



## **KOREA NATIONAL BARISTA CHAMPIONSHIP 2022**

### 2022 코리아 내셔널 바리스타 챔피언십 규정 및 규칙

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



번역안 배포일: 2022년 3월 4일

수정일: 2022년 5월 26일

SCA 한국챕터 대회위원회

Contents

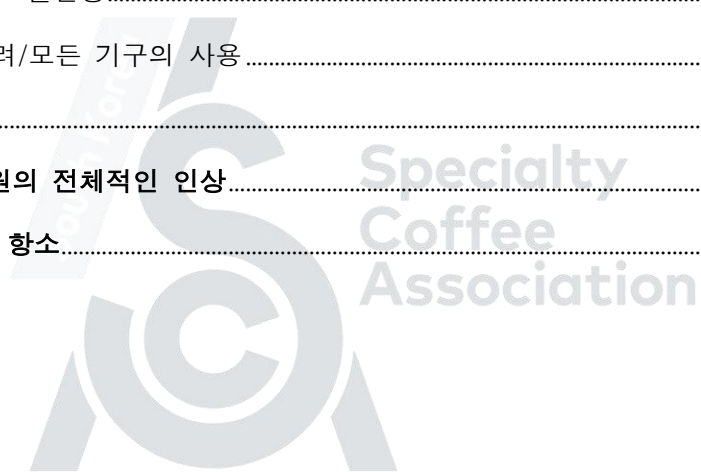
1. 참가 조건	7
1.1. 조직	7
1.2. 권리	7
1.3. 참가 조건	7
1.3.1. 컴페티션 바디 자격	7
1.3.2. 나이 제한	7
1.3.3. 국적	7
1.4. 이해관계 상충	7
1.4.1. 심사	7
1.4.2. 칼리브레이션 바리스타	7
1.4.3. 기타 이해관계 상충	8
1.5. 규칙 및 규정의 실행	8
1.5.1. 코로나 19 감염 예방	8
1.6. 접수 신청	8
1.6.1. 선수 등록 양식	8
1.6.2. 선수 질의	8
1.6.3. 계약 조건	8
2. 대회 개요	8
2.1. 요약	8
3. 음료의 정의	9
3.1. 에스프레소	9
3.2. 밀크 음료	10
3.3. 창작 음료	10
4. 대회 절차	11
4.1. 요약	11
4.2. 대회 공간 개요	11
4.2.1. 스테이션 배치	11
5. 기계, 액세서리 & 원재료	12
5.1. 에스프레소 머신	12

5.2.	머신 위 액체류 또는 재료 배치 불가.....	12
5.3.	실격.....	13
5.4.	그라인더.....	13
5.5.	추가 전기 장비.....	13
5.6.	제공되는 장비 & 도구.....	13
5.7.	권장 장비 & 도구.....	13
6.	준비 시간 전 선수 지침.....	14
6.1.	선수 오리엔테이션.....	14
6.2.	준비 연습실.....	14
6.3.	연습 시간.....	14
6.4.	대회 음악.....	14
6.5.	시간 엄수.....	14
6.6.	테이블 셋업.....	15
6.6.1.	그라인더 및 추가 전기 장비 배치.....	15
6.7.	도우미 및 보조자의 무대 출입 불가.....	15
6.8.	무대 위 운반 도구.....	15
7.	준비 시간.....	15
7.1.	준비 시간 시작.....	15
7.2.	카트.....	15
7.3.	심사위원 시연 테이블.....	16
7.4.	연습 샷.....	16
7.5.	잔의 예열.....	16
7.6.	준비 시간 종료.....	16
8.	시연 시간.....	16
8.1.	마이크와 행사 진행자.....	16
8.2.	시연 시간.....	16
8.3.	선수 소개.....	16
8.4.	필수 음료 제공.....	17
8.5.	제공된 음료를 러너가 정리.....	17

8.6.	스테이션 내 허용 영역.....	17
8.7.	시연 시간 종료.....	17
8.8.	시연 시간 이후 대화.....	17
8.9.	시간 감점.....	17
8.10.	코칭.....	18
9.	기술적 문제.....	18
9.1.	방해.....	18
9.2.	잊어버린 도구들.....	18
10.	정리 시간.....	19
11.	시연 이후.....	19
11.1.	점수기록.....	19
11.1.1.	공식 스코어키퍼.....	19
11.1.2.	선수의 총점.....	19
11.1.3.	동점.....	19
11.2.	디브리핑.....	19
12.	평가 기준.....	19
12.1.	심사위원들이 바리스타 챔피언에게 기대하는 것.....	19
12.2.	시연 장소.....	19
12.3.	맛/테이스트 평가.....	20
12.4.	음료 시연.....	20
12.5.	기술적 숙련도.....	20
12.6.	심사위원의 전체적인 인상.....	20
13.	기술적 평가 절차.....	20
13.1.	평가 범위.....	20
13.2.	테크니컬 평가표 - 파트 1.....	20
13.2.1.	시작 시 작업 공간 / 타월의 청결성.....	21
13.3.	파트 2 - 에스프레소 기술 숙련도.....	21
13.3.1.	그룹헤드 물 흘리기.....	21
13.3.2.	도징 전 필터 바스켓 건조/청결.....	21

13.3.3.	도징/그라인딩 시 커피의 흘림과 낭비.....	21
13.3.4.	일관된 도징 및 탬핑.....	21
13.3.5.	포터필터 청결(그룹 장착 전).....	21
13.3.6.	그룹 장착과 즉각적인 추출.....	22
13.3.7.	추출 시간(3 초 이내의 추출 편차).....	22
<b>13.4.</b>	<b>파트 3 - 우유 음료 기술 숙련도.....</b>	<b>22</b>
13.4.1.	깨끗이 비워져 있는 피처로 시작.....	22
13.4.2.	스티밍 작업 전 스팀 분출.....	22
13.4.3.	스티밍 작업 후 스팀완드 청결.....	22
13.4.4.	스티밍 작업 후 스팀 분출.....	22
13.4.5.	종료 시 허용 가능한 우유 낭비.....	22
<b>13.5.</b>	<b>파트 4 - 창작 음료 기술 숙련도.....</b>	<b>22</b>
<b>13.6.</b>	<b>파트 5 - 테크니컬.....</b>	<b>22</b>
13.6.1.	전체 작업 공간 관리 / 종료 시 작업장의 청결성.....	23
13.6.2.	포터필터 스파웃 청결성/도저 챔버 내 스파웃 접촉을 피함.....	23
13.6.3.	시연 중 위생관리.....	23
13.6.4.	타월의 적절한 사용.....	23
<b>14.</b>	<b>센서리 평가 절차.....</b>	<b>23</b>
<b>14.1.</b>	<b>평가 범위.....</b>	<b>24</b>
<b>14.2.</b>	<b>파트 1 - 에스프레소 평가.....</b>	<b>24</b>
14.2.1.	크레마.....	24
14.2.2.	맛의 경험.....	24
14.2.3.	향미 표현의 정확성.....	25
14.2.4.	촉감 경험.....	25
14.2.5.	촉감 설명의 정확도.....	25
14.2.6.	기능성과 올바른 에스프레소 잔의 사용.....	25
<b>14.3.</b>	<b>파트 2 - 우유 음료 평가.....</b>	<b>25</b>
14.3.1.	시각적 평가.....	26
14.3.2.	맛의 경험.....	26

14.3.3.	향미 표현의 정확성 .....	26
14.3.4.	기능적인 잔의 사용 .....	26
14.4.	파트 3 - 창작 음료 평가.....	26
14.4.1.	충분한 설명, 소개 및 준비성 .....	27
14.4.2.	매력적인 연출 .....	27
14.4.3.	기능성 .....	27
14.4.4.	창작성 및 커피와의 시너지 .....	27
14.4.5.	맛의 균형 .....	28
14.4.6.	향미(플레이버) 표현의 정확성 .....	28
14.5.	파트 4 - 바리스타 평가.....	28
14.5.1.	프레젠테이션: 전문성.....	28
14.5.2.	세부적인 배려/모든 기구의 사용 .....	28
14.5.3.	적절한 복장.....	28
14.6.	파트 5 - 심사위원의 전체적인 인상.....	28
15.	컴페티션 바디 이벤트 장소.....	29



## 1. 참가 조건

### 1.1. 조직

월드 바리스타 챔피언십(WBC)은 월드 커피 이벤트의 유한책임회사(WCE)의 프로그램이다.

### 1.2. 권리

이 공식 규칙 및 규정, 대회 형식을 포함한 월드 바리스타 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 바리스타 챔피언십(WBC)은 월드 커피 이벤트(WCE)의 승인을 받은 컴페티션 바디 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 대회 기관으로부터 배출된 한(1)명의 선수만 대회에 출전할 수 있다. (WCE의 승인을 받은 대회 기관이 되기 위한 방법에 대한 자세한 사항은 대회 기관 제재 기준 및 조건 참고: <https://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 WBC 대회가 끝나기 전에 자신의 국가를 포함한 모든 국가에서(월드, 내셔널, 지역 예선) 심사를 할 수 없다.
- B. KNBC 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 참여한 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 대회의 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

KNBC는 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 장소"에서 안내하는 절차에 따라 항소할 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 KNBC 규정과 평가표를 읽고 이해할 책임이 있다. 모든 KNBC문서는 <https://korea.sca.coffee>에서 확인할 수 있다. 선수들은 KNBC 행사 전에 SCA 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 내셔널 바리스타 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. KNBC 선수의 시연은 센서리, 테크니컬 및 헤드 심사위원 세 종류의 심사위원이 평가한다:



- i. KNBC는 4명의 센서리 심사위원, 2명의 테크니컬 심사위원, 1명의 헤드 심사위원으로 운영된다. 점수를 기록하지 않는 웨도우 심사위원이 스테이지에 있을 수 있다.
- B. 선수들은 15분 동안 3개의 카테고리(에스프레소, 밀크 음료, 창작 음료) 별 음료 1잔씩을 4명의 센서리 심사위원 각각에게 총 12잔의 음료를 제공해야 한다.
- C. 선수는 음료 카테고리의 제공 순서를 정할 수 있다. 하지만 제공이 시작된 카테고리가 완료되어야 다른 카테고리의 음료를 제공할 수 있다. (예. 에스프레소 카테고리 음료 제공시 4잔이 모두 제공되어야 한다). 만일 선수가 카테고리 순서 외의 음료를 제공하는 경우 실격처리 된다. 창작 음료를 만들기 위한 재료의 준비 및 제공은 시연 시간 어느 때나 가능하다.
- D. 각 카테고리(에스프레소, 밀크음료 및 창작 음료) 내 음료는 다양한 형태로 심사위원에게 제공될 수 있다(예. 한 번에 1잔, 한 번에 2잔, 동시에 4잔). 센서리 심사위원은 음료가 제공되면 바로 평가를 시작한다.
- E. 각 카테고리 내 4잔의 음료는 모두 동일한 커피를 사용하여야 한다. 하지만 카테고리 별로 다른 커피를 사용할 수 있다. 각 카테고리 내 4잔의 음료는 동일한 재료를 포함하고 동일한 레시피를 따라야 한다. 한 카테고리 내에 계획적으로 다양한 음료를 준비하고 제공할 경우, 처음과 다른 레시피로 제공한 음료들은 맛의 균형에서 0점 처리된다.
- F. 선수들은 시연시간 동안 원하는 만큼의 음료를 만들 수 있다. 단, 센서리 심사위원에게 제공한 음료만 평가 받는다.
- G. 헤드저지는 어떤 것도 제공받을 수 없다. 선수는 헤드저지에게 섭취 가능한 그 어떤 것도 제공할 수 없다. (예시: 물, 음료 등)

