



## **2018 코리아 커피 인 굿스피릿 챔피언십 규정 및 규칙**

WCE 의 2018 년 WCIGS 대회 의 규정 을 준수 하여 선수 와 심사위원 의 편의 를 위해 번역 된 규정 집입니 다. KCC 대회 는 WCE 규정 을 준수 및 적용 합니 다.

번역안 배포일: 2018 년 8 월 1 일

SCA 한국 챕터 대회 위원회

# 2018 KOREA COFFEE IN GOOD SPIRITS CHAMPIONSHIP RULES AND REGULATIONS

## TABLE OF CONTENTS 목차

1.0	ORGANIZATION 조직 .....	5
1.1	RIGHTS 권리 .....	5
2.0	COMPETITION PROCEDURE 대회 절차 .....	5
2.1	PARTICIPANTS 선수.....	5
2.2	APPLICATION 지원서.....	6
2.3	COMPETITOR QUESTIONS 참가 선수 질문.....	7
2.4	TERMS & CONDITIONS 계약 조건.....	7
3.0	THE COMPETITION 대회.....	7
3.1	NATIONAL COMPETITION 내셔널 대회.....	8
3.2	PRELIMINARY ROUND - SPIRIT BAR 예선전 – 스피릿 바 .....	8
3.3	PRELIMINARY ROUND - STAGE PRESENTATION 예선전 – 스테이지 프레젠테이션.....	9
3.4	FINAL ROUND 결승전 .....	9
4.0	BEVERAGE DEFINITION 음료의 정의 .....	10
4.1	SPIRIT BAR – COFFEE AND ALCOHOL-BASED MIXOLOGY DRINKS 스피릿 바수- 커피와 알코올 베이스의 믹솔로지 음료.....	10
4.2	STAGE PRESENTATION - HOT/WARM COFFEE AND ALCOHOL-BASED DESIGNER DRINKS 스테이지 프레젠테이션 – 핫/웜 커피와 알코올 베이스 디자이너 음료.....	11
5.0	COMPETITION PROCEDURE 대회 절차 .....	13
5.1	STAGE COMPETITIONS 스테이지 .....	13
6.0	MACHINERY, ACCESSORIES & RAW MATERIALS 기계, 악세사리 및 원재료.....	13
6.1	ESPRESSO MACHINE 에스프레소 머신.....	13
6.2	GRINDER 그라인더.....	14
6.3	PROVIDED EQUIPMENT & SUPPLIES 제공되는 장비 및 도구들.....	14
6.4	RECOMMENDED EQUIPMENT & SUPPLIES 권장 장비 및 도구들 .....	14
6.5	ADDITIONAL ELECTRICAL EQUIPMENT 추가 전기 장비.....	15
7.0	COMPETITOR INSTRUCTIONS PRIOR TO PREPARATION TIME 준비 시간 전 선수 지침.....	15
7.1	COMPETITORS' ORIENTATION MEETING 선수 오리엔테이션 미팅.....	15
7.2	PREPARATION PRACTICE ROOM 준비 연습실.....	15
7.3	COMPETITION MUSIC 대회 음악.....	16
7.4	BE ON TIME 시간 엄수 .....	16
7.5	STATION SET-UP 스테이션 배치.....	16
7.6	SUPPORTERS/ASSISTANTS NOT ALLOWED ON STAGE 도우미 또는 보조자의 무대 출입 금지 .....	16
7.7	INTERPRETERS 통역.....	16
8.0	PREPARATION TIME 준비 시간 .....	16
8.1	BEGIN PREPARATION TME 준비 시작 시간 .....	16

