛 평가.....	20
15.1.1.	마시기 좋은 온도 (핫/웜 또는 콜드).....	20
15.1.2.	음료에서 느껴지는 커피 테이스트/맛의 품질.....	20
15.1.3.	음료의 바디/마우스필.....	20
15.1.4.	상업적 적용 가능성.....	20
15.1.5.	시연의 전문성.....	20
15.2.	결승전 - 테이스트/맛 평가.....	20
16.	컴페티션 바디 이벤트 장소.....	21

1. 참가 조건

1.1. 조직

월드 커피 인 굿스피릿 챔피언십(WCIGS)은 월드 커피 이벤트의 유한책임회사(WCE)의 프로그램이다.

1.2. 권리

이 공식 규칙 및 규정, 대회 형식을 포함한 월드 커피 인 굿스피릿 챔피언십과 관련된 모든 지적 재산권은 월드 커피 이벤트 유한 책임회사의 재산이며, 이 문서의 어떠한 부분도 월드 커피 이벤트 유한 책임회사의 허가 없이 무단 사용 및 복제할 수 없다.

1.3. 참가 조건

1.3.1. 컴페티션 바디 자격

월드 커피 인 굿스피릿 챔피언십(WCIGS)은 월드 커피 이벤트(WCE)의 승인을 받은 내셔널 챔피언십으로부터 자격을 받은 자에게 열려 있다. WCE로부터 허가된 대회 기관(이하 **컴페티션 바디 Competition Body**, 한국의 컴페티션 바디는 **SCA 한국챕터**)만이 승인을 받아 대회를 개최할 수 있다. WCE 라이선스를 인증 받은 컴페티션 바디로부터 배출된 한 명의 선수만 대회에 출전할 수 있다. (WCE의 승인을 받은 컴페티션 바디가 되기 위한 방법에 대한 자세한 사항은 대회 기관 제재 기준 및 조건 참고: worldcoffeeevents.org/competition-bodies.)

1.3.2. 나이 제한

월드 커피 이벤트(WCE)에서 인가한 모든 행사에 참가하는 선수는 대회를 치를 시 18세 이상이어야 한다.

1.3.3. 국적

- A. 선수는 대한민국의 유효한 여권을 소지하고 있거나 24개월 이상 대한민국 거주, 고용 또는 학업 등록을 입증하는 서류를 소지해야 하며, 관련 사항은 내셔널 대회 자격 취득 12개월 이내의 것임을 입증할 수 있어야 한다.
- B. 선수는 WCE가 인가한 대회 별로 한 개의 대회에만 참가할 수 있다. 월드 대회 연도는 한 해의 월드 대회가 끝나고 다음 해의 월드 대회가 끝나는 시점으로 정의한다. (예를 들어, 선수가 2020년 월드 선수권 대회에 참가할 자격이 있는 행사에서 경쟁하는 경우, 2020년 월드 선수권 대회에서 경쟁해야 한다.)

1.4. 이해관계 상충

1.4.1. 심사

- A. 선수는 해당 년도 WCIGS 대회가 끝나기 전에 자신의 국가를 포함한 모든 국가에서(월드, 내셔널, 지역 예선) 심사를 할 수 없다. 심사위원은 해당 연도의 WCIGS 이벤트가 종료되기 전에는 자국을 포함하여 모든 국가에서 승인된 WCIGS 대회(세계, 국가 또는 지역)에 참가할 수 없다.
- B. KCIGS 심사위원은 해당 대회 연도 중 같은 대회에서 코치를 할 수 없다.
- C. 선수는 컴페티션 바디 대회에서 심사위원을 선발하거나 추천할 수 없다. 컴페티션 바디 대회의 운영에 관여한 선수는 반드시 본인이 연관된 분야나 직책에 대해 WCE에 언급하여야 한다. 이는 대회의 참여를 제한하지 않으나, 공개하지 않을 경우 불이익을 받을 수 있다.

1.4.2. 칼리브레이션 바리스타

- A. 해당 대회의 심사 칼리브레이션에 칼리브레이션 바리스타로 참가한 자는 다음 연도의 대회가 시작되기 전까지 동 대회에 참가할 수 없다*. 이는 WCE의 승인을 받은 국내 대회뿐 아니라 월드 대회에도 적용된다.
- B. 바리스타가 해당 연도에 진행되는 내셔널 대회에서 선수로 참여하지 않는 경우, 칼리브레이션 바리스타가 될 수 있다. 마찬가지로 승인을 받은 내셔널 대회에서 우승하지

못한 선수일 경우, 월드 대회와 칼리브레이션 바리스타로 참가할 수 있다.

C. *대회 연도는 월드 챔피언십에 출전할 자격을 부여하는 컴페티션 바디의 대회와 관련이 있다.

올바른 예: 어떤 선수가 2021년 월드 대회에서 칼리브레이션 바리스타로 참여하고, 2022년 월드 챔피언십에 출전할 자격을 얻은 자신의 내셔널 대회에 출전하는 경우.

부적절한 예: 어떤 선수가 2021년 승인된 내셔널 챔피언십에서 칼리브레이션 바리스타로 참여하고(자신의 국가가 아닌 다른 국가도 포함) 2021년 월드 대회에서 동일한 대회에 출전하는 경우.

1.4.3. 기타 이해관계 상충

SCA 한국챕터는 선수, 심사, 그리고/또는 운영위원 간의 이해관계의 충돌이 잠재적으로 있을 경우 대회가 시작되기 전 최대한 빠른 시일 내에 알리도록 장려한다.

승인된 행사 시작 전 이러한 잠재적 충돌 사항을 알리지 않을 경우 해당 행사에서 배제될 수 있으며 이러한 지침을 따르지 않은 결과에 대한 해고를 진행할 수 있다. 이해관계 충돌 혹은 위 정책에 대한 설명과 관련된 질의는 KCC.kr@sca.coffee로 요청할 수 있다.

1.5. 규칙 및 규정의 실행

KCIGS는 대회 기간 내내 해당 규정 및 규칙을 준수한다. 선수가 이러한 규정 중 하나 이상을 위반할 경우, 규정에 특정한 집행 또는 위반의 결과가 명시된 경우를 제외하면, 자동으로 실격될 수 있다. 만일 심사위원이나 대회 운영자가 이러한 규정 중 하나 이상을 위반할 경우, 참가 선수는 "컴페티션 바디 이벤트 향소"에서 안내하는 절차에 따라 향소할 수 있다.

1.5.1. 코로나 19 감염 예방

모든 규정은 지역, 장소, 건강 안전 지침에 따라 변경될 수 있다. 규정 변경이 있을 경우 대회 개시 전 월드 커피 이벤트에서 이메일을 통해 이를 알린다. 규정 변경은 테이블 사이즈나 배치, 용기나 컵의 재료, 선수 준비실과 연습실내 코치나 헬퍼 입장 제한, 마스크나 장갑 필수 착용, 방역을 위한 스케줄 변경을 포함하나 이에 국한하지 않는다.

1.6. 접수 신청

1.6.1. 선수 등록 양식

SCA 한국챕터에서 지정한 기간 내 온라인으로 선수 참가 등록을 완료해야 한다.

1.6.2. 선수 질의

모든 선수는 최신 KCIGS 규정과 평가표를 읽고 이해할 책임이 있다. 모든 KCIGS 문서는 <https://korea.sca.coffee> 에서 확인할 수 있다. 선수들이 KCIGS 행사 전에 CA 한국챕터로 연락하여 대회위원회로부터 답변을 얻는 것은 선수의 책임이다. 또한 참가 선수는 대회가 시작되기 전 진행되는 공신 선수 미팅(오리엔테이션) 자리에서 질문할 기회를 가진다.