### 3. 음료의 정의

#### 3.1. 에스프레소

- A. 에스프레소는 분쇄된 커피로 만들어지는 1 온스 음료(30mL에서 +/-5mL 편차)로 더블 포트필터의 한 쪽에서 한번에 연속적으로 추출된 커피를 말한다.
- B. 커피는 코페아과 식물의 열매 씨앗을 로스팅하여 모아진 생산물이다.
- C. 커피는 체리로 수확한 시점부터 음료로 추출할 때까지 어떠한 종류의 첨가물, 향료, 색소, 향 물질, 액상, 파우더 등을 넣을 수 없다. 커피의 생산, 수확 및 주요 가공 시 사용된 물질 (비료 등)은 허용된다.
- D. 커피는 블렌딩, 단일 지역, 단일 국가, 단일 농장 등의 것일 수 있다.
- E. 모든 심사위원에게는 완전한 에스프레소가 제공되어야 한다. 에스프레소 정의에 적합하지 않은 샷은 맛 그리고/또는 촉감 점수에서 센서리 결과에 영향을 줄 수 있다. 에스프레소는 다양한 양의 커피를 사용하여 준비될 수 있다.
- F. 에스프레소는 섭씨 90.5-96도 사이의 온도에서 추출된다(화씨 195-205도).
- G. 에스프레소 머신 추출 압력은 8.5- 9.5바 사이로 설정된다.
- H. 동일한 카테고리 내 에스프레소 그룹 헤드 별 추출 시간의 편차는 3.0초 이내여야 한다. 그렇지 않을 경우 “추출 시간” 에서 “No”로 평가 될 것이다. 추출 시간은 20-30초를 권장한다. 하지만 의무적이지는 않다.
- I. 에스프레소를 제공할 때 크레마가 존재해야 하며 깨진 부분이 없어야 한다.
- J. 에스프레소는 정확한 점수를 평가할 수 있도록 60-90mL 용량의 잔에 제공해야 한다. 잔이 너무 뜨거운지, 잔의 형태이기는 하나 잡고 마시기가 불편한지, 에스프레소 평가 프로토콜을 실행하기에 어려움이 있는지에 대한 부분도 감안하되 이 부분을 독립적으로 평가하여 반영하지는 않는다. 이러한 모든 사항에 적합하지 않을 경우 “기능성과 올바른 에스프레소 잔의 사용”에서 “No”로 평가 될 것이다.

- K. 에스프레소는 적절한 스푼, 냅킨 그리고 향과 맛이 첨가되지 않은 물과 함께 심사위원에게 제공되어야 한다. 그렇지 않을 경우 “세부적인 배려”에서 감점을 받는다.
- L. 포터필터 안에 분쇄된 커피와 물 이외의 것이 첨가될 경우 테크니컬 및 센서리 평가표의 에스프레소 카테고리 내 모든 점수는 0점 처리한다.

### 3.2. 밀크 음료

- A. 밀크 음료는 싱글샷 하나의 에스프레소(3.1 에스프레소 정의 참조)와 스팀한 우유의 조합으로, 풍부하고 달콤한 우유와 에스프레소의 조화로운 균형으로 만들어지고, 부피는 240ml 이하여야 한다.
- B. 밀크 음료는 라떼아트나 중앙의 하얀 우유의 원 모양으로 제공될 수도 있다. 라떼아트의 모양은 참가자가 선택하는 어떤 패턴이어도 된다.
- C. 밀크 음료는 심사위원이 정확한 평가를 하는 능력에 있어 어떠한 기능적인 손상이 없이 마실 수 있는 컵에 제공해야만 한다. 이것은 다음의 사항에 한정되지는 않지만, 컵이 너무 뜨겁거나, 안전하게 마시는 데 방해가 되면 안 된다. 그렇지 않으면 “기능적인 잔의 사용” 부분에서 “No”로 평가 받을 것이다.
- D. 설탕, 향신료 또는 파우더로 된 첨가물 등을 포함한 추가적인 토핑은 사용할 수 없다. 사용 시, 선수는 “맛의 균형”부분에서 0점을 받을 것이다.
- E. 밀크 음료는 냅킨과 향과 맛이 첨가되지 않은 물과 함께 심사위원에게 제공되어야 한다. 그렇지 않을 경우 참가자는 “세부적인 배려”에서 감점을 받을 수 있다.
- F. 포터필터 안에 분쇄된 커피와 물 이외의 것이 첨가될 경우 테크니컬 및 센서리 평가표의 밀크 음료 카테고리 내 모든 점수는 0점 처리한다.

### 3.3. 창작 음료

- A. 창작 음료는 참가자의 창의성과 더불어 매력적이며, 독특한 에스프레소 기반의 음료를 창조하는 기술을 보여준다.
- B. 창작 음료는 심사위원들이 마실 수 있는 액상 음료이어야 한다. 음식이 곁들여질 수는 있으나 음료 아이템만이 심사위원들에게 평가 받는다.
- C. 각각의 창작 음료 4잔에는 최소 한잔의 에스프레소(3.1 에스프레소 정의 참조)를 포함하고 있어야 한다. 그렇지 않을 경우 참가자는 해당 음료에 대해 센서리 평가표 창작 음료 카테고리의 “맛의 균형”에서 0점을 받게 될 것이다.
- D. 창작 음료에 사용되는 에스프레소는 참가자의 시연 시간 동안 준비되어야 하며, 그렇지 않을 경우 해당 창작 음료는 센서리 평가표 창작 음료 카테고리의 “맛의 균형”에서 0점을 받게 될 것이다.
- E. 에스프레소의 맛이 뚜렷하게 나타나야 하며, 그렇지 않을 경우 “맛의 균형” 점수는 센서리 경험의 결과를 반영하게 될 것이다.
- F. 창작 음료의 온도는 다양하게 제공될 수 있다.
- G. 알코올, 알코올 추출물 또는 부산물, 규제 또는 불법 약물을 제외한 모든 재료는 창작 음료 준비에 사용될 수 있다. 금지된 재료를 사용하는 경우, 참가자는 센서리 평가표 창작 음료 카테고리 전체 항목에서 0점을 받게 될 것이다.
- H. 모든 재료는 심사위원의 요청이 있을 경우 공개되어야 한다. 선수는 재료를 확인하기 위해 자신의 창작 음료에 사용한 모든 재료의 원 포장을 가지고 와야 한다. 이러한 요청 시 참가자가 원 포장을 제공하지 않는 경우, 센서리 평가표 창작 음료 카테고리 내의 모든 점수는 0점을 받게 된다.
- I. 창작 음료 재료는 시연시간 동안 즉석에서 준비하고 만들어야 한다. 창작 음료의 준비는 센서리 평가표의 “충분한 설명과 소개 및 준비성” 카테고리에서 평가될 것이다. 사전 준비가

필요한 어떤 특정한 재료가 필요한 경우(예, 24시간 추출과 같은)는 시연 전 미리 준비할 수 있다.

- J. 포터필터 안에 분쇄된 커피와 물 이외의 것이 첨가될 경우 테크니컬 및 센서리 평가표의 창작 음료 카테고리 내 모든 점수는 0점 처리한다.

#### 4. 대회 절차

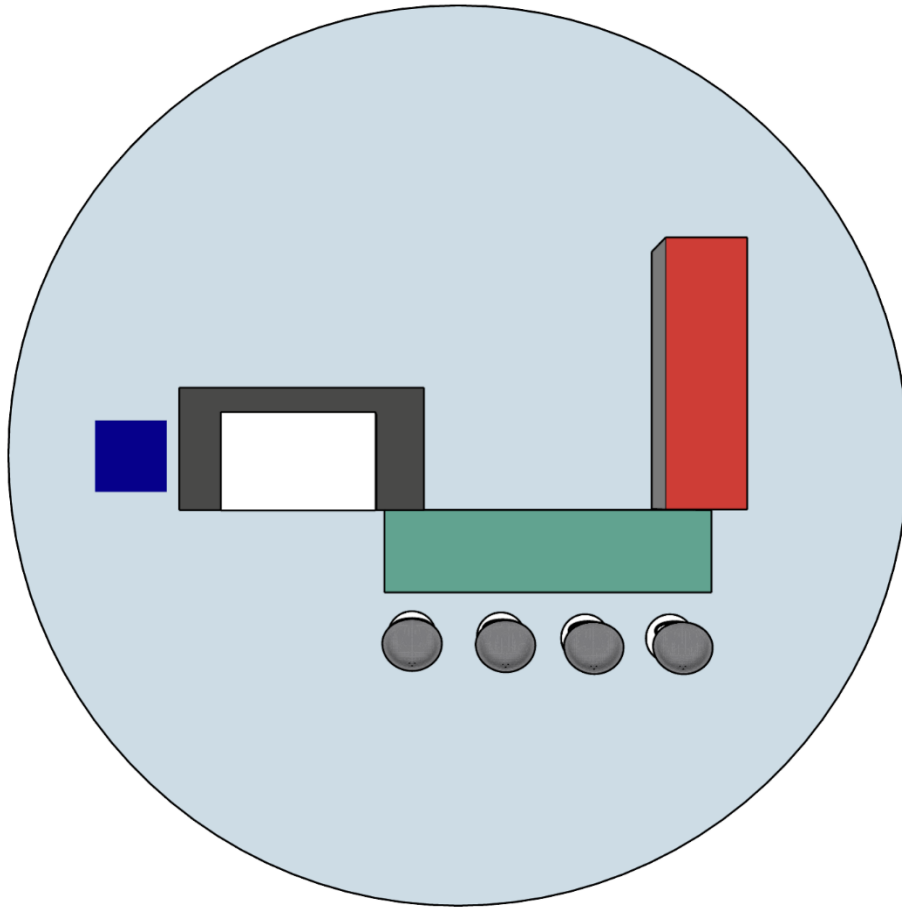
##### 4.1. 요약

- A. 대회 공간은 연속된 숫자로 표시된 최소 3개의 대회 스테이션으로 구성된다(예, 1, 2, 3 스테이션 등).
- B. 모든 선수는 시작 시간 및 스테이션 번호를 배정받는다.
- C. 모든 선수는 배정된 스테이션에서 44분을 받을 것이며, 이는 다음과 같이 구분된다.
  - 테이블 셋업 7분
  - 준비 시간 15분
  - 시연/경연 시간 15분
  - 정리 시간 7분
- D. 선수는 테이블 셋업, 준비 시간, 시연 시간 및 정리 시간 내 표기된 스테이션 구역 내에 있어야 한다.
- E. 대회 2주 전 선수들에게 전체 일정을 제공한다.
- F. 대회는 3개의 라운드로 구성된다: 예선(모든 선수), 준결승(선수 12명), 결승(6명)
- G. KNBC는 상황에 따라 하루에 1개 라운드 이상의 일정을 진행할 수 있다. (예: 준결승과 결승을 같은 날에 개최할 수 있다). KNBC는 상황에 따라 예선 시연 시간을 중복하여 운영할 수 있다.
- H. 예선전에서 상위 12명의 선수가 준결승전에 진출한다. 준결승전에서는 상위 6명의 선수가 결승전에 진출한다. 각 라운드의 점수는 다음 라운드로 반영되지 않는다. 선수는 자신의 최종 라운드가 마치기 전까지는 자신의 평가표를 받아볼 수 없다.
- I. 예선전이 끝나고 난 후, 12명의 준결승 진출자를 발표하는 시간이 있다. 결승전이 치러진 후에는 결승 진출자들 6위부터 1위까지 수여하는 시상식이 진행된다.