8.2	CART 카트.....	17
8.3	JUDGES' PRESENTATION TABLE 심사위원 시연 테이블.....	17
8.4	PRACTICE SHOTS 연습 샷.....	17
8.5	PRE-HEATED CUPS 잔 예열.....	17
8.6	END OF PREPARATION TIME 준비 시간 종료.....	17
9.0	COMPETITION TIME 시연 시간.....	17
9.1	INTRODUCTION BY THE MASTER OF CEREMONIES 사회자의 소개.....	17
9.2	BEGIN COMPETITION TIME 시연 시간 시작.....	18
9.3	SERVE REQUIRED BEVERAGES 필수 음료 제공.....	18
9.4	RUNNERS CLEAR THE SERVED DRINKS 러너의 제공된 음료 정리.....	18
9.5	STATION PERIMETERS 스테이션 내 허용 영역.....	18
9.6	END COMPETITION TIME 시연 시간 종료.....	18
9.7	COMMUNICATION AFTER THE COMPETITION TIME 시연 시간 이후 대화.....	19
9.8	OVERTIME PENALTIES 초과시간 패널티.....	19
9.9	COACHING 코칭.....	19
10.0	TECHNICAL ISSUES 기술적 문제.....	19
10.1	OBSTRUCTIONS 방해.....	20
10.2	FORGOTTEN ACCESSORIES 잊어버린 도구들.....	20
11.0	CLEAN-UP 정리.....	20
12.0	POST COMPETITION 시연 이후.....	20
12.1	SCOREKEEPING 점수 기록.....	20
12.2	DEBRIEFING 디브리핑.....	21
13.0	COMPETITOR PROTEST AND APPEALS 선수의 항의 및 항소.....	21
13.1	COMPETITOR RELATED ISSUES 선수 관련 문제.....	21
13.2	JUDGE/JUDGING RELATED ISSUES UPON REVIEWING SCORESHEETS 평가표에 따른 심사위원 및 심사 문제제기.....	22
14.0	JUDGING CRITERIA 심사 기준.....	22
14.1	COMPETITION AREA 시연 장소.....	22
14.2	TASTE EVALUATION 맛 평가.....	22
14.3	BEVERAGE PRESENTATION 음료 프레젠테이션.....	23
14.4	TECHNICAL SKILLS 기술적 숙련도.....	23
14.5	PERFORMANCE 시연.....	23
15.0	VISUAL EVALUATION PROCEDURE 비주얼 평가 절차.....	23
15.1	EVALUATION SCALE 평가 범위.....	23
15.2	PRELIMINARY SPIRIT BAR – VISUAL/TASTE EVALUATION 예선전 스피릿 바 – 비주얼/맛 평가.....	23
15.3	PRELIMINARY STAGE PRESENTATION –TECHNICAL/VISUAL EVALUATION 예선전 스테이지 프레젠테이션 – 테크니컬/비주얼 평가.....	24
15.4	FINALS–TECHNICAL/VISUAL EVALUATION 결승전 – 테크니컬/비주얼 평가.....	26

16.0	TASTE EVALUATION PROCEDURE 맛 평가 절차.....	26
16.1	EVALUATION SCORE 평가 범위.....	27
16.2	PRELIMINARY STAGE PRESENTATION – TASTE EVALUATION 예선전 스테이지 프레젠테이션 – 맛 평가	27
16.3	FINALS – TASTE EVALUATION 결승전 – 맛 평가.....	28
17.0	DISHONEST BEHAVIOR BY A WCIGS OFFICIAL 관계자의 부정 행위.....	29
17.1	APPEAL 항소 .....	29
17.2	APPEALS REVIEWED BY THE WCE ADVISORY BOARD WCE 이사회에서 검토한 항소 .....	30

## 1.0 ORGANIZATION 조직

월드커피인굿스피릿 챔피언십(WCIGS)은 월드커피이벤트(WCE)의 프로그램이다.

### 1.1 RIGHTS 권리

LTD. 공식 규정 및 규칙과 대회 포맷을 포함하여 월드커피인굿스피릿 챔피언십과 관련된 모든 지적 재산은 월드커피이벤트 회사의 자산이다. 월드커피이벤트의 명시적인 허가를 받지 않고서는 이 문서의 어떠한 부분도 사용되거나 복제할 수 없다.

## 2.0 COMPETITION PROCEDURE 대회 절차

### 2.1 PARTICPANTS 선수

#### 2.1.1 National Champions and Substitutions 국가 대표 및 대체 선수

국가 대표는 해당 국가의 내셔널바디 대회에서 우승한 선수로 정의된다. 이 선수는 그 해의 월드 대회에 참가할 수 있는 권리를 얻으며, 월드 대회에 참가할 수 없는 경우(DC 정책 참조, 적합한 사유가 있어야 함) 그 다음해로 연기하여 참가할 수 있다.