1.6.3. 계약 조건

선수 및 코리아 커피 인 굿 스피릿 챔피언은 코리아 커피 챔피언십(KCC) 이벤트의 대변인이자 스페셜티 커피 산업의 롤모델로서 다음의 조건을 따를 책임이 있다:

- A. 마케팅 프로모션을 포함하되 이에 국한하지 않는 비즈니스 목적을 위해 어떤 형태로든 선수의 이름, 이미지, 또는 유사한 자료를 무료로 사용할 수 있도록 SCA 한국챕터에 허용한다.
- B. SCA 한국챕터 웹사이트에 있는 SCA 한국챕터 행사 참가자용 행동강령 문서를 읽고 준수해야 한다. (<https://korea.sca.coffee/code-of-conduct>)

2. 대회 개요

2.1. 요약

- A. 대회는 예선전과 결승전 두 개의 라운드로 구성된다.
- B. 예선 라운드는 두 개의 부문으로 구성된다.
 - i. 스피릿바: SCA 한국챌러 스폰서가 제공하는 지정 목록에서 무작위로 선정된 알코올 및/또는 재료를 사용하여 커피와 알코올 베이스의 믹솔로지 음료 2잔을 만든다.
 - ii. 스테이지 프레젠테이션: 커피와 알코올을 베이스로 한 핫/웜 디자이너 음료 2잔, 커피와 알코올을 베이스로 한 콜드 디자이너 음료 2잔을 만든다.
- C. 예선 라운드에서 상위 6명의 선수들이 결승전에 진출한다. (2022 KCIQS 결승 진출자는 3명이다.)
- D. 결승전에서 선수는 2잔의 아이리시 커피와 2잔의 커피와 알코올 베이스의 핫/웜 또는 콜드 시그니처 음료를 만들어야 한다.
- E. 라운드/경기 절차: 컴페티션 바디 선수권 대회의 용이한 진행을 위해 주최측은 KCIQS의 예선 라운드만을 기반으로 대회를 개최하거나 KCIQS 결승전을 기반으로 대회를 개최하는 등 선택할 수 있다.
- F. 예선 라운드: 컴페티션 바디는 대회에 앞서 예선전 또는 예비 대회를 개최할 수 있다. 예선전의 구조는 컴페티션 바디의 재량에 따르며 형식이 다를 수 있다. (예, 센서리 심사위원 4명 대신 2명, 또는 3가지 음료 제공 대신 2가지 음료 제공) 결승전의 구조는 수정할 수 없지만 결승전으로 이어지는 예선 또는 예비 대회에 대해서만 수정할 수 있다. WCE Rep(대회 초청 랩)은 예선전에 참가하지 않아도 된다. 최종 챔피언십에서는 WCE Rep(대회 초청 랩)이 참가해야 한다.

2.2. 스피릿 바

- A. 각 선수는 무작위로 선택된 알코올 및(또는) 재료를 사용한다. 준비 시간이 시작되기 전 회전판 돌리기나 제비뽑기 또는 기타 운영진이 사전에 정한 랜덤 추첨 방식으로 선수는 사전에 지정된 목록에서 무작위로 선택한 스폰서 알코올을 사용한다. 선수는 SCA 한국챌러 스폰서가 제공한 알코올 및/또는 재료를 이용한 음료를 스피릿 바에서 만들어야 한다.
- B. 선수만이 준비 및 경기 시간에 바 구역에 입장할 수 있다. 관중, 포토그래퍼 등은 바리스타가 작업할 때 방해가 되지 않도록 적당한 거리를 유지하여야 한다.
- C. 알코올이 랜덤으로 정해지고 나면 각 선수는 5분의 준비 시간과 6분의 시연 시간을 갖게 된다.
- D. 알코올이 선택되고 나면 선수는 총 2잔의 동일한 음료를 만들어야 한다. 이 음료는 6분의 시연 시간 내에 만들어야 하며 커피 및 알코올 베이스의 디자이너 음료여야 한다.
- E. 선수는 SCA 한국챌러 스폰서가 제공하여 선택된 알코올을 두 음료에 최소 10ml를 사용해야 한다. 이를 준수하지 않을 경우 테이스트 심사위원으로부터 음료의 '밸런스'와 '전체적인 인상' 부분에서 0점을 받게 된다. 만들어진 음료는 선택된 알코올을 부각시켜야 하며 추가로 사용되는 다른 알코올이 압도해서는 안 된다.
- F. 심사는 3명의 심사위원으로 구성되며, 그 중 2명은 스피릿바 심사위원이고 1명은 헤드 심사위원이다. 2명의 스피릿바 심사위원 중 1명은 믹솔로지(각테일 기술의 전문성을 인정받은) 전문가가 선발될 수 있으며 KCC 인증 심사위원이 아닐 수 있다.
- G. 선수는 경연 시간에 커피를 추출해야 한다. 경연 시간 전에 커피를 추출하는 경우 스피릿 바 심사위원 점수표의 모든 테이스트/맛과 퍼포먼스 점수에 0점이 부여된다. 선수는 음료의 메인인 커피를 시연 시간 중 준비할 경우, 음료를 위한 부가적인 재료로 추출할 커피를 추가로 사용할 수 있다. (예. 자신의 시연 전에 미리 준비한 콜드브루 커피)
- H. 선수는 자신이 선택한 커피와 추출 방법으로 음료를 제조할 수 있다. 선수는 KCC에서 제공하는 추출 장비를 사용하거나 본인이 준비한 추출 장비를 사용할 수 있다. 에스프레소 머신은 스피릿 바에서 제공되지 않으나 필터용 그라인더는 제공된다.

2.3. 스테이지 프레젠테이션

- A. 선수는 할당된 스테이션에서 20분간 다음과 같이 구성된 경연을 진행한다:
- 준비 시간 10분
 - 시연/경연 시간 10분
- B. 선수는 핫/웜 그리고 콜드 음료 모두에 당해년도 SCA 한국챕터 스폰서가 제공한 알코올을 반드시 사용해야 한다. 이를 준수하지 않을 경우, 음료의 테이스트/맛 평가 요소 모두에 0점을 받게 된다.
- C. 심사는 2명의 테이스트 심사위원과 1명의 테크니컬/비주얼 심사위원, 그리고 1명의 헤드 심사위원, 총 4명의 심사위원으로 구성된다.
- D. 선수는 적어도 한 세트는 반드시 제공된 에스프레소 머신과 그라인더를 사용해야 한다. 선수는 다른 음료 세트에는 본인이 선택한 어떠한 방법으로든 자유롭게 커피를 추출할 수 있다. 하지만 대회장 내에서 반드시 스폰서 그라인더를 사용해야 한다. 만약 최소 1세트의 음료에 제공된 에스프레소 머신과 그라인더를 사용하지 않을 경우, 핫/웜 음료의 모든 테이스트/맛 요소에서 0점을 받게 된다.
- E. 선수는 경연 시간에 커피를 추출해야 한다. 경연 시간 전에 커피를 추출하는 경우 해당 음료의 모든 테이스트/맛 점수에 0점이 부여된다. 선수는 음료의 메인이 되는 커피를 시연 시간 중 준비할 경우, 음료를 위한 부가적인 재료로 추출할 커피를 추가로 사용할 수 있다. (예. 자신의 시연 전에 미리 준비한 콜드브루 커피)

2.3.1. 예선 라운드

선수는 총 4잔의 음료를 만들어야 한다:

- A. 동일한 커피 및 알코올 기반의 핫/웜 디자이너 음료 2잔
- B. 동일한 커피 및 알코올 기반의 콜드 디자이너 음료 2잔

2.3.2. 결승전

- A. 동일한 커피 및 알코올 기반의 디자이너 음료 2잔
- B. 동일한 아이리시 커피 2잔

2.4. 음료 정의

- A. 선수는 커피와 알코올을 포함하여 자신이 사용할 재료를 직접 준비할 책임이 있다. (스폰서 알코올 및/또는 재료 제외)
- B. 선수는 조작되거나 불법적인 물질을 제외하고는 제공된 알코올 및/또는 재료에 추가 재료 또는 알코올을 사용할 수 있다.
- C. 선수는 결승전에서 제공된 아이리시 커피 잔을 제외하고 음료를 제공하기 위해 모든 용기를 자유롭게 사용할 수 있다.
- D. 식용이 가능한 장식은 사용할 수 있지만 음료는 마실 수 있어야 하며 디저트가 되어서는 안 된다. 음료가 마실 수 있는 것보다는 먹을 수 있는 것으로 간주되는 경우, 헤드 심사위원의 재량에 따라 밸런스 와 전체적인 인상 점수가 감점될 것이다.
- E. 선수들은 시연 시간 전후에 무작위로 선정된 음료 카테고리 내에서 음료를 만들기 위한 재료와 방법을 SCA 한국챕터에 상세히 설명해야 할 수도 있다. SCA 한국챕터는 가능한 경우 선수 정보를 표기하며 이후 해당 음료 레시피를 공개 발표할 권리를 보유한다.