##### 4.2. 대회 공간 개요

###### 4.2.1. 스테이션 배치

컴페티션 바디는 아래 그림과 같이 단일 표준화된 스테이션 레이아웃을 사용해야 하며, 테이블 수치는 표시된 범위에 최대한 근접하도록 한다. 필요에 따라 원형 또는 사각 형태의 영역을 사용할 수 있다. 주최자의 결정에 따라 원형 또는 정사각형 미디어 금지 구역을 만들 수 있다. 미디어 금지에 대한 사항은 선택 사항이다.



- 에스프레소 머신 테이블 (1.8L x 0.90W x 0.75-1.00H)
- 시연/경연 테이블 (1.8-2.4L x 0.60-0.75W x 0.75-1.00H)
- 작업 테이블 (1.8L x 0.60-0.75W x 0.75-1.00H)
- 쓰레기통
- 미디어 접근 금지 원형 또는 사각 영역 (지름 7m)

참고: 그라인더는 에스프레소 머신 양쪽 어디에든 위치할 수 있다.

## 5. 기계, 액세서리 & 원재료

### 5.1. 에스프레소 머신

KNBC가 제공하는 에스프레소 머신 시스템은 펌프 압력 8.5-9.5bar에 고정된 기술적 구성을 가지고 있으며 선수가 변경할 수 없다. 머신의 추출 온도는 섭씨 90.5-96도(화씨 195-205도) 사이의 어떤 온도로 설정할 수 있다. 선수의 온도 조절 요청은 오리엔테이션 중에 전달하여야 하며, 공식 에스프레소 머신 기술자가 설정하고 검증한다. 선수의 연습 시간이 끝난 후 무대 매니저에게 업데이트된 온도 설정을 요청할 수 있다. 별도의 온도 조절이 없는 경우 섭씨 90.5-96도 사이의 중간 지점으로 설정된다.

### 5.2. 머신 위 액체류 또는 재료 배치 불가

에스프레소 머신 위에는 어떤 종류의 액체류나 재료를 올려놓을 수 없다(즉, 물이 담긴 컵, 붓거나 혼합할 액체류 또는 재료, 재료 워밍 등의 행위는 허용 안 됨). 선수가 에스프레소 머신 위에 액체 또는 재료를 올려 놓거나 붓는 경우, 테크니컬 평가표의 작업공간 관리 카테고리에서 0점을 받게 될

것이다.

### 5.3. 실격

선수는 에스프레소 머신 또는 제공된 공식 그라인더의 요소, 설정 또는 구성요소를 변경하거나 조정 또는 교체할 수 없다. 변경 또는 조정을 하는 행위는 실격의 사유가 될 수 있다. 오용 또는 남용으로 대회 장비에 손상을 입힐 경우에는 실격처리 될 수 있다.

### 5.4. 그라인더

컴페티션 바디는 WBC와 동일한 후원 장비를 사용할 필요가 없다. 컴페티션 바디는 독립적으로 장비 스폰서 및 요구 사항을 지정할 수 있다.

제공된 그라인더는 현장에서만 사용해야 한다. 그라인더는 호퍼를 포함하여 기술적 구성이 고정되어 있고 어떠한 기능적 변경을 위해 선수가 분해 등을 할 수 없다. 선수는 외부 조정으로 그라인더 입자의 사이즈와 도징량을 조정할 수 있다. 제공되는 그라인더는 모든 선수에게 같은 사양으로 맞춰질 것이다. 선수 본인의 그라인더 사용은 제공되는 후원 장비와 동일한 경우에만 허락된다. 이 규정을 지키지 않을 경우 실격 처리 된다.

선수는 대회 중에 에스프레소를 준비하기 위해 총 2개를 초과한 그라인더를 사용할 수 없다. 그렇지 않은 경우 전체 작업 공간 관리에서 0점을 받는다.

### 5.5. 추가 전기 장비

선수는 그라인더 외에 시연 시간 동안 최대 2개의 추가 전기 장비를 사용할 수 있다. 이러한 추가 전기 장비(핫플레이트, 핸드믹서 등)를 사용하기 위해서는 SCA 한국챕터가 지정한 기한 내 KNBC 이벤트 매니저에게 미리 알려야 한다. 그렇지 않을 경우 시연 시 장비 사용이 불가할 수 있다. 선수는 자신의 전기 장비에 필요한 어댑터 또는 장비 운영에 필요한 컨버터 등을 준비해야 하는 책임이 있다. SCA 한국챕터는 전기 어댑터나 변환기 또는 확장 코드를 제공하지 않는다.

### 5.6. 제공되는 장비 & 도구

각 선수 스테이션에는 다음이 설치된다. 에스프레소 머신, 그라인더, 녀박스 1개, 휴지통, 카트 1대 (준비 및 정리 시간에 사용), 및 테이블 (4.2.1 이미지 참조)

### 5.7. 권장 장비 & 도구

선수는 자신의 시연에 필요한 모든 추가 장비 및 도구를 가져올 의무가 있다. 그렇지 않은 경우 필요한 장비 부족으로 자신의 시연을 마무리하지 못할 수도 있다. 선수는 대회 기간 또는 여행 중 준비한 추가 장비 및 도구의 파손을 고려해야 한다. 대회 기간 동안 자신의 장비 및 도구에 대한 책임은 참가자 자신에게 있다. SCA 한국챕터, 자원봉사자 및 운영진은 선수의 백룸이나 대회장에 놓인 물건의 안전에 대한 책임을 지지 않는다.

선수는 다음 사항을 준비하여야 한다.

- 커피 (연습 및 시연용)
- 추가 전기 장비 (최대 2개)
- 탬퍼
- 샷글라스
- 스팀 피쳐
- 우유
- 잔 & 필요시 잔 받침
- 스푼
- 필요한 모든 특정 기구
- 창작 음료에 필요한 모든 장비 및 액세서리
- 냅킨
- 물컵(4명의 센서리 심사위원용)
- 물(4명의 센서리 심사위원용)
- 바 타월/청결한 타월(연습 및 시연용)

- 청소 도구(카운터용 솔, 그라인더용 솔 등)
- 쟁반(심사위원 음료 제공용)
- 심사위원 시연 테이블에 필요한 모든 액세서리
- 웨이터 카트(선택, SCA 한국챕터에서 제공하는 카트 사용 가능)

## 6. 준비 시간 전 선수 지침

### 6.1. 선수 오리엔테이션

모든 참가 선수는 대회에 앞서 동일한 정보를 얻어야 한다. 모든 선수에게 사용할 장비, 연습 일정, 대회 일정 등을 알려야 한다.

KNBC가 시작되기 전, 선수 온라인 오리엔테이션이 개최된다. 오리엔테이션 참석은 모든 선수의 의무사항이다. 오리엔테이션에서 KNBC 이벤트 매니저와 수석 헤드 심사위원은 대회 진행, 대회 스케줄을 설명할 것이며, 무대와 연습 장소를 이미지로 안내할 것이다. 선수에게는 KNBC 이벤트 매니저와 수석 헤드 심사위원에게 질문을 하거나 문제 사항을 이야기할 수 있는 기회가 될 것이다. 온라인 오리엔테이션 종료 후, 선수는 스테이션 배치와 심사위원 위치, 장비 배치 요청 사항을 SCA 한국챕터가 준비한 양식에 작성하여 제출해야 한다. 만일 선수가 KNBC 이벤트 매니저에게 사전 알림 없이 온라인 오리엔테이션에 불참하는 경우, 수석 헤드 심사위원에 의해 실격당할 수 있다.

### 6.2. 준비 연습실

연습 장소는 무대 위, 백스테이지, 또는 대회장을 벗어난 곳일 수 있다. 선수의 연습 장소 위치는 컴페티션 바디에서 결정한다.

선수의 준비 및 연습실로 지정된 구역에 있는 테이블 레이아웃은 변경할 수 없다. 이 장소는 선수, 코치, 자원봉사자 및 KNBC 운영 관계자에게만 출입이 허용 된다. KNBC 심사위원, 기자 및 미디어, 선수의 가족과 후원자는 KNBC 이벤트 매니저의 허락 없이는 출입할 수 없다. KNBC 준비/연습실에는 선수, 코치1명 및 도우미/통역 1명까지만 출입이 허용된다. 선수는 자신의 장비, 액세서리, 재료 등을 준비 연습실에 보관할 수 있으나 그에 대한 안전은 참가자에게 있다. 냉장 및/또는 냉동이 필요한 모든 재료를 위해 냉장 및/또는 냉동고가 제공된다. 또한 컵, 잔 및 기물을 세척할 수 있는 싱크대도 마련되어있다. 선수는 자신들의 기물을 세척하고 파악하고 관리하는 의무가 있다. 러너와 대회 운영진은 참가자의 물품에 대한 파손이나 분실에 대한 책임을 지지 않는다.

### 6.3. 연습 시간

선수의 예정된 연습 시간은 다를 수 있으며 컴페티션 바디에서 결정하는 사항이다. 그러나 모든 참가자는 동일한 연습 시간을 가져야 한다.

준비 연습실에는 무대에 설치된 대회 장비와 동일한 3그룹 에스프레소 머신과 그라인더가 설치된다. 연습 시간은 시연 시간을 기준으로 편성된다(예, 첫 번째 선수는 가장 빠른 연습 시간을 배정받는다). 선수들은 KNBC 행사 전에 연습 시간을 이메일로 통지받게 된다. 선수가 지정된 연습 시간에 참석할 수 없을 경우, 다른 선수와 바꾸거나 다른 시간을 찾아야 한다. KNBC는 지정된 연습 시간 외 연습 공간 사용에 대한 보장을 하지 않는다.

### 6.4. 대회 음악

선수는 준결승과 결승전을 위해 CD, MP3 플레이어, USB 드라이브 또는 스마트폰으로 자신의 음악을 준비할 수 있다. 스마트폰을 사용하는 경우 3.5mm aux 출력(어댑터 없음), 잠금 해제(화면 암호 없음) 및 비행모드 및 방해금지 모드로 설정되어 있어야 한다. 음악에는 불건전한 내용이 담겨있어서는 안된다. 그렇지 않을 경우 센서리 평가표의 “시연: 전문성(Presentation: professionalism)” 부분에서 불이익을 당할 수 있다. 선수는 자신이 준비한 음악에 자신의 이름을 명확히 표기해야 한다. 선수는 대회가 시작되기 전에 KNBC 이벤트 매니저 또는 음향 담당자에게 음악을 제공해야 한다. 또한 대회 후 무대 매니저 또는 음향 담당자로부터 음악을 회수하는 것 역시 선수의 책임이다. 회수되지 않은 미디어는 대회가 종료되고 나면 폐기된다.