만약 국가 대표가 후보 연기(Deferred Candidacy) 등록을 할 경우, 국가 대표로서의 타이틀은 유지되며 다음 년도의 월드 대회에 참가할 수 있다. 국가 대표의 후보 연기가 성공적으로 등록되는 경우, 내셔널 바디는 결승전 결과 2 위 선수부터 시작하여 대체 선수를 내림차순으로 지정할 수 있다. 이 경우, 월드 대회에 참가하는 선수는 내셔널 선수(National Competitor)라는 타이틀을 받게 된다. 내셔널 선수는 월드 커피 챔피언 타이틀을 획득할 수 있는 것을 포함하여 월드 커피 대회에 참여함으로써 자신들의 커피 공동체(community)를 대표할 자격을 갖게 될 것이다. 하지만 그 해의 국가 대표 타이틀을 얻지는 못한다.

만약 국가 대표가 참가 연기 승인을 얻지 못하고 월드 챔피언십에 참가하지 않음을 선택할 경우, 국가 대표 타이틀은 다음 순위의 선수에게 주어진다.

어떠한 사유로든 월드 대회에 참가하지 않는 모든 국가 대표는 반드시 [info@worldcoffeeevents.org](mailto:info@worldcoffeeevents.org) 를 통해 WCE 알려야 할 책임이 있다. 대체 선수(내셔널 바디 대표 선수)는 [info@worldcoffeeevents.org](mailto:info@worldcoffeeevents.org) 를 통해 내셔널 바디가 직접 요청해야 하며 대회 전에 WCE 총괄 이사의 승인을 받아야 한다.

#### 2.1.2 Age Requirement 나이 제한

WCE(World Coffee Events)에서 인가한 모든 이벤트에 참가하는 선수는 18 세 이상이어야 한다.

#### 2.1.3 Nationality 국적

선수는 자신이 대표하는 장소에서 유효한 여권을 소지하고 있거나 24 개월 이상의 거주, 고용 또는 학업 등록을 입증하는 서류를 소지해야 하며, 관련 사항은 내셔널 대회 자격 취득 12 개월 이내의 것임을 입증할 수 있어야 한다. 선수는 WCE 가 인가한 대회 별로 한 개의 대회에만 참가할 수 있다. WCIGS 대회 연도는 한 해의 WCIGS 이벤트가 끝나고 다음 해의 WCIGS 이벤트가 끝나는 시점으로 정의한다.

#### 2.1.4 Multiple Passports 다중 여권

여러 개의 여권을 소지한 경우, 선수는 한 곳을 선택해야 하며 승인된 내셔널 대회를 통해 참가 자격을 부여 받아야 한다.

#### 2.1.5 Judging 심사

선수는 해당 연도의 WCIGS 이벤트가 끝나기 전까지는 자신의 경기를 포함하여 인가된 모든 WCIGS 대회(월드, 내셔널, 지역)에서 심사할 수 없다. 심사위원은 해당 연도의 WCIGS 이벤트가 끝나기 전까지는 인가된 WCIGS 대회(월드, 내셔널 또는 지역)에 선수로 참가할 수 없다. 심사위원 칼리브레이션 바리스타로 참여하는 선수는 해당 연도의 WCIGS 이벤트가 끝나기 전까지는 인가된 모든 WCIGS 대회(월드, 내셔널, 지역)에서 선수로 참여할 수 없다.

선수는 내셔널 대회에서 심사위원을 선발하거나 공개 지지할 수 없다. 내셔널 대회 운영에 관련된 선수는 반드시 자신이 관련된 분야를 요약하여 WCE 이메일로 자신의 상황을 알려야 한다. 이로 인해 선수로 참여함에 있어 배제되거나 그와 비슷한 영향을 주지는 않는다. 하지만, 공개하지 않을 경우 그렇게 될 가능성이 높다.

#### 2.1.6 Conflicts of Interest 이해관계 충돌

WCE 는 선수, 심사위원 및/또는 이벤트 운영자가 모든 대회가 시작되기 전 빠른 시일 내 이해 관계의 충돌을 알릴 것을 권장한다. 이는 월드 대회뿐만이 아닌 WCE 에서 인가된 내셔널 이벤트에도 적용된다. 인가된 이벤트가 시작되기 전 모든 이해관계 충돌을 알리지 않을 경우 개인의 자격이 박탈되거나 WCE 가 대회 승인을 취소할 수 있다. 이해관계 또는 위 정책에 대한 명확한 설명을 위한 질문은 info@worldcoffeeevents.org 로 보낼 수 있다.