2.4.1. 커피 및 알코올 기반의 디자이너 음료

- A. 예선 라운드에서 음료 1 세트는 콜드, 나머지 음료 세트는 핫/웜으로 제공해야 한다. 선수가 콜드 음료 2세트 또는 핫 음료 2세트를 제공할 경우, 더 높은 점수를 받은 음료 세트의 모든 테이스트/맛 카테고리에서 0점을 받는다.

- B. 결승전의 경우 예선전에서 사용한 커피 및 알코올 기반 디자이너 음료 레시피를 그대로 사용하거나 새로운 레시피를 사용할 수 있다. 음료는 핫/웜 또는 콜드일 수 있다.

2.4.2. 아이리시 커피

- A. 아이리시 커피용 잔이 제공되며, 다른 잔은 사용할 수 없다. 잔의 용량은 최대 부피 240ml이며, 이벤트 전에 선수들에게 특정 모델이 공지될 것이다.
- B. 아이리시 커피는 핫/웜 음료여야 하며, 커피, 위스키, 설탕, 유크림으로만 구성되어야 한다.
- C. 선수는 커피와 본인이 선택한 어떠한 추출 방법을 자유롭게 사용할 수 있다. 만약 제공된 에스프레소 머신이 아닌 필터 브루잉 장비를 사용할 경우, 선수는 자신이 사용할 장비를 준비할 책임이 있다.
- D. 국적, 브랜드, 에이징 기간에 관계없이 모든 위스키를 사용할 수 있다. 만약 위스키 제조업체와 아이리시 커피에 사용되는 조건으로 스폰서 계약을 체결할 경우 모든 선수는 해당 계약에 따라야 한다. SCA 한국챕터는 대회 결선 4주 전까지 선수들에게 스폰서십 내용을 전달해야 한다. 선수가 스폰서 알코올을 사용하지 않을 경우 모든 음료의 테이스트/맛 요소에서 0점을 받는다.
- E. 선수는 자신이 선택한 설탕을 자유롭게 사용할 수 있다. (꿀 또는 향미가 없는 설탕 시럽도 사용 가능하다) 선수는 자신의 설탕을 준비해야 한다.
- F. 선수가 사용할 수 있도록 일반적인 유크림을 제공될 수 있다. 선수는 제공된 유크림을 반드시 사용해야 하는 것은 아니다. 선수는 유크림을 직접 준비해올 수 있다. 유크림에는 향미가 첨가되어서는 안 된다.
- G. 음료에 사용되는 유크림의 양은 맛의 밸런스를 이루기 위해 선수 재량에 맡겨진다.

3. 대회 절차

3.1. 경연 스테이지 공간

- A. 대회 공간은 스테이션이 있는 무대로 구성된다. 대회 스테이션 레이아웃은 해마다 변경될 수 있으며 다른 대회와 공유될 수 있다.
- B. 각 선수에게는 시작 시간과 스테이션 번호가 할당된다.
- C. 예선 라운드가 종료되면 모든 참가자가 인지할 수 있도록 6명의 결선 진출자를 발표한다. (* 2022 KCIGS의 경우 3명의 진출자를 발표한다.)

3.2. 스피릿 바

- A. 스피릿 바는 대회장 내 별도의 바에서 개최하거나 별도의 장소에서 진행할 수 있다. 이벤트 현장 밖에서 스피릿 바가 개최될 경우 SCA 한국챕터는 대회 최소 4주 전 웹사이트에 장소를 공지할 것이다.
- B. 대회 공간은 일반인이 볼 수 있는 바 공간으로 구성된다. 선수가 좋은 시야를 확보하면서도 관중, 포토그래퍼 등의 방해받지 않고 작업할 수 있도록 바 주변이 차단되어야 한다.
- C. 각 선수에게는 시작 시간과 스테이션 번호가 할당된다.

4. 장비, 악세사리 & 원재료

4.1. 에스프레소 머신

에스프레소를 추출하고자 할 경우 선수는 공식 KCIGS 에스프레소 머신 스폰서에 의해 공급되는 기계를 사용해야 한다. KCIGS에서 제공하는 에스프레소 머신은 기술적 구성이 고정되어 있는 상태로, 선수가 변경할 수 없다. 에스프레소 머신의 온도는 섭씨 90.5-96도(화씨 195-205도) 사이로 설정되며, 펌프 압력은 8.5-9.5 바로 설정된다.

4.1.1. 머신 위 액체나 재료 보관 금지

에스프레소 머신 위에 액체 등 재료를 놓거나 쏟아서는 안 된다. (예: 컵 안에는 물이 없어야 하고 액체나 재료를 붓거나 섞으면 안되며, 재료를 데울 수 없음) 선수가 머신 위에 액체나 재료를 놓거나 붓는 경우 실격된다.

4.1.2. 결격 사유

선수는 에스프레소 머신의 요소, 설정, 또는 구성을 변경하거나 조정 또는 교체할 수 없다. 변경 또는 조정할 경우 실격 대상이 될 수 있다. (예: 포터필터, 바스켓, 온도, 압력, 스팀 완드 팁 등) 오용 또는 남용으로 인한 대회 장비의 손상은 헤드 심사위원의 재량에 따라 실격 처리된다.

4.2. 그라인더

- A. 선수는 대회 중 반드시 KCIGS 스폰서 그라인더를 사용하여 음료를 만들어야 한다. 에스프레소 그라인더 한 대와 브루잉용 필터 그라인더 한 대가 제공될 것이다. 에스프레소용과 필터용 그라인더는 모두 현장에서 사용하도록 제공된다. 현장에서 제공되는 그라인더는 호퍼를 포함하여 기술적 구성이 완료된 상태로, 선수는 분리 분해하여 내부를 조정할 수 없다. 선수는 외부 조정 즉, 분쇄 입자 크기와 도징량은 조절할 수 있다. 각 선수에게 제공되는 그라인더는 모두 동일한 사양으로 칼리브레이션이 된 제품이다. 선수가 준비한 별도의 그라인더의 모델이 스폰서 모델과 동일한 경우 각 카테고리(예: 에스프레소 또는 필터) 내에서 선수 본인의 그라인더 사용이 허용된다. 이 규칙을 따르지 않는 것은 실격 사유이다.
- B. 선수는 시연 시간 중에 커피를 분쇄해야 한다. 그러지 않을 경우 테크니컬/비주얼 심사위원으로부터 “전문적으로 제조된 커피”에서 0점을 받게 된다. 선수는 시연 중 그라인더 2대를 초과하여 사용할 수 없다. 그러지 않을 경우 선수는 테크니컬/비주얼 심사위원 평가표의 “전문적으로 제조된 커피”에서 0점을 받게 된다.

4.3. 유크림

선수가 사용할 수 있는 일반 유크림이 제공된다. 선수는 제공된 크림을 사용할 의무가 없으며 자신의 유크림을 사용할 수 있다. 유크림은 가향된 제품이어서는 안 된다.