### 6.5. 시간 엄수

선수는 지정된 7분의 테이블 세팅 타임 최소 60분 전에 준비 연습실에 도착하여야 한다. 대기하지

않고 7분의 테이블 세팅 타임 시작 시에 바로 입장하지 않는 경우 선수는 실격될 수 있다.

## 6.6. 테이블 셋업

러너는 선수의 준비 시간 전에 요청 받은 대로(그라인더 배치, 전기 장비 배치) 각 선수의 스테이션을 배치할 책임이 있다. 선수는 테이블 셋업 시간에 현장에 있어야 한다. 러너가 스테이션을 배치한 후, 선수는 필요한 경우 준비 시간 내에 다시 조정할 책임이 있다. 7분 테이블 셋업 시간에 대한 자세한 내용은 규정 4.1을 참조.

### 6.6.1. 그라인더 및 추가 전기 장비 배치

선수가 추가의 전기 장비를 가지고 오거나, 제공된 그라인더들 중 하나를 사용할 계획이라면 선수는 대회가 시작되기 전 KNBC 이벤트 매니저에게 알려야 한다. 러너는 선수의 테이블 셋업 시간 시작 60분 전에 선수에게 확인할 것이다. 선수가 러너를 도와 함께 자신의 그라인더 또는 추가 전기 장비를 스테이션으로 운반할 수 있다. 하지만 모든 장비가 배치되고 전원을 연결한 후 장비에 손을 댈 수 없으며 무대에서 즉시 나와야 한다.

유의사항: 호퍼는 준비 시간이 시작되기 전까지 비워져 있어야 한다. (그라인더에 부착된 호퍼 또는 분리된 호퍼 상관없이 호퍼 안은 준비 시간이 시작되기 전까지 원두가 담겨 있으면 안 된다.)

## 6.7. 도우미 및 보조자의 무대 출입 불가

선수, 지정된 통역(필요시)과 KNBC 관계자 외에는 지정된 테이블 셋업, 준비, 시연 및 정리 시간 동안 누구도 무대 위에 있어서는 안 된다. 이러한 사항을 따르지 않을 경우 실격 처리된다.

## 6.8. 무대 위 운반 도구

선수는 시연 장소로 자신의 기구들을 운반하기 위해 카트 1대를 제공받는다. 자신의 준비 시간 전에 대회 시연에 필요한 모든 기구를 카트에 실어야 한다. 모든 참가자는 준비 연습실에서 지정된 스테이션까지 웨이터 카트 이동 등을 도울 스테이션 러너를 배정받게 된다. 지정된 스테이션 러너만이 선수와 함께 카트를 무대로 이동시킬 수 있다. 무대에 서게 되면, 지정된 스테이션 러너는 선수에게 자신의 요구사항에 맞게 배치되었는지 질문할 것이다. 선수가 “예”라고 답변하면 스테이션 러너는 무대에서 나올 것이며, “아니요”라고 답변 시 선수는 추가적인 요청사항을 이야기할 것이다. 스테이션 러너는 선수가 요청한 대로 무대가 배치되고 나면 선수에게 타임키퍼를 소개하고 무대에서 나오게 된다.

## 7. 준비 시간

### 7.1. 준비 시간 시작

모든 선수는 15분의 준비 시간을 갖게 된다. 앞 선수가 시연을 시작하게 되면, 다음 예정된 선수가 KNBC 무대 매니저 또는 지정된 타임키퍼의 지시에 따라 15분 준비 시간을 시작하게 된다. 시간을 기록할 수 있는 방법이 있을 경우 무대 매니저의 판단에 따라 시연 및 준비 시간 타임 키퍼 추가 배치가 가능하다. 타임키 퍼는 규칙 및 규정대로 시연 및 준비시간 내용을 따르며 무대 매니저의 지시를 따른다.

선수가 지정된 스테이션에 도착 후 자신의 요구사항에 따라 스테이션이 배치된 것을 확인하고 나면, 공식 타임키퍼는 선수에게 시작할 준비가 되었는지 질문할 것이다. 선수는 15분 준비 시간을 시작하기 위해 타이머에 부착된 리모트 컨트롤의 시작 버튼을 눌러야 하며, 버튼을 누르기 전까지는 자신의 스테이션 내 어떠한 것도 만질 수 없다. 공식 타임키퍼는 선수가 리모트 컨트롤 시작 버튼을 누름과 동시에 스톱워치의 시작 버튼을 눌러 동일한 시간이 관리되도록 한다. 만약 준비 시간을 시작하는 시점에 선수가 준비되어있지 않은 경우 무대 매니저의 허가에 따라 준비 시작 시간을 조정할 수 있다. 선수는 준비 시간 시작에 문제가 없도록 모든 준비를 완료해야 한다.

### 7.2. 카트

선수는 제공된 카트에 자신의 도구를 직접 올리거나 내려야 한다. 타임키퍼는 선수의 준비 시간이 종료되었을 때 카트를 무대에서 치운다. 시연 시간 동안 카트가 무대 위에 있어서는 안 된다. 선수의 준비 시간이 종료된 후 카트에 남겨진 도구는 자신의 시연이 시작되기 전까지는 가져올 수 없다.

(9.2 “잊어버린 도구들” 참조)

### 7.3. 심사위원 시연 테이블

선수는 준비 시간 동안 심사위원 시연 테이블에 제공할 물을 포함하여 세팅을 할 수 있다. 만일 선수가 준비 시간 동안 심사위원 시연 테이블 세팅을 원하지 않는 경우, 시연 시간 시작 직후에 심사위원 시연 테이블 세팅을 할 수 있다.

### 7.4. 연습 샷

선수는 추출을 연습시간에 충분히 할 수 있다. 커피 펍(또는“케이크”)은 선수의 시연 시간이 시작되었을 때 포터필터 안에 있어도 무방하다.

### 7.5. 잔의 예열

선수는 준비 시간 동안 잔을 예열할 수 있다. 하지만 시연 시작 시 잔 안에 물이 있어서는 안 된다. 액체류나 재료가 머신 위에 놓여 있어서는 안 되며, 그렇지 않을 경우 전체 작업 공간 관리에서 0점을 받게 된다.

### 7.6. 준비 시간 종료

선수는 준비 시간 15분을 초과할 수 없다. 타임키퍼는 선수에게 15분 준비 시간이 진행되는 동안 10분, 5분, 3분, 1분 그리고 30초를 알릴 것이다. 15분이 종료되면 공식 타임키퍼는 선수에게 시간이 종료되었으며 작업을 중단하고 뒤로 물러서기를 지시할 것이다. 15분이 종료되고 준비를 중단하지 않는 선수는 8.8 항목에 따라 감점을 받게 된다.

## 8. 시연 시간

### 8.1. 마이크와 행사 진행자

컴페디션 바디는 대회장에서 사용 가능한 시청각 장비에 따라 선수의 음악 및 무선 마이크를 착용하도록 허용하거나 허용하지 않을 수 있다.

선수는 시연을 위해 무선 마이크를 착용해야 하며, 마이크는 시연 시간 동안에만 작동된다. 준결승과 결승 라운드에서 진행자는 선수를 관중들에게 소개한다.

### 8.2. 시연 시간

- A. 진행자는 선수에게 시작할 준비가 되었는지 물을 것이다. 선수는 심사위원들에게 자신을 소개하기 전 타이머에 부착된 리모트 컨트롤의 시작 버튼을 누르거나 무대 매니저가 지시한 방법을 사용하여 공식 타이머를 시작해야 한다. 공식 타임키퍼는 선수가 15분 시연 시간을 시작하기 위해 리모트 컨트롤 시작 버튼을 누름과 동시에 스톱워치의 시작 버튼을 눌러 동일한 시간이 관리되도록 한다.
- B. 15분의 시연 시간 동안 경과되는 시간의 점검을 요구할 수는 있지만 15분 시연 시간의 시간 경과에 대한 확인은 선수의 책임이다. 타임키퍼는 선수에게 15분 시연 시간이 진행되는 동안 10분, 5분, 3분, 1분, 30초를 알려준다. 타임키퍼는 선수를 방해하지 않도록 유의하며 명확한 목소리로 알려야 한다.
- C. 타이머가 어떠한 이유로 멈췄을지라도 선수는 자신의 시연을 멈춰서는 안 된다. 이러한 경우에는 타임키퍼의 시간이 시연을 위한 공식 시간이 되며, 위에서 명시(8.2.B)한 대로 타임키퍼에 의해 시간 경과 안내를 받는다.

### 8.3. 선수 소개

시연이 시작되면, 선수는 4명의 센서리 심사위원과 헤드 심사위원에게 자신을 소개한다. 4명의 센서리 심사위원과 헤드 심사위원은 심사위원 시연 테이블 뒤쪽에 위치한다. 테크니컬 심사위원은 스테이션의 한쪽, 뒤쪽 또는 선수를 방해하지 않기 위한 적절한 장소에 위치한다. 웨도우 심사위원은 스테이지에 있을 수 있다. 웨도우 심사위원은 선수를 막거나 심사위원의 동선에 서 있지 않는다. 웨도우 심사위원은 센서리 심사위원이나 심사위원 테이블 끝에 위치해야 한다. 웨도우 심사위원은 프레젠테이션 점수를 평가하지 않는다. 웨도우 심사위원은 단순히 선수들의 시연을 기록하기 위해



존재하며, 기록된 내용은 심사위원들의 딜리버레이션 진행 시 리뷰용으로 사용될 수 있다. 웨도우 심사위원은 의무사항이 아니다.

#### 8.4. 필수 음료 제공

- A. 모든 음료는 심사위원 시연 테이블에서 제공되어야 한다. 심사위원 시연 테이블에서 제공되지 않은 음료는 “맛의 균형” 및 “향미 표현의 정확성” 부분에서 0점을 받게 된다.
- B. 선수는 모든 코스 음료 제공 시 4명의 센서리 심사위원에게 향과 맛이 첨가되지 않은 물을 제공해야 한다. 시연 시작 시 또는 첫 번째 음료를 제공할 때 심사위원에게 향과 맛이 첨가되지 않은 물을 제공할 수 있고 시연 시간 동안 필요할 때마다 물 잔을 채워야 한다.

#### 8.5. 제공된 음료를 러너가 정리

각 카테고리의 음료가 제공되고 심사위원 평가가 완료되면, 러너는 헤드 심사위원의 지시에 따라 심사위원 시연 테이블의 음료를 정리한다. 러너는 이전 음료 코스에서 사용된 잔, 잔 받침 및 스푼을 치운다. 만약 선수가 러너에게 특별한 지시 사항이 있을 경우, 선수는 시연 시간 시작 전 러너, 헤드 심사위원 및 KNBC 무대 매니저에게 미리 설명해야 한다. 그렇지 않을 경우 잔, 잔받침 및 스푼은 기본 기준에 따라 정리된다. 정리를 원치 않는 특별한 사항이 있음에도 불구하고 KNBC 무대 매니저에게 사전에 전달되지 않아 러너에 의해 선수의 도구가 정리되었을 경우, 9.2 잊어버린 도구들 내용에 따라 선수 스스로 도구를 찾아오는 것은 허용한다. 러너는 선수를 방해하지 않기 위해 노력해야 하지만 스테이션의 성공적인 진행은 선수 본인 책임이다.