#### 2.1.7 Expenses 비용

인증 내셔널 바디는 대회 기간에 국가 대표로 WCIGS 에 참여하는 선수의 항공료와 호텔 숙박비를 지원해야 한다. 이 외의 대회 기간에 발생하는 대회 관련 비용, 개인 경비, 여행, 숙박, 현지 교통비 및 추가적인 경비 등은 선수가 부담해야 한다. WCIGS 는 선수의 비용에 대한 책임이 없다. 만일 선수가 이러한 비용을 감당할 수 없을 경우, 후원자(sponsor)나 이러한 비용을 지원해 줄 수 있는 외부 단체를 찾아야 한다.

## 2.2 APPLICATION 지원서

#### 2.2.1 Competitor Registration Form 선수 참가 등록 양식

참가 선수는 <http://www.worldcoffeeingoodspirits.org> 에서 온라인으로 WCIGS 선수 등록 양식 작성을 완료하고 WCIGS 이벤트 최소 6 주 전에 WCE 이벤트 운영자에게 자신이 대표하는 곳의 24 개월 이상의 고용 또는 학업과정 또는 유효한 여권의 스캔 복사본을 이메일로 송부하여야 한다. 승인된 모든 내셔널 챔피언은 온라인 등록 및 유효한 여권 또는 법적 서류를 보낸 메일을 통해 2 주 이내에 확인 메일을 받게 된다.

#### 2.2.2 Last Date to Apply 신청 마감 기한

참가 선수는 온라인 참가 등록 양식과 유효한 여권 또는 법적 문서를 WCIGS 대회 개최 6 주 전에 제출해야 한다. 내셔널 대회가 WCIGS 이벤트가 시작되기 전 6 주 이내에 개최되는 경우, 내셔널 챔피언은 내셔널 대회 종료 5 일 이내에 등록 양식과 여권/문서를 제출해야 한다. 이러한 요건을 충족하지 못할 경우 WCIGS 대회 참가에 배제될 수 있다.

### 2.3 COMPETITOR QUESTIONS 참가 선수 질문

모든 참가 선수는 최신의 WCIGS 규정 및 규칙과 평가표(scoresheets)를 숙지할 책임이 있다. WCIGS 규정 및 규칙 또는 평가표를 이해하지 못했다는 주장은 예외로 인정되지 않으며 또한 수용되지 않는다. 모든 WCIGS 문서는 WCIGS 웹사이트에서 다운로드 할 수 있다. 질문은 info@worldcoffeeeevents.org 를 통해 할 수 있다. 참가 선수는 WCIGS 에 참가하기 전에 질문하는 것을 권장한다. 또한 참가 선수는 대회가 시작되기 전 개최되는 공식 선수 오리엔테이션에서 질문을 할 기회를 갖게 된다.

### 2.4 TERMS & CONDITIONS 계약 조건

WCIGS 선수 등록 양식을 제출하게 되면, 선수들은 다음과 같은 계약 조건을 이해하고 있음을 의미한다. (이 계약 조건에는 WCIGS 우승자에게 부과되는 대표로서의 요구사항과 책임 사항이 포함된다.)

- A. 월드커피인굿스피릿챔피언십(WCIGS)의 우승자는 월드커피이벤트(WCE), 미국스페셜티커피협회(SCAA) 그리고 유럽스페셜티커피협회(SCAE)를 대표한다.
- B. WCIGS 참가를 신청하고 우승의 기회를 가짐으로써, WCIGS의 각 선수는 다음과 같은 의무를 가진다:
  - i. WCIGS, SCAA 또는 SCAE의 홍보용으로 WCE, SCAA 및 SCA에 선수의 이름과 이미지를 무료로 사용할 수 있도록 허용한다.
  - ii. (i)조항에는 제한이 없으며, (i)에서 언급되는 형식은 사진, 비디오, 인쇄물, 인터넷 또는 전자 매체를 포함할 수 있다.
  - iii. 이러한 계약 조건을 이행할 때 WCIGS, SCAA 및 SCAE의 명예를 유지하기 위해 적극적으로 활동한다.
- C. 각 참가 선수들은 WCIGS 웹사이트에 있는 선수 행동 강령 문서를 읽고 준수해야 한다.
- D. WCIGS의 우승자는 WCIGS 웹사이트에 있는 챔피언 행동 강령을 읽고 준수해야 한다.