4.4. 제공되는 장비 및 도구

- 각 선수의 무대 스테이션에는 다음이 제공된다:
- 머신 테이블(에스프레소 머신, 그라인더, 블랜더) 가로: 1.80m-2.0m 세로: 0.90m-1.00m 높이: 0.90m
- 작업 테이블 가로: 1.10m-1.30m 세로: 0.60m-0.80m 높이: 0.90 m
- 프레젠테이션 테이블(심사위원 테이블) 가로: 1.80m-2.0m 세로: 0.50m-0.60m 세로: 1.00m
- 에스프레소 머신
- 에스프레소 그라인더
- 필터 그라인더
- 녉박스
- 쓰레기통
- 얼음
- 아이리시 커피 잔(결승전에만 제공)

4.5. 권장 장비 및 도구

선수는 프레젠테이션을 위해 필요한 모든 추가 도구를 가져와야 한다. 선수는 이동 중이나 경기 중 파손을 감안해야 한다. 선수는 대회 동안 자신의 장비 및 액세서리를 관리할 책임이 있다. SCA 한국챕터, KCIGS, 자원봉사자 및 행사 운영자들은 선수의 연습실 또는 시연 무대에 남겨진 물품에 대해 책임을 지지 않는다. 선수가 가져올 수 있는 물품의 목록은 다음과 같다:

- 추출 장비
- 탬퍼
- 샷글라스

- 스팀피처
- 예선 라운드 음료용 잔과 도기류
- 특정 필요 기구
- 바 타올/깨끗한 행주 (준비 및 시연용)
- 청소 용품 (카운터 브러시, 그라인더 브러시 등)
- 트레이 (심사위원 음료 제공용)

4.6. 추가 전기 장비

선수는 그라인더 외에도 시연 중 최대 2대의 추가 전기 장비를 사용할 수 있다. 선수는 KCIGS에 도착하기 전에 자신이 가져올 전기 장비(예: 핫플레이트, 핸드믹서 등)를 KCIGS 이벤트 매니저에게 알려야 한다. 그러지 않을 경우 선수는 해당 장비를 사용하는 것이 허용되지 않을 수 있다. 선수는 이벤트가 개최되는 장소에서 전기 장비를 작동할 수 있는지 장비의 작동에 필요한 어댑터 또는 변환기를 작동할 수 있는지 직접 확인해야 한다. KCIGS는 전기 어댑터 또는 변환기를 제공하지 않는다.

4.7. 스폰서 알코올

선수는 디자이너 음료 및/또는 아이리시 커피 라운드에서 당해년도 KCIGS 스폰서가 제공하는 알코올을 사용해야 한다. 알코올 및/또는 재료 스폰서는 대회 최소 4주 전에 KCIGS 웹사이트를 통해 공지된다.라운드 중 하나에 스폰서가 지정되지 않은 경우 KCIGS 대회 최소 4주 전에 선수에게 안내한다. 선수가 스폰서 알코올을 사용하지 않을 경우 모든 음료의 테이스트/맛 요소에서 0점을 받는다.

4.8. 아이리시 커피 잔

아이리시 커피 잔은 KCIGS에서 결승전을 위해 제공한다. 다른 잔은 사용할 수 없다. 잔은 최대 240ml 용량까지 가능하며, 구체적인 잔의 모양은 대회 전에 참가 선수에게 공개된다. 공식 아이리시 커피 잔을 사용하지 않을 경우, 아이리시 커피 평가표 중 테이스트/맛 및 테크니컬/비주얼 심사위원 평가표의 모든 항목에서 0점을 받는다.

5. 준비 시간 전 선수 지침

5.1. 선수 오리엔테이션 미팅

대회 전 선수 오리엔테이션 미팅을 비대면 또는 대면으로 개최한다. 대회 세부 사항은 대회가 진행되기 전에 앞서 선수에게 이메일로 전달된다. 모든 선수는 해당 미팅에 참여해야 할 의무가 있다. 오리엔테이션 미팅은 이벤트 매니저가 진행하며 대회 흐름을 설명하고, 일정을 안내하며, 무대와 백스테이지 이미지를 공유할 것이다. 선수는 이벤트 매니저에게 질문 및/또는 우려를 표명할 수 있는 기회를 갖게 될 것이다. SCA 한국챕터에 사전에 알리지 않고 선수가 오리엔테이션에 참석하지 않은 경우, 헤드 심사위원의 재량으로 실격 처리될 수 있다. 모든 참가 선수는 대회에 앞서 동일한 정보를 얻어야 한다. 모든 선수에게 사용할 장비, 연습 일정, 대회 일정 등을 알려야 한다.

5.2. 준비 연습실

스테이지에는 선수의 준비/연습실(백룸)로 지정된 장소가 있다. 이 장소는 선수, 자원봉사자, KCIGS 관계자만 출입할 수 있다. KCIGS 심사위원, 미디어, 선수의 가족, 도우미는 KCIGS 무대 매니저의 동의 없이 이 장소에 출입할 수 없다. 선수는 장비, 액세서리 및 재료 등을 이 곳에 보관할 수 있다. 냉장 보관이 필요한 모든 재료를 위한 냉장고가 제공된다. 선수의 잔 및 바 도구를 세척하는 데 사용할 수 있는 개수대도 제공된다. 선수는 자신의 도구 및 비품을 청소하고 관리해야 할 의무가 있다. 러너와 대회 운영자는 선수 비품의 파손이나 분실에 대한 책임을 지지 않는다. 연습 장소는 무대 위, 백스테이지, 또는 대회장을 벗어난 곳일 수 있다. 선수의 연습 장소 위치는 컴페티션 바디에서 결정한다.

5.2.1. 준비 시간

준비/연습실(백룸)에는 무대에 있는 대회 장비와 동일한 2-그룹 에스프레소 머신과 그라인더가 설치될 것이다. 각 선수는 지정된 연습 시간을 갖는다. 연습 시간은 시연 시간에 따라 편성된다. (예:

첫 번째 선수가 가장 빠른 연습 시간을 가진다) 선수는 KCIGS에 도착하기 전 연습 일정을 이메일로 받게 될 것이다. KCIGS는 지정된 연습 시간을 제외한 연습 공간을 보장하지 않는다. 선수가 지정된 연습 시간에 참석할 수 없을 경우, 다른 선수와 바꾸거나 다른 시간을 찾아야 한다.

5.3. 대회 음악

선수는 자신의 시연 시간에 재생할 수 있는 CD, MP3 플레이어, USB 드라이브, 또는 스마트폰으로 음악을 가져올 수 있다. 음악에는 비속어 등이 포함되어 있지 않아야 한다. 스마트폰을 사용할 경우, 3.5mm aux 출력(어댑터 없음)이 가능해야 하며, 잠금 해제(화면 암호 비활성화), 그리고 비행기 모드 & 방해 금지 모드로 설정되어 있어야 한다. 선수는 자신의 음악 장치에 본인의 이름을 명확하게 표시해야 한다. 선수는 대회가 시작되기 전 KCIGS 무대 매니저나 음향 영상 담당자에게 자신의 음악을 제공할 책임이 있다. 또한 선수는 시연 종료 후 KCIGS 무대 매니저 또는 음향 영상 담당자로부터 음악 장치를 회수할 책임이 있다. 회수되지 않은 음악 장치는 대회 종료 후 폐기된다. 컴페티션 바디는 대회장에서 사용 가능한 시청각 장비에 따라 선수의 음악 및 무선 마이크를 착용하도록 허용하거나 허용하지 않을 수 있다.

5.4. 시간 엄수

선수는 지정된 준비 시간보다 최소 45분 전에 준비/연습실에 도착하여야 한다. 지정된 준비 시간에 현장에 도착하지 않은 선수는 실격될 수 있다. 일정이 지연되는 경우에도 선수는 예정된 시간에 준비를 시작해야 한다.