#### 8.6. 스테이션 내 허용 영역

선수는 KNBC에서 제공하는 머신 테이블과 프레젠테이션 테이블만 활용할 수 있다. 시연 공간 바닥이나 위에 다른 가구류 또는 장비를 설치할 경우 자동 실격 처리된다. (예. 스탠드, 테이블, 덤웨이터(이동 운반기), 벤치 등) 선수는 물품의 보관을 위해 시연 테이블 하단 공간을 사용할 수 없다. 사용할 경우 선수는 테크니컬 평가표의 전체 작업 공간의 관리/종료시 작업장의 청결성 부분에서 0점을 받게 된다. 세울 수 있는 너박스 및 에스프레소 머신과 프레젠테이션 테이블을 접근하는데 필요한 계단 또는 플랫폼은 허용된다.

#### 8.7. 시연 시간 종료

- A. 시연 시간은 선수가 타이머에 부착된 리모트 컨트롤의 종료 버튼을 누르거나 자신의 손을 들어 “타임”이라고 외칠 때 종료된다. 두 가지 모두 다 한 경우에는 빠른 시간을 종료 시간으로 정한다. 선수가 리모트 컨트롤의 종료 버튼을 누르지 않고 “타임”을 외치는 경우, 선수는 공식 타임키퍼와 헤드 심사위원에게 명확하고 큰 소리로 알릴 책임이 있다. 공식 타임키퍼나 헤드 심사위원에 의해 기록된 시간은 점수합산 목적으로만 사용 된다.
- B. 선수는 시연 시간 중 어느 때라도 자신의 시연을 종료할 수 있다. 예를 들어, 자신의 마지막 음료를 심사위원에게 제공하기 위해 시연 테이블에 올려놓은 후 즉시 시간을 멈출 수 있으며 또는 시간을 멈추기 전 자신의 스테이션으로 돌아가 정리 작업을 한 후 시간을 멈출 수 있다.
- C. 15분 내에 시연이 종료된 경우 시간에 대한 감점은 없다. 15분 내에 조기 종료를 할지라도 어떠한 가산점 또는 감점을 받지 않는다.

#### 8.8. 시연 시간 이후 대화

선수는 시연이 종료되고 나면 심사위원에게 이야기를 할 수 없다. 시연 종료 후 심사위원에게 전달한 내용은 점수 평가에 반영되지 않는다. 시연 종료 후 선수는 진행자와 대화를 하게 될 수도 있다. 하지만 시연 종료 후의 설명 또는 정보는 심사에 영향을 주지 않는다.

#### 8.9. 시간 감점

- A. 만약 선수가 할당된 15분 동안 시연을 마치지 못하는 경우, 시연을 마칠 때까지 진행할 수 있도록 허용한다.
- B. 15분 초과 시, 1초당 1점씩 계산되어 선수의 총점에 감점 반영한다. 단, 선수의 총 점수에서

감점할 수 있는 최대 점수는 60점(1분)이다.

C. 준비 또는 시연 시간이 16분을 초과한 선수는 실격처리 된다.

#### 8.10. 코칭

시연 시간 동안 선수에게 지시 또는 코칭 하는 것은 허용되지 않으며, 이러한 행동이 발견될 시 실격 처리 된다. 대회 운영을 방해하지 않는 범위내의 관중 호응과 응원은 권장한다. (대회가 진행되는 동안 코치, 후원자, 친구 또는 가족이 무대에 올라와서는 안 된다. 그러한 경우 선수는 수석 헤드 심사위원으로부터 실격 통보를 받을 수 있다.)

### 9. 기술적 문제

- A. 선수는 KNBC에서 제공한 다음과 같은 장비에 어떠한 기술적 문제가 있다고 여기는 경우 손을 들어 “테크니컬 타임아웃”이라고 말할 수 있다.
  - i. 에스프레소 머신(전원, 스팀 압력, 버튼 오작동, 물 부족 또는 배수 오작동 등 포함)
  - ii. 그라인더
  - iii. 모든 추가 전기 장비 (선수용 타이머 제외)
  - iv. 음향 장비(선수의 음악 또는 마이크)
- B. 준비 시간 동안에는 무대 매니저에 의해, 시연 시간 동안에는 헤드 심사위원에 의해 정지될 수 있다. 공식 타임키퍼는 선수가 “테크니컬 타임아웃”이라고 외칠 때의 시간을 기록해야 한다. “테크니컬 타임아웃”을 외쳤을 때 타임키퍼가 인식하여 기록할 수 있도록 선수는 명확히 표시하여야 한다.
- C. 기술적 문제가 쉽게 해결될 수 있는 경우, 이벤트 매니저 또는 헤드 심사위원은 선수가 시연을 계속할 수 있는 적절한 시간을 결정한다. 테크니션이 문제를 해결하면 선수의 시간이 재개된다.
- D. 기술적 문제가 바로 해결될 수 없는 경우, 이벤트 매니저 또는 헤드 심사위원은 선수의 시연을 지속할지, 또는 시연을 중지하고 재배정된 시간에 다시 시작해야 하는지의 여부를 결정한다.
- E. 선수의 시연 시간을 정지해야 하는 경우, 선수는 이벤트 매니저 또는 헤드 심사위원과 함께 이후 전체 시연을 할 수 있도록 일정을 재조정한다.
- F. 선수의 실수나 개인 장비로 인한 기술적 문제인 경우, 헤드 심사위원은 선수에게 추가 시간을 주지 않고 준비 또는 시연 시간은 계속 진행된다.
- G. 장비 조작 미숙으로 발생한 기술적 문제는 테크니컬 타임아웃에 해당되지 않는다. 따라서 모든 선수는 시연 장비의 이해와 정확한 사용법을 숙지할 의무가 있다.
- H. 조정이 필요한 그룹 헤드간의 불일치 또는 차이로 인한 테크니컬 타임아웃은 준비 시간에만 사용 할 수 있다.

#### 9.1. 방해

- A. 선수가 자원봉사자, 심사위원, 관중 또는 사진 기사와 같은 개인에 의해 방해를 받은 경우, 헤드 심사위원의 재량에 따라 추가적인 시간을 받을 수 있다.
- B. 심사위원 시연 테이블에 음료가 제공된 후 심사가 완료되었으나 적당한 시간 내에 정리되지 않는다면 선수는 이 문제로 발생하는 지연 시간에 대한 추가 시간을 헤드 심사위원의 판단에 따라 받을 수 있다.

#### 9.2. 잊어버린 도구들

- A. 선수가 준비 시간 동안 자신의 장비나 도구를 잊고 챙기지 못한 경우, 해당 도구를 가져오기 위해 무대를 떠날 수 있다. 하지만 선수의 준비 시간은 멈추지 않는다.
- B. 선수가 시연 시간 동안 자신의 장비나 도구를 잊고 챙기지 못한 경우, 헤드 심사위원에게 잊어버린 도구를 위해 무대를 벗어나야 함을 알리고 난 후 찾아와야 한다. 하지만 선수의

시연 시간은 멈추지 않는다.

- C. 러너, 도우미, 동료 또는 관중은 선수에게 아무것도 전달할 수 없으며, 이러한 상황이 발생한 경우 선수는 수석 헤드 심사위원에 의해 실격처리 된다.

## 10. 정리 시간

선수는 자신의 시연을 마친 후 스테이션을 정리해야 한다. 러너는 선수가 자신의 모든 도구를 실을 수 있도록 무대 밖의 카트를 가져올 것이다. 선수는 자신이 가져온 그라인더 또는 전기 장비를 무대 밖으로 옮기기 위해 스테이션 러너에게 도움을 청할 수 있다. 선수는 자신의 모든 개인 도구를 이동시키고 스테이션을 청소해야 한다. 정리 시간은 심사위원 평가에 반영되지 않는다.

## 11. 시연 이후

### 11.1. 점수기록

#### 11.1.1. 공식 스코어키퍼

KNBC 공식 스코어키퍼는 모든 점수를 합산하고 모든 점수의 보안을 유지해야 한다.

#### 11.1.2. 선수의 총점

예선전에서 선수의 총점은 2명의 테크니컬 평가표와 4명의 센서리 평가표의 합계를 더한 다음, 시간 감점을 차감하여 집계된다. KNBC에서는 헤드 심사위원의 평가표는 선수의 총 점수에 반영되지 않는다. 준결선과 결선 라운드에서는 선수의 총점은 2명의 테크니컬 평가표와 4명의 센서리 평가표의 점수를 합산한 후, 시간 감점을 차감하여 집계된다.

#### 11.1.3. 동점

2명 이상의 동점자 발생 시, 공식 스코어키퍼는 관련된 선수의 센서리 에스프레소 평가 점수(센서리 심사위원 4명의 센서리 평가표의 파트 I)를 합산한다. 동점자 중 센서리 에스프레소 평가 점수가 높은 선수가 높은 점수와 순위를 받는다

만일 센서리 평가표의 에스프레소 평가 점수가 동일한 경우에는, 우유 음료 평가 점수(센서리 심사위원 4명의 센서리 평가표의 파트 II)가 높은 선수가 상위 점수 및 순위를 얻게 된다.

센서리 평가표의 에스프레소 및 우유 음료 점수가 동일한 경우에는 심사위원의 “전체적인 인상” 점수(센서리 심사위원 4명의 센서리 평가표의 파트 V)가 높은 선수가 상위 점수 및 순위를 얻게 된다.

### 11.2. 디브리핑

대회 종료 후, 선수는 발표된 일정에 따라 온라인으로 심사위원들과 함께 자신의 평가표를 리뷰할 기회를 갖는다. KNBC 이벤트 매니저가 평가표를 스캔한 경우, 선수는 원본을 가져갈 수 있다. 선수들의 평가표는 KNBC 대회가 종료되고 난 후 대중에게 공개될 수 있다.

## 12. 평가 기준

### 12.1. 심사위원들이 바리스타 챔피언에게 기대하는 것

심사위원은 다음과 같은 챔피언을 선발한다.

- A. 기술, 장인 정신, 의사소통 및 서비스 기량을 갖추고 바리스타 직업에 열정이 있는 자
- B. 대회에서 제공하는 12개의 음료 외에도 커피에 대한 폭 넓은 지식을 가진 자
- C. 고품질의 음료를 준비하고 제공하는 자
- D. 타인에게 롤모델로서 모범을 보이며 영감을 주는 자

### 12.2. 시연 장소

KNBC의 모든 라운드는 2명의 테크니컬 심사위원이 평가한다. 테크니컬 심사위원은 시연 시작과 종료 시점에 시연 장소의 청결도를 평가한다.

### 12.3. 맛/테이스트 평가

맛/테이스트 점수는 각 음료별로 평가된다(예. 에스프레소, 우유 음료 그리고 창작 음료). 사용된 원재료와 음료의 스타일이 평가에 반영될 수 있다. 선수는 단맛, 신맛, 그리고 쓴맛의 조화로운 균형을 만들기 위해 노력해야 한다. 선수는 특정한 커피를 선택한 이유, 기본 로스팅 파일, 에스프레소 구성 요소, 주요 맛/테이스트 요소, 창작 음료에 사용된 재료 및 제공하는 음료에 담긴 철학 등을 심사위원들에게 직접 설명하기를 권장한다.

### 12.4. 음료 시연

잔, 글라스 그리고 액세서리를 포함한 음료의 시각적 프레젠테이션을 기준으로 평가한다. 잔과 잔 받침의 청결도(흠집이나 자국이 없어야 함), 음료 제조의 일관성, 창의성 및 프레젠테이션 스타일과 같은 요소를 포함한다.