### 2.5 ENFORCEMENT OF RULES & REGULATIONS 규정 및 규칙의 실행

WCE 는 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 "선수 향의 및 항소"에서 안내하는 절차에 따라 항소할 수 있다.

### 3.0 THE COMPETITION 대회

- A. 챔피언십은 예선과 결승, 두 개의 별도 라운드로 구성된다.
- B. 예선전은 두 개의 부문으로 구성된다.
  - i. 스피릿 바(SPIRIT BAR): WCE 스폰서가 제공하는 지정 목록에서 무작위로 선정된 알코올 및/또는 재료를 사용하여 커피와 알코올 베이스의 믹솔로지(mixology) 음료 2 잔 을 만든다.
  - ii. 스테이지 프레젠테이션(STAGE PRESENTATION): 커피와 알코올을 베이스로 한 핫(hot)/웜(warm) 디자이너 음료 2 잔, 커피와 알코올을 베이스로 한 차가운(cold) 디자이너 음료 2 잔을 만든다.

- C. 스피릿 바가 진행되는 동안 선수들은 (5)분의 준비 시간과 두 잔의 동일한 음료를 만드는 (6)분의 시연 시간을 가지게 된다. 두 잔의 동일한 음료는 커피와 알코올 베이스의 믹솔로지 음료이며 지정된 목록에서 무작위로 선정된 알코올을 사용하여 만드는 음료이다
  - i. 준비 시간 전, 선수가 만들 음료에 대한 특정 알코올은 회전판 돌리기, 종이뽑기(제비뽑기) 또는 운영측이 정한 기타 다른 랜덤 추첨 방식으로 결정된다. 선수들은 반드시 WCE 스폰서가 제공하는 알코올 및/또는 재료를 사용하여 음료를 만들어야 한다.
  - ii. 스피릿 바를 위한 알코올 및/또는 재료 스폰서는 대회 시작 최소 4 주 전에 WCE 웹사이트에 공지된다.
  - iii. 스피릿 바에는 에스프레소 머신이 제공되지 않지만, 필터용 그라인더는 제공될 것이다. 선수는 WCE 에서 제공하는 추출 장비(도구)를 사용하거나 선수 본인이 추출 장비를 가져올 수 있다. 선수들은 스피릿 바에서 사용할 커피를 스스로 준비해야 한다.
- D. 스테이지 프레젠테이션 중에 선수는 (10)분의 준비 시간과 4 잔의 음료를 만드는 (10)분의 시연 시간을 가지게 된다. 4잔의 음료는 커피와 알코올 베이스의 핫/웜 디자이너 음료 2잔(두 잔 모두 동일한 레시피를 따라야 함)과 커피와 알코올 베이스의 콜드 디자이너 음료 2잔(두 잔 모두 동일한 레시피를 따라야 함)으로 구성된다.
  - i. 선수들은 핫 음료 및 콜드 음료 **모두**에 해당 연도 WCE 스폰서가 제공하는 알코올을 반드시 사용해야 한다. 스테이지 프레젠테이션과 결승전을 위한 알코올 스폰서는 WCE 웹사이트에 공지될 것이다.
  - ii. 예선전에서 WCE 스폰서가 제공한 에스프레소 머신과 그라인더를 사용하여 예선전에서 핫/웜 및 콜드 음료를 만들어야 한다.
- E. 상위 6 명의 선수들이 결승전에 진출한다. 결승전에서 선수들은 (10)분의 준비 시간과 4 잔의 음료를 만드는 (10)분의 시연 시간을 가지게 된다. 4 잔의 음료는 (2)잔의 아이리쉬 커피와, 커피와 알코올 베이스의 시그니처 음료인 핫 또는 콜드 음료 (2)잔으로 구성된다. 이 때 시그니처에 사용되는 알코올은 반드시 WCE 스폰서가 제공하는 것을 사용해야 한다.

### 3.1 NATIONAL COMPETITION 내셔널 대회

내셔널 대회 운영을 용이하게 치르기 위해 필요할 경우 운영자들은 WCIGS 의 예선전과 결승전 모두 진행하지 않고 둘 중 하나를 선택하여 대회를 개최할 수 있다.