5.5. 스테이션 배치

러너는 선수의 준비 시간 전에 요청 받은 대로 각 선수의 스테이션을 배치할 의무가 있다. (예: 러너는 각 선수의 그라인더가 요청받은 대로 에스프레소 머신의 오른쪽이나 왼쪽에 배치되어 있는지 확인한다.)

5.5.1. 그라인더 및 추가 전기 장비 준비

선수가 추가 전기 장비를 가져오는 경우, 대회가 시작하기 전 KCIGS 이벤트 매니저에게 알려야 한다. 러너는 선수의 연습 시간 시작 전에 선수에게 문의한다. 만약 러너가 전기 장비를 스테이션으로 옮기는 것을 선수가 돕고자 할 경우 이는 허용된다. 다만 장비가 배치되고 플러그를 꽂은 후에는 선수는 장비를 만질 수 없으며 즉시 스테이지를 떠나야 한다. 참고: 선수의 연습 시간이 시작되기 전에는 호퍼에 원두를 넣을 수 없다.

5.6. 도우미 또는 보조자의 무대 출입 금지

선수, 통역, KCIGS 자원봉사자 및 관계자 외 다른 사람이 선수의 준비, 시연, 및 정리 시간에 무대에 출입할 수 없다.

6. 준비 시간

6.1. 준비 시간 시작

선수는 5/10분(스피릿 바/스테이지 프레젠테이션)의 준비 시간을 갖는다. 이전 선수가 시연을 시작하면 다음으로 예정된 선수는 KCIGS 무대 매니저 및/또는 준비시간 타임키퍼의 안내에 따라 5/10분의 준비 시간을 시작할 수 있다. 준비 시간은 대회를 위한 스테이션 배치와 바 준비에 그 목적이 있다.

선수가 지정된 스테이션에 도착하여 선수의 요청대로 배치되어 있음을 확인하면, 준비 시간 공식 타임키퍼는 선수에게 준비가 되었는지 물을 것이다. 선수는 5/10분의 준비 시간 시작을 위해 손을 들고 타임/시작을 외치며 5/10분의 준비 시간을 시작하기 전까지 선수 자신의 스테이션에 있는 어떠한 것도 만질 수 없다. 지정된 준비 시간 공식 타임키퍼는 선수가 시작하는 순간 스탱워치를 시작할 것이다.

6.2. 카트

선수가 카트를 사용하는 경우 스스로 카트에서 도구를 이동해야 한다. 준비 시간 공식 타임키퍼는 선수의 준비 시간 종료 시 카트를 무대 밖으로 내보낼 것이다. 시연 시간 중에는 카트를 무대로 옮길

수 없다. 선수 준비 시간이 끝난 후 카트에 놓여진 도구는 시연 시간이 시작되기 전까지는 이동시킬 수 없다. 선수는 시연 시간이 시작되면 카트에 남은 물건을 가져올 수 있다. (아래 “잊어버린 도구들” 참조)

6.3. 심사위원 시연 테이블

KCIGS는 선수의 기술에 초점을 맞추고 대회에 참가하는 비용을 최소화하고자 한다. 식탁보, 물, 냅킨, 테이블 장식은 필요하지 않으며 헤드 심사위원의 판단에 따라 고객 응대 부분에서 감점될 것이다. 실제 음료의 구성 또는 프레젠테이션과 관련된 항목은 허용된다. 이 규칙은 대회에서 불필요한 비용 발생을 막아 선수들을 보호하기 위한 것이다.

6.4. 연습 샷

선수는 준비 시간 동안 연습 샷을 내릴 수 있으며 이를 수행하도록 권장한다. 펍(또는 케이크)은 선수의 시연 시간이 시작될 때 포터필터 안에 남아 있어도 무방하다.

6.5. 잔 예열

잔은 선수의 준비 시간 동안 예열할 수 있다. 그러나 선수의 시연 시간이 시작될 때 잔에 물이 담겨 있어서는 안 된다. 어떠한 경우에도 에스프레소 머신 위에 액체가 담긴 잔이 놓여 있어서는 안 된다. (머신 위 액체 또는 재료 불가 참조)

6.6. 준비 시간 종료

선수는 자신에게 할당된 5/10분(스피릿 바/스테이지 프레젠테이션)의 준비 시간을 초과할 수 없다. 타임키퍼는 선수의 준비 시간 동안 남은 시간 3분, 1분, 그리고 30초를 안내할 것이다. 5/10분이 되면 준비 시간 공식 타임키퍼는 시간이 경과했음을 알리고, 선수에게 스테이션에서 물러나기를 요청할 것이다.

7. 경연 시간

7.1. 사회자의 소개

5/10분(스피릿 바/스테이지 프레젠테이션)의 준비 시간이 끝나고 심사위원이 준비되면 사회자는 선수를 소개할 것이다. 각 선수는 자신의 경연 동안 무선 마이크를 착용해야 한다.

7.2. 경연 시간 시작

사회자는 시연을 시작할 준비가 되었는지 선수에게 확인할 것이다. 선수는 심사위원에게 자신을 소개하기 전에 6/10분(스피릿 바/스테이지 프레젠테이션)의 시연 시간을 시작하기 위해 타이머에 부착된 리모컨의 버튼을 눌러야 한다. 지정된 시연 타임키퍼는 선수가 리모컨의 시작 버튼을 누르는 순간 스톱 위치를 시작한다. 타이머를 사용할 수 없는 경우 선수는 손을 들어 경연의 시작을 표시해야 한다.

6/10분의 시연 동안 언제라도 시간 확인을 요청할 수 있지만 시간의 흐름을 인지하는 것은 선수의 책임이다. 시연 공식 타임키퍼는 6/10분의 시연 시간 동안 선수에게 남은 시간 3분, 1분, 30초의 시간을 알려줄 것이다. 타임키퍼는 정해진 시간에 알릴 것이며, 선수가 말을 하고 있는 동안 알려줄 수도 있다.

참고: 타이머가 어떤 이유로든 오작동하는 경우, 선수는 자신의 경연 시간은 멈추지 않는다. 타이머가 오작동할 경우, 타임키퍼의 시간이 선수의 공식 시간이 된다. 선수는 위에서 언급한 것과 같이 시간 알림을 받을 것이다.

7.3. 필수 음료 제공

모든 음료는 심사위원의 프레젠테이션 테이블에서 제공되어야 한다. 음료 카테고리가 제공되는 순서는 선수가 결정한다. 그러나 각 카테고리의 음료는 선수가 다른 카테고리의 음료를 제공하기 전에 완료되어야 한다. 그렇지 않을 경우 실격 처리된다. 음료에 들어갈 재료 준비는 경연 시간 중 어느 때나 준비할 수 있다.

7.4. 러너의 제공된 음료 정리

러너는 심사위원이 음료를 제공받아 평가한 후 헤드 심사위원의 신호에 따라 심사위원의 프레젠테이션 테이블에서 음료를 치워야 한다. 선수가 특별한 지시를 할 경우 경연 시작 전에 KCIGS 무대 매니저와 러너에게 해당 내용을 설명해야 한다. 러너는 선수를 방해하지 않기 위해 모든 노력을 기울이지만, 스테이션을 성공적으로 이끌어 나가는 것은 선수의 책임이다.

7.5. 스테이션 내 허용 영역

선수는 머신 테이블, 작업 테이블, 프레젠테이션 테이블 등 KCIGS에서 제공하는 작업 영역만 활용할 수 있다. 무대 바닥 또는 그 위에 배치된 다른 기구 및/또는 장비(예: 스탠드, 테이블, 운반기, 벤치 등)를 활용할 경우 자동 실격된다. 선수는 테이블의 하단 공간을 보관 용도로 이용할 수 없다. 프리 스탠딩 너박스만이 허용된다.

7.6. 경연 시간 종료

선수가 손을 들어 타임이라고 외치면 경연 시간이 중지된다. 선수는 시간이 정확하게 기록될 수 있도록 명확하게 “타임을 외쳐야 하며 이는 선수의 책임이다.