### 12.5. 기술적 숙련도

에스프레소 머신 및 그라인더를 다루는 선수의 기술적 지식과 스킬을 기준으로 평가한다.

### 12.6. 심사위원의 전체적인 인상

선수의 스킬, 음료의 맛, 개인 및 음료 설명에 대해 심사위원이 선수로부터 느낀 전체적인 인상을 기준으로 평가한다.

## 13. 기술적 평가 절차

KNBC의 모든 라운드에는 2명의 테크니컬 심사위원이 평가한다. 다음은 테크니컬 평가표에 대한 설명이다.

### 13.1. 평가 범위

평가 범위는 테크니컬 및 센서리 심사위원 모두 동일하다. 점수 표기에는 두 가지 형태가 있다:

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 좋은	4
Excellent/뛰어남	5
Extraordinary/매우 뛰어남	6

선수는 해당 항목에서 Yes를 받은 경우 1점, No를 받은 경우 0점을 획득한다.

평가표 일부 항목의 기준은 0부터 6의 범위 내에서 평가된다. 0은 가장 낮은 점수이며, 6은 가장 높은 점수이다. 1.0과 6.0사이에는 0.5점을 사용하여 평가할 수 있다(분수가 아닌 소수점의 형태로 표기한다. 예, 1.5, 2.5, 3.5). 가장 낮은 점수는 1점으로 0.5는 사용하지 않는다. 0점은 전체적으로 수용할 수 없는 것으로 간주될 때만 사용한다. 0점과 6점은 헤드 심사위원의 승인을 받아야 한다.

### 13.2. 테크니컬 평가표 - 파트 1

Part I - 시작 시 스테이션 평가	
0 ~ 6	시작 시 작업 공간 / 타일의 청결성
6	/6

### 13.2.1. 시작 시 작업 공간 / 타월의 청결성

선수의 작업 스테이션(작업 테이블, 준비 테이블, 머신 위)의 청결 및 구성에 대해 1점부터 6점 사이에서 평가한다. 만일 작업 공간이 매우 지저분하다고 판단되는 경우 1점을 줄 수 있다.

- A. 실용적이며 효율적인 방법으로 작업 공간을 구성하였는지 확인한다.
- B. 불필요한 사전 준비에는 감점한다. (예: 피처에 미리 담긴 우유 등)
- C. 시연 시작 시 최소 3개의 깨끗한 타월이 준비되어야 한다. 타월은 청결해야 하며 각기 다른 사용 용도를 가져야 한다(예. 스팀완드용 1개, 바스켓 건조 및 청소용 1개, 작업대 청소용 1개. 선수의 앞치마에 걸린 타월과 개인 용도로 사용하기 위해 준비한 타월도 이 항목 평가에 포함된다.)
- D. 만일 에스프레소 머신 위의 잔 안에 어떠한 종류의 물이 담겨있을 경우, 선수는 테크니컬 평가표의 전체 작업 공간 관리 / 종료 시 작업장의 청결성 부분에서 0점을 받게 된다.
- E. 펍(또는 “케이크”)은 선수의 시연 시간 시 포터필터 안에 있어도 무방하다. 이것은 시작시 작업공간의 청결성 / 타월의 청결성에 영향을 주지 않는다.

### 13.3. 파트 2 - 에스프레소 기술 숙련도

세 가지 모든 음료에 있어 기술적 숙련도는 동일하다. 테크니컬 평가표는 파트 II, III, IV가 동일하다.

0~6		Yes	No	테크니컬 기술		SHOT 1		
17	/12			그룹헤드 물 흘리기	○	□	시간	□.□ g
				도징 전 필터 바스켓 건조/청결	○	□	남비량	□.□ g
				도징/그라인딩 시 커피의 흘림과 낭비	○	□	SHOT 2	
				일관된 도징 및 탬핑 (그룹 장착 전) 포터필터 청결	○	□	시간	□.□ g
				그룹 장착과 즉각적인 추출 추출시간(3초 이내의 추출 편차)	○	□	남비량	□.□ g
	/5							

#### 13.3.1. 그룹헤드 물 흘리기

그룹헤드의 물 흘리기는 포터 필터 분리 후와 각각의 추출 전에 행해져야 한다. 만일 제공할 음료 추출 전에 물 흘리기를 한다면, 심사위원은 "Yes"로 표기할 것이다.

#### 13.3.2. 도징 전 필터 바스켓 건조/청결

제공할 음료 추출 전에 필터 바스켓을 완벽하게 건조하고 청소한다면, 심사위원은 "Yes"로 표기할 것이다.

#### 13.3.3. 도징/그라인딩 시 커피의 흘림과 낭비

시연 시간에 사용되지 않은 분쇄된 커피 가루를 흘림 또는 낭비로 본다. 이는 에스프레소 그라인더의 도징 챔버, 넵박스 안, 작업대 위, 쓰레기통, 바닥 또는 그 외의 공간에서 발견될 수 있다. 하지만 심사 위원에게 제공되지 않은 음료에 의해 발생한 커피 가루는 참가자의 총 낭비량 평가에 계산하지 않는다. 음료 카테고리당 낭비량은 최대 5g까지 허용한다. 뛰어남 5점 또는 그 이상의 점수를 받기 위해서는 음료 카테고리당 낭비량이 1g 이하여야 한다. 음료 카테고리당 커피 낭비량이 5g을 초과하는 경우에는 0점을 받게 된다. 그라인더에서 커피 가루를 제거하기 위한 목적으로 발생하는 커피 가루는 낭비에 포함되지 않는다. 음료에 사용되는 모든 커피는 15분의 시연 시간에 분쇄해야 한다.

#### 13.3.4. 일관된 도징 및 탬핑

선수는 일관된 도징 및 탬핑 방법을 보여줘야 한다. 선수는 분쇄된 커피를 고르게 분배한 후 적절한 압력으로 수평을 이루어 탬핑해야 한다. 평가시 문화적 차이가 있을 수 있음을 고려한다.

#### 13.3.5. 포터필터 청결(그룹 장착 전)

머신 장착 전 바스켓 테두리와 포터필터의 가장자리를 청소해야 한다. 실행 시, 심사위원은 "Yes"로 표기할 것이다.



### 13.6.1. 전체 작업 공간 관리 / 종료 시 작업장의 청결성

- A. 테크니컬 심사위원은 선수의 전체 작업 흐름과 도구, 장비 및 소품의 사용에 대해 평가한다.
- B. 선수는 에스프레소 머신의 올바른 사용 및 작동 방법에 대해 이해하고 있어야 한다.
- C. 선수는 그라인더의 정확한 사용 및 작동방법(그라인더 자체와 그라인더 내부의 커피 관리를 포함하여)에 대해 이해해야 한다.
- D. 선수는 3.0초 이내의 편차로 샷 추출량이 25-35mL(30mL +/-5mL)에 달성하도록 노력해야 한다.
- E. 테크니컬 심사위원은 시연 동안 선수의 작업 흐름을 평가할 것이며 다음을 포함한다. 도구, 잔 및 액세서리, 선수의 이동 및 동선, 스테이션의 내부 및 주변(장비 및 유지), 재료(우유, 착작음료 재료)의 관리를 평가한다.
- F. 머신 위에 액체 또는 재료가 놓여 있어서는 안 된다. 이러한 사항을 따르지 않을 경우 “전체 작업 공간 관리/종료 시 작업장의 청결성” 부분에서 0점 처리된다.
- G. 공간에 대한 청결도가 평가된다. 흘림이 발생한 경우, 선수는 시연 시간이 종료되기 전에 청소해 야 한다. 작업 중 이루어지는 청소(예. 분쇄된 커피를 제거하거나 테이블을 닦는 등) 또는 시연 시간이 끝나기 전 스테이션 청소 등은 선수의 점수에 좋은 영향을 준다. 모든 도구 및 장비(예. 탬퍼, 잔, 쟁반, 피쳐 등)는 에스프레소 머신과 작업 테이블 위에 놓은 아이템들을 포함하여 평가에 반영된다. 시연 종료 시 포터필터 내 남겨진 펍(사용된 분쇄 커피)은 점수에 반영하지 않는다.

### 13.6.2. 포터필터 스파웃 청결성/도징 챔버 내 스파웃 접촉을 피함

- A. 선수는 스파웃 청소를 통해 포터필터 스파웃에 커피 가루나 물기를 제거해야 한다. 스파웃을 청소하기 위한 물 흘려 닦기, 타월을 사용해 닦기, 손가락으로 가루 제거하기 등의 방법은 모두 인정된다.
- B. 분쇄된 커피를 고르게 분배 및 레벨링하는 동안, 선수는 스파웃을 직접적으로 도징 챔버 위에 놓지 말아야 한다. (물기로 인해 도징 챔버를 오염시킬 수 있기 때문이다.)
- C. 선수가 매 추출 전 스파웃을 잘 청소하고 포터필터 스파웃을 도징 챔버 위에 놓지 않았다면 심사위원은 “Yes”로 표기할 것이다.

### 13.6.3. 시연 중 위생관리

심사위원은 전체 시연 동안 선수의 위생관리를 바탕으로 점수를 결정한다. 시연 내내 위생관리가 잘 되었다면 심사위원은 “Yes”로 표기할 것이다. 허용되지 않는 행위는 다음과 같다.

- 손으로 얼굴, 입 등을 만지는 행위 및 그 이후 음료를 만드는 행위
- 바닥을 만진 후 손을 사용하여 음료 준비

### 13.6.4. 타월의 적절한 사용

심사위원은 선수가 사용하는 타월의 정확하고 위생적인 용도를 평가한다. 선수는 각 타월을 스팀완드용, 필터 바스켓 청소용, 작업대 청소용으로 분리하여 사용해야 한다. 허용되지 않는 행위는 다음과 같다.

- 스팀완드를 청소하기 위해 지정되지 않은 타월을 사용하는 경우(스팀완드를 청소하기 위해 사용되기 전에 다른 목적으로 사용된 경우)
- 비위생적이거나 음식 안전에 유의하지 않는 모든 경우(예. 얼굴이나 입 등에 타월을 사용하는 행위)
- 바닥에 닿거나 떨어진 타월을 다시 사용하는 경우

## 14. 센서리 평가 절차

모든 선수는 4명의 센서리 심사위원에 의해 평가받는다. 다음은 센서리 평가표에 대한 설명이다.

### 14.1. 평가 범위

평가 범위는 테크니컬 및 센서리 심사위원 모두 동일하다. 점수 표기에는 두 가지 형태가 있다:

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 좋은	4
Excellent/뛰어남	5
Extraordinary/매우 뛰어남	6

선수는 해당 항목에서 Yes를 받은 경우 1점, No를 받은 경우 0점을 획득한다.

몇 가지 항목의 평가표 기준은 0부터 6의 범위 내에서 평가된다. 0은 가장 낮은 점수이며, 6은 가장 높은 점수이다. 1.0과 6.0사이에는 0.5점을 사용하여 평가할 수 있다(분수가 아닌 소수점의 형태로 표기한다. 예, 1.5, 2.5, 3.5). 가장 낮은 점수는 1점으로 0.5는 사용하지 않는다. 0점은 전체적으로 수용할 수 없는 것으로 간주될 때만 사용한다. 0점과 6점은 헤드 심사위원의 승인을 받아야 한다.