### 3.2 PRELIMINARY ROUND - SPIRIT BAR 예선전 - 스피릿 바

- A. 선수는 사전에 지정된 목록에서 무작위로 선택한 스폰서 알코올을 사용한다. 준비 시간이 시작되기 전, 회전판돌리기, 종이뽑기(제비뽑기) 또는 운영 측이 정한 기타 다른 랜덤 추첨 방식으로 알코올을 선택할 것이다.
- B. 알코올이 랜덤으로 정해지고 나면, 각 선수는 5 분의 준비 시간과 (6)분의 시연 시간을 갖게 된다.
- C. 선수는 시연이 끝난 후 개인 장비를 무대에서 즉시 치워야 한다.
- D. 선수의 알코올이 선택되고 나면, 선수는 총 (2)잔의 동일한 음료를 만들어야 한다. 이 음료는 (6)분의 시연 시간 내에 만들어지는 커피 및 알코올 베이스의 믹솔로지 음료여야 한다.
- E. 월드 챔피언십에서 선수들은 WCE 스폰서가 제공한 선택된 알코올을 두 음료 모두에 최소 10ml 를 사용해야 한다. 만들어진 음료는 선택된 알코올을 부각시켜야 하며, 추가로 사용된 다른 알코올이 제공된 알코올을 압도해서는 안 된다. 이러한 내용이 준수되지 않을 경우 심사들로부터 음료의 '밸런스'와 '전체적인 인상' 부분에서 (0)점을 받게 된다. 내셔널 바디 대회 스피릿 바 진행시 WCE 스폰서 알코올을 하나 이상 사용해야 한다. 알코올 및/또는 스피릿 바의 재료 스폰서는 이벤트 최소 (4)주 전에 WCE



웹사이트에서 공지될 것이다. WCE 는 알코올 스폰서로부터 제품 지원을 받기 위해 알코올 스폰서의 연락처 정보를 내셔널 바디와 공유할 것이다.

- F. 한 번에 (1)명의 선수가 시연한다.
- G. 심사위원은 (3)명으로 구성되며, 그 중 (2)명은 스피릿 바 심사위원이고 (1)명은 헤드심사위원이다. 2 명의 스피릿 바 심사위원 중 1 명은 믹솔로지(칵테일 기술의 전문성을 인정받은) 전문가가 선발될 수 있으며 WCE 인증 심사위원은 아닐 수도 있다.
- H. 선수는 자신이 선택한 커피와 추출 방법으로 음료를 제조할 수 있다. 선수는 WCE 에서 제공하는 추출 장비를 사용하거나, 본인이 준비한 추출 장비를 사용할 수 있다. 에스프레소 머신은 스피릿 바에서는 제공되지 않으나 필터용 그라인더는 제공된다.
- I. 선수는 조작되거나 불법적인 물질들을 제외하고는 제공된 알코올 및/또는 재료에 추가 재료 또는 알코올 사용할 수 있다. 선수들은 자신의 바텐딩 도구와 잔을 준비해야 한다.
- J. 모든 커피는 시연 시간에 추출되어야 한다. 만일 준비 시간에 커피를 추출한 경우, 음료의 맛(taste)과 퍼포먼스(performance) 항목에서 0 점을 받게 될 것이다. 이는 "밸런스(balance)", "창의성(creativity)", "전체적인 인상(overall impression)" 및 "전문적인 인상(professional impression)" 부분을 포함한다. 선수들은 자신의 음료를 위한 재료로서 추출된 커피를 추가로 사용할 수 있다. (예를 들어, 자신의 시연 전에 미리 준비한 콜드브루 커피) 단, 자신의 음료에 메인인 되는 커피는 시연 시간 중 준비되어야 한다.
- K. 선수가 손을 들고 "타임"을 외칠 때 시연 시간은 멈춘다.