선수는 언제든지 경연 시간을 종료할 수 있다. 최종 음료를 심사위원에게 제공한 후 또는 최종 음료 제공 후 자신의 스테이션으로 돌아가 청소한 뒤 경연 시간을 종료할 수 있다. 대회 타임키퍼나 헤드 심사위원에 의해 기록된 시간만이 점수에 반영된다.

경연 시간의 이른 종료에 대한 패널티나 추가 점수는 없다.

7.7. 경연 시간 이후 대화

선수는 시연 시간이 종료된 후에는 심사위원에게 이야기를 전할 수 없다. 선수의 경기 시간 이후의 대화는 점수에 반영되지 않는다. 선수는 시연 시간이 끝난 후 사회자와 대화할 수 있다. 하지만 시연 종료 이후의 대화나 설명이 심사에 영향을 주지 않는다.

7.8. 시간 초과 패널티

- A. 선수는 할당된 6분(스피릿 바) 또는 10분(스테이지 프레젠테이션) 동안 프레젠테이션을 완료하지 못한 경우 프레젠테이션이 완료될 때까지 진행할 수 있다.
- B. 스피릿 바에서 할당된 6분을 초과한 경우, 1초 당 0.25점씩 계산되어 총점에서 감점한다.
- C. 스테이지 프레젠테이션에서 할당된 10분을 초과한 경우, 1초 당 1점씩 계산되어 총점에서 감점한다.
- D. 선수의 총점에서 차감될 수 있는 최대 점수는 60점이다.
- E. 스테이지 프레젠테이션 경연 시간 11분을 초과하는 선수는 실격된다.
- F. 스피릿 바 경연 시간이 7분을 초과할 경우 스피릿 바 심사위원 두 명으로부터 총점 0점을 받는다.

7.9. 코칭

경기 시간에 선수에게 지시나 코칭이 허용되지 않으며 발견될 경우, 실격될 수 있다. 대회 운영을 방해하지 않는 선에서 관중들은 대회에 참여하고 선수를 응원할 수 있다. 코치, 도우미, 친구, 가족은 경기가 진행되는 동안 무대에 오르거나 방해하는 행위를 할 수 없으며, 그러한 행위를 할 경우 무대 매니저 또는 현장의 헤드 심사위원에 의해 실격 처리될 수 있다.

8. 기술적 문제

- A. 선수는 KCIGS에서 제공한 장비에서 다음과 같은 기술적 문제가 있다고 판단될 경우 손을 들어 테크니컬 타임 아웃을 외칠 수 있다.
 - i. 에스프레소 머신 (전력, 스팀압력, 작동 시스템 오작동, 물 부족 또는 배수 오작동 포함)
 - ii. 그라인더

- iii. 모든 추가 전기 장비 (시연 타이머 제외)
 - iv. 음향 영상 장비 (예: 선수의 음악 또는 마이크)
- B. 준비 또는 시연 시간은 무대 매니저(준비시간) 또는 헤드 심사위원(시연 시간 중)에 의해 일시 정지된다. 공식 타임키퍼는 선수가 테크니컬 타임 아웃을 외쳤을 때의 시간을 기록할 것이다. 헤드 심사위원은 타임키퍼가 선수로부터 요청된 테크니컬 타임 아웃을 기록하는 것을 알도록 해야 한다.
- C. 이벤트 매니저/헤드 심사위원이 쉽게 해결할 수 있는 기술적 문제라고 동의할 경우, 그들은 선수가 받을 수 있는 적절한 시간을 결정한다. 기술자가 문제를 해결하면 선수의 시간이 재개된다.
- D. 기술적 문제가 적시에 해결될 수 없을 경우, 이벤트 매니저/헤드 심사위원은 선수의 경기를 계속하기 위해 기다려야 할지 또는 시연 시간을 다시 지정해야 할지의 여부를 결정할 것이다.
- E. 선수의 시연시간을 정지해야 할 경우, 선수는 헤드 심사위원 및 무대 매니저와 함께 시연을 다시 시작할 수 있는 시간을 재조정할 것이다.
- F. 기술적 문제가 선수의 실수나 선수 개인 장비에 의한 것으로 판단될 경우, 헤드 심사위원은 선수에게 추가적인 시간을 부여하지 않을 것이며, 준비시간 또는 시연시간은 추가 시간 없이 재개될 것이다.
- G. 시연 장비에 대한 사용 미숙은 기술적 타임 아웃의 근거가 되지 않는다. 부적절한 사용으로 인한 기술적 문제에 대해서는 시간 점수가 부여되지 않는다. 따라서 선수는 모든 시연 장비를 올바르게 사용하고 이해할 책임이 있다.
- H. 그룹헤드 간의 불일치에 대한 조정 요구는 준비 시간에만 가능하다.

8.1. 방해

자원봉사자, 심사위원, 관객, 미디어 등이 선수에게 확실한 방해가 될 경우, 선수는 추가 시간을 받게 될 것이다. 헤드 심사위원은 이를 감독할 책임이 있고 얼마나 더 많은 시간이 인정되어야 하는지 결정할 것이다.

8.2. 잊어버린 도구들

- A. 선수가 준비시간 동안 장비 및 액세서리를 일부 잊어버린 경우, 선수는 스테이지를 벗어나 누락된 품목을 가져올 수 있다. 그러나 선수의 준비시간은 멈추지 않는다.
- B. 선수가 시연 중에 장비 및 액세서리를 일부 잊어버린 경우, 헤드 심사위원에게 알린 뒤 무대 뒤에서 찾아와야 한다. 이 때에도 선수의 시연시간은 멈추지 않는다.
- C. 운영자, 도우미, 팀 구성원 또는 관객에 의한 전달은 불가하다.

9. 정리

시연 시간이 종료되면 선수는 스테이션 청소를 시작해야 한다. 카트를 사용한 경우, 러너는 선수가 물품을 적재할 수 있도록 카트를 무대 위로 다시 가져올 것이다. 선수가 자신만의 전기 장비를 가지고 온 경우, 러너는 선수가 스테이션에서 이러한 품목을 정리할 수 있도록 도와줄 수 있다. 선수는 자신의 개인 장비와 소모품을 모두 제거하고 자신의 스테이션을 깨끗하게 청소해야 한다. 심사위원은 정리 시간을 평가하지 않는다.

10. 대회 후

10.1. 점수 기록

예선 라운드에서의 점수는 결승전으로 이전 합산되지 않는다.

10.1.1. KCIGS 공식 점수 기록

KCIGS 공식 스코어키퍼들은 모든 점수를 합산하고 기밀을 유지할 책임이 있다.

10.1.2. 선수 총점

선수의 총점은 예선전에서는 스피릿 바, 테크니컬/비주얼, 테이스트/맛 평가표의 총점을 합산하여 계산한다. 결승전에서는 테크니컬/비주얼과 테이스트/맛 평가표의 총점을 합산하여 계산한다. 두 라운드 모두 시간 초과 패널티를 뺀 합산으로 계산한다. 참고: 헤드 심사위원의 점수는 총점에 반영되지 않는다.

10.1.3. 동점 처리

두 명 이상의 선수가 총점에서 동점을 이룰 경우, 향미의 균형과 조화 항목의 점수가 높은 선수가 높은 순위를 얻게 될 것이다.

총점에서 동점을 이룬 선수가 향미의 균형과 조화에서도 같은 점수를 받은 경우, 음료 맛에 대한 전체적인 인상에서 높은 점수를 받은 선수가 더 높은 순위를 받게 될 것이다.

10.2. 디브리핑

대회가 끝난 후 선수는 컴페티션 바디가 발표한 일정에 따라 심사위원과 함께 자신의 평가표를 검토할 기회를 갖게 된다. 선수는 이벤트 매니저가 평가표 스캔을 완료하기 전까지는 자신의 평가표를 가져갈 수 없다. 컴페티션 바디는 이벤트에서 실물 스코어시트를 참가 선수에게 반환하거나 이벤트 종료 후 참가자에게 이메일로 보낼 수 있다.