### 14.2. 파트 1 - 에스프레소 평가

- A. 에스프레소는 모든 센서리 심사위원에 의해 다음 프로토콜을 적용하여 평가된다. 센서리 심사위원은 점수를 기록 하기전에 모든 단계의 평가를 완료한다.
- B. 심사위원은 샷 안의 향미(플레이버)를 섞기 위해 스푼을 이용해 에스프레소를 3번 저은 후(스푼을 앞에서 뒤쪽으로 움직인다), 즉시 맛을 본다. 센서리 심사위원은 에스프레소를 완벽하게 평가하기 위해 최소 2번 맛을 본다.
- C. 심사위원은 스푼으로 에스프레소의 맛을 보아서는 안 된다. 선수들이 그들이 원하는 에스프레소 평가방식에 대해 심사위원들에게 특정한 지시사항을 준다면 이는 , 평가 기본 프로토콜보다 우선시 될 수 있다. 지시사항이 타당하다면, 심사위원들은 선수들이 주는 모든 지시를 따라야 한다.

Part 1 - 에스프레소 평가		플레이버 정보:																												
<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: center; border: none;">Yes No</td> <td style="border: none;"></td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> <td style="border: none;">크레마</td> </tr> <tr> <td style="border: none; text-align: center;">/1</td> <td style="border: none;"></td> </tr> <tr> <td style="border: none; text-align: center;">0 ~ 6</td> <td style="border: none;"></td> </tr> <tr> <td style="border: none;">2 x <input style="width: 50px;" type="text"/></td> <td style="border: none;">맛 경험</td> </tr> <tr> <td style="border: none; text-align: center;">/12</td> <td style="border: none;"></td> </tr> <tr> <td style="border: none; text-align: center;">0 ~ 6</td> <td style="border: none;"></td> </tr> <tr> <td style="border: none;">3 x <input style="width: 50px;" type="text"/></td> <td style="border: none;">향미 표현의 정확성</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">2 x <input style="width: 50px;" type="text"/></td> <td style="border: none;">촉감 경험</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">2 x <input style="width: 50px;" type="text"/></td> <td style="border: none;">촉감 설명의 정확도</td> </tr> <tr> <td style="border: none; text-align: center;">/36</td> <td style="border: none;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; border: none;">Yes No</td> <td style="border: none;"></td> </tr> <tr> <td style="border: none;"><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></td> <td style="border: none;">기능성과 올바른 에스프레소 전의 사용</td> </tr> <tr> <td style="border: none; text-align: center;">/1</td> <td style="border: none;"></td> </tr> </table>	Yes No		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	크레마	/1		0 ~ 6		2 x <input style="width: 50px;" type="text"/>	맛 경험	/12		0 ~ 6		3 x <input style="width: 50px;" type="text"/>	향미 표현의 정확성	2 x <input style="width: 50px;" type="text"/>	촉감 경험	2 x <input style="width: 50px;" type="text"/>	촉감 설명의 정확도	/36		Yes No		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	기능성과 올바른 에스프레소 전의 사용	/1			
Yes No																														
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	크레마																													
/1																														
0 ~ 6																														
2 x <input style="width: 50px;" type="text"/>	맛 경험																													
/12																														
0 ~ 6																														
3 x <input style="width: 50px;" type="text"/>	향미 표현의 정확성																													
2 x <input style="width: 50px;" type="text"/>	촉감 경험																													
2 x <input style="width: 50px;" type="text"/>	촉감 설명의 정확도																													
/36																														
Yes No																														
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	기능성과 올바른 에스프레소 전의 사용																													
/1																														
56																														

#### 14.2.1. 크레마

심사위원은 잔 안에 존재하는 크레마의 외형을 시각적으로 평가한다. 크레마가 에스프레소 표면 전체에 펼쳐져 있어야 하며 구멍(홀)이나 금이 간 부분이 있어서는 안 된다. 이러한 조건을 만족한다면 "Yes" 로 평가 된다.

#### 14.2.2. 맛의 경험

에스프레소 맛의 경험은 음료의 품질에 대한 평가이다. 심사위원들은 에스프레소 맛의 경험 구성



요소(단맛, 산미, 쓴맛)를 평가하여 품질을 결정하고, 서로 얼마나 잘 어우러지고 또 잘 보완하는지를 평가한다. 추출과 커피 자체의 맛의 구성 요소를 모두 평가한다.

맛 구성 요소 중 한 가지 또는 그 이상이 에스프레소 맛의 경험을 떨어뜨릴 경우(예를 들어, 시거나 아린), 낮은 점수를 받게 된다. 맛의 구성요소가 전반적인 맛의 경험에 긍정적으로 기여할 경우, 높은 점수를 받게 된다.

에스프레소의 균형이 깨진 경우(특정한 맛의 구성요소가 부족하거나 과하여 전체의 긍정적인 경험을 떨어뜨릴 경우) 감점을 받게 된다.

주의사항: 맛 설명의 정확도는 해당 평가에서 고려하지 않는다.

#### 14.2.3. 향미 표현의 정확성

심사위원은 선수로부터 향미(플레이버)에 대한 표현과 설명을 듣고 제공된 음료와 비교한다. 제공된 음료의 향미 프로파일은 스페셜티 커피를 뒷받침 할 수 있어야 한다. 자신의 에스프레소에 대해 선수가 제공한 모든 향미 표현들이 고려되어 점수에 반영된다. 점수는 이러한 표현들과 에스프레소의 향미가 얼마나 정확히 일치하는가에 기본을 둔다. 향미(플레이버) 표현은 반드시 제공되어야 하며 그렇지 않을 경우 해당 카테고리 에서 (0)점을 받게 된다.

#### 14.2.4. 촉감 경험

촉감 경험에 대한 품질을 평가한다.심사위원들은 제공된 에스프레소의 무게와 질감, 마무리(피니시)를 평가한다. 에스프레소는 준비와 추출 방법, 사용된 커피와 연관된 촉감 경험을 갖고 있어야 한다.

무게는 에스프레소의 점성과 연관이 있고 이는 얇고 두꺼운 정도의 차가 있다. 질감은 마우스필(예를 들어 “뭉은”, “차같은”, “벨벳같은”)로 정의된다. 무게와 질감의 품질은 입 안에서 느껴지는 에스프레소의 촉감에 기반한다. 무게가 가볍거나 무거운 경우 모두 입안에서의 촉감 품질과 관련해 높은 점수를 받을 수도 있다. 만일 무게나 촉감이 에스프레소 경험을 떨어뜨릴 경우 (예를 들어 “뭉은”, “거친”, “매끄럽지않은”) 낮은 점수를 받게 된다. 만일 무게와 촉감이 에스프레소의 긍정적인 경험에 기여한다면 높은 점수를 받을 수 있다.

마무리(피니시)는 커피를 삼키고 난 뒤에 지속되는 긍정적인 플레이버 품질이다. 만일 뒷맛(에프터테이스트)가 에스프레소의 경험을 떨어뜨릴 경우 (예를 들어 “뽀은(astringency)”) 낮은 점수를 받게 된다. 만일 뒷맛(에프터테이스트)이 에스프레소의 긍정적인 경험에 기여하면 높은 점수를 받는다.

#### 14.2.5. 촉감 설명의 정확도

심사위원은 선수가 제공하는 촉감 표현과 설명을 듣고 이를 제공된 음료의 무게, 질감, 마무리(피니시)과 비교한다. 심사위원은 선수가 제공한 촉감 표현과 이러한 표현들이 제공된 에스프레소의 촉감과 얼마나 정확히 일치하는가를 평가할 것이다. 만일 경험이 설명과 일치하지만 촉감 경험 점수가 낮다면 높은 점수는 받을 수 없다.

만일 설명이 제공되지 않는다면, 선수는 0점을 받게 된다.

#### 14.2.6. 기능성과 올바른 에스프레소 잔의 사용

에스프레소는 시각적으로 평가되고 마실 수 있는 잔에 제공되어야 한다. 에스프레소는 심사위원의 정확한 평가를 위해 60-90mL 잔에 제공되어야 하는데 이 때 제공된 음료를 마시는 데 있어 어떠한 기능적인 어려움도 느껴서는 안 된다. 또한 잔이 너무 뜨거운지, 잔의 형태이기는 하나 잡고 마시기가 불편한지, 에스프레소 평가 프로토콜을 실행하기에 어려움이 있는지에 대한 부분도 감안하되 이 부분을 독점적으로 평가하여 반영하지는 않는다. 이와 같은 사항이 만족되지 않을 시에는 “기능성과 올바른 에스프레소 잔의 사용”에 “No”를 받게 된다.

### 14.3. 파트 2 - 우유 음료 평가

<b>Part II - 우유 음료 평가</b>		<b>플레이버 정보:</b>	
0 ~ 6	시각적 평가		
<input type="text"/>	/6		
0 ~ 6	맛의 경험		
2 x <input type="text"/>	향미 표현의 정확성		
2 x <input type="text"/>			
/24			
Yes <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>		
기능적인 잔의 사용			
31	/1		

- A. 우유 음료는 4명의 센서리 심사위원에 의해 다음과 같은 프로토콜을 적용하여 평가된다. 센서리 심사위원이 이러한 프로토콜을 일관적으로 지키는 것은 중요하며 센서리 심사위원은 점수를 기록하기 전에 평가를 순서대로 모두 완료한다.
- B. 센서리 심사위원들은 제일 먼저 우유 음료의 외형을 평가한다. 그 다음, 컵의 가장자리 어느 곳에서든 첫 번째 맛을 본다, 첫번째 시음 이후, 최소한 한번 더, 컵의 맛보지 않은 테두리 부분에서 맛을 본다.
- C. 선수가 심사위원들에게 우유 음료 평가 방법에 대해 특정 지시사항을 준다면, 기본 평가 프로토콜보다 우선시 될 수 있다. 지시사항이 타당하다면, 심사위원들은 참가자들이 주는 모든 지시를 따른다.

#### 14.3.1. 시각적 평가

심사위원들은 시각적 점수를 결정하기 위해 우유 음료의 외형을 평가한다. 우유 음료 표면은 우유와 커피의 색상 조화, 좋은 색상 대비, 컵안에서의 밸런스, 대칭적인 디자인과 유리와 같이 매끄러운 광택을 지니고 있어야 한다.(참조: 우유 음료에 추가적인 향신료나 파우더가 올려져서는 안된다. 그렇게 할 경우 “맛의 균형” 카테고리에서 0점 처리된다.)

#### 14.3.2. 맛의 경험

우유 음료는 즉시 마실 수 있는 온도로 제공되어야 하는 핫(hot) 음료이다. 음료의 질감과 온도, 커피와 우유의 맛은 맛의 경험 평가에 포함된다. 우유 음료는 에스프레소에 기반하여 우유의 달콤함이 조화로운 균형을 이루어야 한다. 제공되는 음료의 향미 프로파일은 우유를 첨가함으로써 생성되는 밸런스가 스페셜티 커피를 뒷받침 할 수 있어야 한다.

#### 14.3.3. 향미 표현의 정확성

심사위원은 선수가 제공한 향미(플레이버)에 대한 표현 및 설명을 듣고 이를 제공된 음료와 비교한다. 제공된 음료의 향미 프로파일은 스페셜티 커피를 뒷받침할 수 있어야 한다. 이 점수는 이러한 표현들과 우유 음료의 향미가 얼마나 정확히 일치하는지에 기본을 둔다. 향미(플레이버) 표현은 반드시 제공되어야 하며, 그렇지 않으면 이 카테고리에서 0점을 받게 된다.

#### 14.3.4. 기능적인 잔의 사용

우유 음료는 심사위원이 정확한 평가를 하는 능력에 있어 어떠한 기능적 손상도 주지 않게 마실 수 있는 잔에 제공되어야 한다. 잔이 너무 뜨거운지, 안전하게 마실 수 있게 잡을 수 있는 잔 인지 등도 여러 평가 항목 중에 포함된다. 그렇지 않을 경우 “기능적인 잔의 사용”에서 “No”를 받게 된다.

### 14.4. 파트 3 - 창작 음료 평가

창작 음료 평가는 선수가 제공하는 다양한 옵션에 따라 달라진다. 센서리 심사위원은 점수를 기록하기 전에 모든 평가 단계를 완료한다.

Part II - 창작 음료 평가			
0 ~ 6	충분한 설명, 소개 및 준비성		플레이버 정보:
Yes No	매력적인 연출 가능성		
0 ~ 6	창작성 및 커피와의 시너지		
1/4	0 ~ 6		재료 & 용량:
2 x	맛의 경험		
2 x	플레이버 표현의 정확성		

#### 14.4.1. 충분한 설명, 소개 및 준비성

선수는 심사위원에게 자신의 창작 음료를 설명해야 한다. 선수가 높은 점수를 받기 위해서는 재료, 준비 방법 및 심사위원들이 경험할 향미나 아로마와 같은 사실에 근거한 사항을 포함해야 한다. 선수의 설명에는 사용된 커피 그리고 커피와 다른 재료 사이의 연관성이 포함되어야 한다. 센서리 심사위원은 재료, 준비 방법 및 참가자가 준비한 커피의 사용에 대한 설명을 듣고 메모한다. 점수를 결정할 때, 심사위원은 묘사되고 준비한 것들과 창작 음료의 실제 맛 그리고 아로마 사이에 확실한 연관성이 있는지에 대한 여부를 고려한다.

센서리 심사위원은 재료, 준비 방법 및 선수가 준비한 커피의 사용에 대한 설명을 듣고 메모한다. 음료가 제공되기 전에 정보나 설명이 제공되지 않을 경우, 심사위원들은 제공된 창작 음료를 각자 어떻게 평가할지 결정한다.

선수는 센서리 심사위원들에게 음료를 마시는 방법에 대해 설명해야 한다(향 음미, 젓기, 한 모금 마시기 등). 센서리 심사위원은 창작 음료를 마시는 방법에 있어 최대한 참가자의 설명을 듣고 따라야 한다. 특별한 설명이나 요구사항이 없는 경우 심사위원은 개별적으로 창작 음료를 평가하기에 가장 적절한 방법을 선택한다. 어떠한 경우라도 심사위원은 최소 2번 이상 창작 음료를 맛보아야 한다.

심사위원은 오롯이 15분 시연 시간 중에 제공된 선수의 설명 또는 기타 관찰 등에 기반을 두어 창작 음료를 평가한다. 시연 시간이 종료(타이머가 멈추거나 참가자가 “타임”을 외칠 때)된 후 제공되는 어떤 설명도 심사에 반영하지 않는다.

#### 14.4.2. 매력적인 연출

창작 음료의 매력적인 외관에 대한 평가이며 잔, 음료 자체, 음료 장식, 소품 등의 부분도 감안하되 이 부분을 독점적으로 평가하여 반영하지는 않는다. 제공된 잔은 보기 좋은 외관으로 창작음료를 강조할 수 있어야 한다. 깨지거나 깨끗하지 않은 식기 또는 어수선하거나 정리되지 않은 시연을 포함하여 창작 음료에 매력을 느낄 수 없는 경우는 “매력적인 연출” 항목에 “No”로 표기한다.

#### 14.4.3. 기능성

선수가 지시한 음용 방법에 따라 음료를 마시는 동안 창작 음료와 관련 요소들이 어떠한 효과를 내는가에 따라 정의된다. 또한 식기, 음료 장식, 소품 또는 지시사항들이 음료를 마시는 데 방해가 되어서는 안 된다. 음용이 어려운 경우 “기능성”은 “No”로 표기한다.

#### 14.4.4. 창작성 및 커피와의 시너지

심사위원은 선수의 독창성, 창작 음료 준비 또는 프레젠테이션에 사용되는 방법 및 기법 또는 구성요소를 바탕으로 참가자의 창의성을 평가한다. 재료는 사용된 커피를 보완하며 맛을 끌어올리는 동시에 흥미로운 맛의 경험을 만들어야 한다. 독창적인 재료와 기술의 상호보완적인 혼합을 이룬 창작 음료는 높은 점수를 받게 된다.

심사위원들은 커피의 플레이버 경험과 창작 음료 재료 사이의 상호작용과 이들이 함께 “시너지”를 통해 창작 음료의 전체적인 플레이버 경험을 어떻게 만드는지를 평가한다. “시너지”란 각각의 개별적인 효과들을 합한 것보다 더욱 큰 결합 효과를 생산하기 위한 둘 또는 그 이상의 물질의 상호 작용 또는 협력으로 정의한다. (A+B=AB가 아닌, A+B=C)

창작 음료가 에스프레소 플레이버 프로파일만 흉내내거나 이와 일치하는 플레이버 프로파일을 나타내는 경우 낮은 점수를 받게 된다. 새로운 플레이버 경험을 만드는 창작 음료는 높은 점수를 받게 된다.

#### 14.4.5. 맛의 균형

심사위원들은 에스프레소와 다른 재료들의 맛이 얼마나 잘 어울리는지 시그니처 음료의 총체적 경험에서 서로를 보완하고 있는지 평가한다.

맛/테이스트 구성요소 중 한 가지 또는 그 이상이 에스프레소 맛의 경험을 떨어뜨릴 경우 (예를 들어, “시거나(sour)”, “아린(acrid)”), 낮은 점수를 받게 된다. 맛의 구성 요소가 전반적인 맛의 경험에 긍정적으로 기여할 경우, 높은 점수를 받게 된다. 에스프레소의 균형이 깨진 경우 (특정한 맛의 구성 요소가 부족하거나 과하여 전체의 긍정적인 경험을 떨어뜨릴 경우) 감점을 받게 된다.

주의사항: 맛/테이스트 설명의 정확도는 해당 평가에 고려하지 않는다.

#### 14.4.6. 향미(플레이버) 표현의 정확성

심사위원들은 선수가 제공한 향미(플레이버)에 대한 표현 및 설명을 듣고 이를 제공된 음료와 비교한다. 제공되는 음료의 맛 프로파일은 스페셜티 커피를 뒷받침 할 수 있어야 한다. 이 점수는 이러한 표현들과 창작 음료의 향미가 얼마나 정확히 일치하는지에 기본을 둔다. 향미(플레이버) 표현은 반드시 제공되어야 하며, 그렇지 않으면 이 카테고리에서 0점을 받게 된다.

### 14.5. 파트 4 - 바리스타 평가

Part IV - 바리스타 평가	
고객 서비스 기술	
0 to 6	프레젠테이션: 전문성
<input type="text"/>	세부적인 배려/모든 기구의 사용
/12	
Yes No	적절한 복장
<input type="text"/>	
13	/3

#### 14.5.1. 프레젠테이션: 전문성

전문성은 기술, 준비과정 및 제공되는 12잔의 음료 준비 이상의 커피에 대한 폭 넓은 이해를 증명하는 것들을 포함하여 바리스타 직업에 대한 관찰된 자질로 평가된다. 폭 넓은 커피 지식은 장비의 정확한 사용에 대한 이해뿐만 아니라 커피 재배 과정, 로스팅 및 씨앗에서부터 한 잔의 커피까지의 준비 과정, 적절한 고객서비스 기술(예. 정중함, 정확성, 세심함, 아이컨택 등) 및 작업흐름과 시간관리 능력을 포함 한다. 심사위원은 설명된 것과 제공된 것 사이의 확실한 상관관계를 찾을 것이다. 선수는 프레젠테이션과 자신의 커피를 통하여, 자신이 커피 전문가임을 증명해야 한다.

#### 14.5.2. 세부적인 배려/모든 기구의 사용

모든 도구는 사용 가능하도록 준비되어 있어야 하며 작업 공간은 의도한대로 잘 정리되어 있어야 한다. 선수는 시연 시간 동안 장비나 도구 등의 위치를 불필요하게 재배치할 필요가 없어야 한다. 모든 장비와 도구 등은 각자의 위치와 목적을 가지고 있어야 한다. 심사위원은 선수가 실수나 흘릴 경우에 대비해 예비 컵과 도구 등을 갖추고 있는지 확인해야 한다. 심사위원의 물컵을 다시 채우는 것도 세부적인 배려를 보여주는 것이다. 에스프레소는 스푼, 냅킨 및 향과 맛이 첨가되지 않은 물과 함께 제공되어야 한다. 만일 선수가 심사위원들이 스푼을 사용하지 않고 에스프레소를 마실 것을 지시할 경우, 에스프레소는 냅킨과 향미가 첨가되지 않은 물을 반드시 함께 제공해야 한다.

#### 14.5.3. 적절한 복장

선수는 최소한 깔끔한 복장과 청결한 앞치마를 착용하여 청결하게 보여야 한다. 이러한 조건을 만족 시, 심사위원은 Yes로 표기한다. 앞치마를 착용하지 않았거나 적절하지 못한 앞치마 또는 복장(샌들 또는 심하게 찢기거나 더럽혀진 의상)을 한 경우에는 적절한 복장에서 No를 받게 된다.

### 14.6. 파트 5 - 심사위원의 전체적인 인상

Part V – 심사위원의 전체적인 인상	
0 to 6	전체적인 인상 (바리스타의 존재감, 맛 점수, 프레젠테이션 전체 관점과의 상관관계)
4.3	/24
24	

심사위원의 전체적인 인상 점수는 2개의 주요 부분으로 평가한다.

- A. 전체적인 인상 점수는 맛 점수의 전반적인 구성에 대한 인상을 말한다. (예, 음료 3가지 코스의 조화는 한 개의 코스가 자신에게 제공되었던 때보다 더욱 압도적인 경험을 만들어냈는가?)
- B. 심사위원은 바리스타가 자신의 시연 동안 표현하고자 한 열정과 영감을 고려하여 점수를 부여해야 한다. 자연스러움, 명확하며 간결한 대화, 스페셜티 커피에 대한 열정과 헌신의 표현 및 바리스타 직업군 및 산업에 있어 롤 모델로서의 능력들(문화적 그리고 개인 적인 차이를 허용)을 함께 고려해야한다. (예, 만일 카페나 레스토랑에서 이 바리스타는 나에게 스페셜티 커피에 대한 영감을 줄 수 있을 것인가?) 만일 심사위원이 이러한 것들이 충족 되었다고 느낀다면 높은 점수를 주어야 한다.

### 15. 컴페티션 바디 이벤트 항소

선수가 이벤트 기간동안 코리아 커피 챔피언십에 대해 이의를 제기하거나 항소하고자 할 경우, 코리아 커피 챔피언십 이벤트 운영자(SCA 한국채터) 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](mailto:sca.kr@sca.coffee) 로 항소를 제출해야 한다.