11. 심사 기준

11.1. 시연 장소

테크니컬/비주얼 심사위원은 시연 시작 및 종료 시 시연 장소의 청결함, 동선 및 운영을 평가할 것이다.

11.2. 테이스트/맛 평가

각 음료의 테이스트/맛에 대한 점수가 부여된다. 선수는 양질의 알코올과 커피 기반 음료를 만들기 위해 다른 재료와 커피를 잘 조합하는 데 노력을 기울여야 한다. 완성된 음료에서 커피가 지배적인 향미를 나타내지 않을 수도 있지만, 분명히 인지할 수 있어야 한다. 선수는 심사위원들에게 자신이 특정 커피를 선택한 이유, 커피 프로파일, 음료 구성 요소, 주요 테이스트/맛 요소, 창작 음료에 사용된 재료와 함께 심사위원들에게 제공하는 음료에 담긴 철학(주제)을 구두로 설명해야 한다.

11.3. 음료 프레젠테이션

음료의 시각적 표현을 바탕으로 점수를 부여한다.

11.4. 기술적 숙련도

선수의 기술적 지식과 기술에 기초하여 평가한다.

11.5. 시연

선수에 대한 전체적인 인상, 기술, 재능, 개성과 음료 프레젠테이션에 근거하여 평가한다.

12. 평가 범주

점수 유형은 두 가지로 구분된다.

평가	점수
Yes/예	1
No/아니오	0

평가	점수
Unacceptable/수용불가	0
Acceptable/수용	1
Average/평균	2
Good/좋음	3
Very Good/매우 좋음	4

Excellent/뛰어남	5
Extraordinary/매우 뛰어남	6

12.1. 예/아니오 점수

선수는 이 항목에 대해 “예”인 경우 1점을 받고, “아니오”인 경우 0점을 받는다.

12.2. 숫자 점수

점수 범위는 0~6이다. 반점(0.5) 단위의 점수는 1~6 범위 내에서 허용된다. 심사위원은 점수 범위 전체를 사용하도록 권장한다. 낮은 점수는 프레젠테이션이 부족하다는 뜻이고, 높을수록 프레젠테이션이 더 좋다는 뜻이다. 특정 항목은 2배 또는 4배의 점수가 배정되어 있다.

13. 테크니컬/비주얼 평가 절차

다음은 테크니컬/비주얼 평가표에 대한 설명이다. 각 선수는 1명의 테크니컬 심사위원이 평가한다.

13.1. 테크니컬/비주얼 평가 - 예선 스테이지 프레젠테이션

13.1.1. 시각적인 창의성

심사위원은 제공받은 두 음료를 모두 평가한다. 심사위원은 음료의 미적 외관에서 독창성을 볼 것이다. 심사위원은 제공된 두 음료의 시각적 창의성을 평가할 때 일관성을 고려할 것이다.

13.1.2. 전체적인 시각적 인상

시각적인 관점에서 음료가 얼마나 매력적이고 매력적인지 확인할 것이다.

13.1.3. 전체적인 프레젠테이션

시각적으로 음료에 대한 바텐더의 프레젠테이션이 얼마나 매력적인가에 대해서는 음료를 만드는데 어떠한 바텐딩 기술을 선보일 것인가도 포함된다. 평가는 음료를 만드는 데 선수가 보이는 자신감, 재주, 기술 및 스타일을 포함한다.

13.1.4. 시연 시작 시 작업장 구성과 청결

- A. 선수의 작업 공간(작업 테이블, 준비 테이블, 에스프레소 머신 상단)의 청결과 정돈 상태를 0에서 6점 사이의 척도로 평가한다. 작업 공간이 지저분하다고 판단되는 경우(예: 카운터 또는 머신 바닥, 옆지르거나 깨진 유리 제품, 얼룩 등) 0점을 줄 수 있다.
- B. 그라인더 주위에 약간의 커피 가루가 있는 것은 허용된다.
- C. 선수가 실용적이며 효율적인 방법으로 작업장을 구성할 수 있는지를 확인한다.
- D. 선수의 시연 시간이 시작될 때 포터필터 안에 커피 펍(사용된 커피 찌꺼기)이 있을 수 있다. 이는 시작 시 청결 점수에 반영되지 않는다.

13.1.5. 전문적인 커피 추출

선수는 자신이 선택한 어떠한 추출 방법을 사용할 수 있다. 선수가 선택한 커피, 신선도, 일관적인 그라인딩과 도징, 커피 낭비, 에스프레소 추출 시간, 커피 추출 시간, 추출 장비 등에 대한 이해를 기반으로 평가한다.

13.1.6. 전문적인 스피릿 준비

- A. 선수는 모든 칵테일 제조 방법을 활용할 수 있다. 선수의 바텐딩 기술(예: 푸어링, 셰이킹, 믹싱, 계량, 스팀링 등)이 고려된다. 무대에서 칵테일 재료를 계량, 주입 및 혼합하는 선수에게 더 높은 점수가 주어진다.
- B. 창의성, 부드러움, 조절, 정확성 등에 대하여 점수가 부여된다. 이는 알코올과 재료의 믹싱, 셰이킹 또는 블렌딩, 계량과 음료 잔에 붓는 기술 등을 일컫는다.

C. (음료를 준비하는 동안) 흘리거나, 떨어뜨리거나, 놓치거나, 어설피게 다루거나 파손하는 것은 이러한 점수 범주에 전반적인 영향을 미친다.

D. 시연 시간이 시작되기 전에 음료 잔에 얼음을 넣어서는 안 된다.

13.1.7. 재료 사용의 전문성

선수는 재료의 선택, 품질, 준비, 전체적인 플레이버/맛의 균형과 음료의 스타일을 적합하게 사용하여 전문성을 입증해야 한다. 선수는 시연 시간에 재료, 장식, 또는 크림을 준비하면 더 높은 점수를 받게 된다.

13.1.8. 시연의 전문성

선수의 음료 제조에 있어서 보이는 서비스 기술, 재능, 스타일에 기반하여 평가한다.

전문성은 바리스타 및 바텐딩 직업과 관련하여 관찰할 수 있는 자질, 우수한 고객 서비스, 기술, 작업 동선 및 시간 관리 능력으로 평가한다. 선수는 스스로의 퍼포먼스를 지휘하는接客 전문가임을 입증해야 한다.

13.1.9. 시연 전체의 전반적인 위생

심사위원은 전체 프레젠테이션에서 선수의 위생 상태를 기준으로 점수를 부여한다. 허용할 수 없는 관행의 예로는 손으로 얼굴이나 입 등을 만진 다음 음료를 준비하는 것, 바닥을 만진 손으로 음료를 준비하는 것, 맨손으로 얼음을 만지는 것 등이 포함되나, 이에 국한되지 않는다.

13.2. 결승전 - 테크니컬/비주얼 평가

예선전 스테이지 프레젠테이션의 테크니컬/비주얼 평가와 동일한 프로토콜을 사용하여 평가한다. 그러나 아이리시 커피에 대해서는 “시각적 창의성”과 “전반적인 시각적 매력”에 대한 점수를 부여하지 않는다.

13.2.1. 색상의 명확한 분리

본 항목은 아이리시 커피에서 크림과 커피를 분리하는 것을 말한다. 순백색 크림과 진하고 어두운 커피 사이에 번짐없이 선명한 라인이 있으면 높은 점수가 부여된다. 크림이 커피에 완전히 섞이면 0점이 부여된다.

13.2.2. 표면

아이리시 커피 표면에 커피 얼룩이 없고 순백색 크림이 있으며 거품이 없고 윤기가 있는 경우 높은 점수가 부여된다.

14. 스피릿 바 평가 절차

14.1. 비주얼/테이스트 평가

14.1.1. 플레이버/향미의 균형과 조화

심사위원은 음료의 플레이버/향미가 얼마나 조화를 잘 이루고 균형을 이루는지 평가한다. 심사위원은 커피의 맛 구성 요소, 제공된 알코올 및/또는 재료가 얼마나 잘 어울리고 서로를 보완하는지에 따라 음료를 평가한다. 구성 요소의 조합은 흥미로운 테이스트/맛 경험을 창출하면서 선택된 알코올 및/또는 재료를 보완해야 한다. 커피 그리고 선택한 알코올 모두 음료에서 쉽게 식별할 수 있어야 한다. 선수가 음용 방법을 제시하는 경우 심사위원은 이를 따라야 한다.

14.1.2. 창의성

심사위원은 재료, 방법, 그리고 프레젠테이션의 조합에서 독창성을 찾아야 한다. 심사위원은 선수의 컨셉 및 음료를 준비하거나 프레젠테이션을 진행하는 데 사용하는 새로운 방법, 기술 또는 재료의 독창성을 기반으로 선수의 창의성을 평가한다.

14.1.3. 전체적 인상

심사위원은 제공받은 음료를 평가한다. 심사위원은 음료의 전체적인 형태과 맛을 개인적인 영향에

따라 평가한다. 이 항목을 평가할 때 심사위원은 고객의 입장에서 음료에 대해 점수를 매기는 경우도 고려하게 된다. 또한 이 항목에서 즐거운 마우스필과 기분 좋은 센서리 경험을 찾는다.

14.1.4. 전문적 인상

- A. 전문성은 바리스타 및 바텐딩 직업과 관련하여 그 자질이 보이는가에 기반하여 평가된다. 훌륭한 현대 기술과 작업 동선 관리와 시간 관리가 여기에 포함된다. 심사위원은 선수가 설명한 내용과 선수가 제공한 것과의 밀접한 상관관계를 찾는다.
- B. 심사위원은 전체 프레젠테이션에서 선수의 위생 상태를 기준으로 점수를 부여한다. 수용 불가능한 행위의 예로는 손으로 얼굴이나 입 등을 만진 다음 음료를 준비하는 것, 바닥을 만진 손으로 음료를 준비하는 것, 맨손으로 얼음을 만지는 것 등이 포함되나, 이에 국한하지 않는다.

15. 테이스트/맛 평가 절차

15.1. 예선 스테이지 프레젠테이션 - 테이스트/맛 평가

“음료 맛에 대한 전체적 인상”, “창의성”, “플레이버/향미의 균형과 조화”에 대해서는 스피릿 바 평가 절차 항목을 참조한다.

15.1.1. 마시기 좋은 온도 (핫/웜 또는 콜드)

음료의 온도는 심사위원에게 제시할 때의 온도로 평가한다. 선수는 심사위원이 음료를 제공받기 전에 음료의 온도와 맛에 미치는 영향을 설명해야 한다. 지정된 설명이 없으면 이 카테고리에서 0점을 받게 된다.

15.1.2. 음료에서 느껴지는 커피 테이스트/맛의 품질

심사위원들은 맛에서 커피가 명확히 구분되는지와 커피 테이스트/맛의 품질을 고려한다. 낮은 품질의 커피 테이스트/맛이나 플레이버/향미가 부족할 경우 낮은 점수를 받게 될 것이다. 음료에서 커피가 지배적인 플레이버/향미를 가질 필요는 없지만 명확히 느껴질 수 있어야 한다.

15.1.3. 음료의 바디/마우스필

- A. 심사위원은 음료의 바디/마우스필이 편안하고 음료 스타일에 적합한지를 결정해야 한다.
- B. 선수는 음료의 바디/마우스필을 설명하도록 권장된다. 선수는 설명에서 해당 음료의 예상되는 바디/마우스필을 제공하지 않을 수 있다.
- C. 바디/마우스필 설명이 정확할수록 더 높은 점수가 부여된다.
- D. 바디감의 품질은 특히 혀와 입천장 사이에서 감지되는 액상의 촉감에 기초한다. 바디감이 가볍거나 무거운 음료는 입안의 촉감 품질과 관련하여 높은 점수를 받을 수 있다.

15.1.4. 상업적 적용 가능성

심사위원은 음료 준비 방법, 사용된 재료 및 음료의 최종 프레젠테이션이 상업적으로 시장에 적용될지의 여부를 평가해야 한다. 소비자들로부터 많은 호응을 얻고 실용적으로 적용이 가능할 것이라 생각되는 음료에 높은 점수가 부여된다.

15.1.5. 시연의 전문성

선수의 시연은 음료 제조에서 보이는 서비스 기술, 재능, 스타일에 기반하여 점수가 부여된다.

전문성은 바리스타 및 바텐딩 직업과 관련하여 볼 수 있는 자질, 우수한 고객 서비스, 기술, 작업 동선 및 시간 관리 능력으로 평가한다. 선수는 스스로의 퍼포먼스를 지휘하는 접객 전문가임을 입증해야 한다.

15.2. 결승전 - 테이스트/맛 평가

선수는 결승전에서 디자이너 음료의 온도를 자유롭게 선택할 수 있다.

예선전 스테이지 프레젠테이션의 테이스트/맛 평가와 동일한 프로토콜을 사용하여 평가한다. 그러나

아이리시 커피에 대해서는 “창의성”과 “상업적 적용 가능성”에 대한 점수를 부여하지 않는다.

16. 컴페티션 바디 이벤트 항소

선수가 이벤트 기간동안 코리아 커피 챔피언십에 대해 이의를 제기하거나 항소하고자 할 경우, 코리아 커피 챔피언십 이벤트 운영자(SCA 한국챕터) 및/또는 WCE Rep(대회 초청 랩)에게 연락해야 한다. 모든 문제는 가능하면 신속하게 해결되도록 해야한다. 현장에서 문제를 해결하는 것이 가장 효과적이고 적절하다. 대회 종료 후 이의 제기 시 효과적으로 중재하는 것에 어려움이 따를 수 있다.

이벤트 매니저가 문제 및/또는 항의가 현장에서 해결될 수 있다고 판단하는 경우, 이벤트 매니저는 공정한 대표성을 보장하기 위해 관련 담당자나 단체에 연락한다. 선수의 문제 및/또는 항의가 논의되고 이벤트 주최자와 현장 WCE Rep이 공동으로 결정한다. 이벤트 운영자 및/또는 WCE Rep은 선수에게 결정을 알린다.

해당 문제가 서면 항소를 필요로 하는 경우, 사건 발행 후 24시간 이내에 이메일을 통해 컴페티션 바디 그리고 WCE에 직접 전달해야 한다. 항소가 운영 시스템에 관련된 것이라면 컴페티션 바디가 내용 조사 및 중재를 전적으로 책임진다. 만약 항소 내용이 심사 또는 규정과 관련된 것이라면 WCE는 해당 문제를 조사하고 중재를 제공할 수 있다. 코리아 커피 챔피언십 및 WCE 담당자는 모든 서면 항소 접수 후 24시간 이내에 WCE에 보고해야 한다. 그러나 WCE는 컴페티션 바디 심사위원 또는 자원봉사자를 직접 인증하거나 관리하지 않으므로 이들의 행동을 중재할 수 없다. 코리아 커피 챔피언십 이벤트의 항소는 처리하는 데 추가 시간이 소요될 수 있다. 항소를 제출한 사람은 30일 이내에 답변을 받을 것으로 예상된다.

항소 서한에는 다음 사항이 포함되어야 한다.

- 이름
- 날짜
- 불만 사항에 대한 명확하고 간결한 진술
- 관련 날짜 및 시간 (해당되는 경우)
- 의견 및 해결 방안에 대한 제안
- 소속
- 연락처 정보

위 정보가 포함되지 않은 항의/항소는 인정되지 않는다. 사건 발생 후 24시간 이내에 서면으로 이메일 sca.kr@sca.coffee 로 항소를 제출해야 한다.