### 3.3 PRELIMINARY ROUND - STAGE PRESENTATION 예선전 – 스테이지 프레젠테이션

- A. 각 선수는 (10)분의 준비 시간과 (10)분의 시연 시간을 갖는다. 시연이 끝난 후 선수들은 신속히 무대에서 개인 장비를 치워야 하지만 청소 시간은 따로 주어지지 않는다.
- B. 선수들은 총 (4)잔의 음료를 만들어야 한다. (2)잔의 동일한 커피와 알코올 베이스의 핫/웜 디자이너 음료, (2)잔의 동일한 커피와 알코올 베이스의 콜드 디자이너 음료로 구성된다.
- C. 월드 챔피언십에서 선수들은 WCE 스폰서가 제공한 알코올을 핫 음료와 콜드 음료에 **모두** 사용해야 한다. 이를 준수하지 않을 경우, 두 명의 테이스트 심사위원으로부터 "창의성(creativity)"과 "상업적 적용 가능성(commercially applicable)"부분에서 0 점을 받게 될 것이다. 내셔널 바디 대회에서는 WCE 스폰서 알코올 사용을 요구하지는 않는다.
- D. 한 번에 (1)명의 선수가 시연한다.
- E. (4)명의 WCE 인증 심사위원으로 구성되며, (2)명의 테이스트(taste) 심사위원과 (1)명의 테크니컬/비주얼 심사위원, 그리고 (1)명의 헤드 심사위원을 포함한다.
- F. 선수들은 제공된 콜드 음료 **혹은** 핫/웜 음료 중 한 종류는 에스프레소 머신과 그라인더를 **반드시** 사용해야 한다. 만약, 콜드 음료나 핫/웜 음료 모두 제공된 에스프레소 머신과 그라인더를 **사용하지 않았을 경우**, 모든 맛 요소에서 0 점을 받게 된다.
- G. 선수들은 콜드 음료나 핫/웜 음료 중 한 종류를 선택하여 본인이 선택한 어떠한 방법으로도 자유롭게 커피를 추출할 수 있다. 하지만 대회장 내에서는 스폰서 그라인더 외에 다른 그라인더를 사용할 수 없다.
- H. 모든 커피는 시연 시간에 추출되어야 한다. 만일 준비 시간에 커피를 추출한 경우, 음료의 맛(taste) 항목에서 0 점을 받게 될 것이다. 이는 "밸런스(balance)"와 "바디(body)" 카테고리를 포함한다. 선수들은 자신의 음료의 재료로 사용하기 위해 추출된 커피를 추가로 사용할 수 있다. (예를 들어, 자신의 시연 전에 미리 준비한 콜드브루 커피) 단, 자신의 음료에 메인인 되는 커피는 시연 시간 중 준비되어야 한다.
- I. 선수가 손을 들고 "타임"을 외칠 때 시연 시간은 멈춘다.

### 3.4 FINAL ROUND 결승전

- A. 예선에서 가장 높은 점수를 받은 선수 (6)명이 결승에 진출한다. 선수들의 결승전 순서는 임의로 정해진다.
- B. 예수에서 받은 점수는 결승전에 반영되지 않는다.
- C. 선수들은 (10)분의 준비 시간과 (10)분의 시연 시간을 갖는다.
- D. 결승전 경기 시간 내에 선수들은 총 (4)잔의 음료를 만들어야 한다. 커피와 알코올 베이스의 디자이너 음료인 (2)잔의 동일한 핫/웜 또는 콜드음료와, (2)잔의 핫/웜 아이리쉬 커피로 구성된다.
- E. 디자이너 음료는 선수가 선택한다. 예선전에서 선보인 음료이거나 또는 완전히 새로운 음료일 수도 있으며, 뜨겁거나 차가울 수도 있다.
- F. 월드 챔피언십에서 선수들은 WCE 스폰서가 제공한 알코올을 디자이너 음료에 반드시 사용해야 한다. 이를 준수하지 않을 경우 모든 음료의 맛(taste) 요소에서 0 점을 받게 될 것이다. 내셔널 바디 대회에서는 WCE 스폰서 알코올 사용을 요구하지는 않는다.
- G. 아이리쉬 커피의 잔(glass)은 WCIGS 에서 제공하며, 다른 잔은 사용할 수 없다. 잔의 최대 용량은 240mm 이며, 이벤트 전에 선수들에게 특정 모델이 발표될 것이다. 만약 사용한 잔이 공식 잔이 아닐 경우 해당 음료는 테이스트와 테크니컬/비주얼 심사위원으로부터 0 점을 받게 된다.
- H. 한 번에 (1)명의 선수가 시연한다
- I. 심사 위원단은 (4)명의 WCE 인증 심사위원을 포함하며, (2)명의 테이스트(taste) 심사위원과 (1)명의 테크니컬/비주얼 심사위원 그리고 (1)명의 헤드 심사위원으로 구성된다.
- J. 본인이 선택한 어떠한 방법으로든 자유롭게 커피를 추출할 수 있다. 하지만 대회 구역 내에서 스폰서 그라인더 외에 다른 그라인더를 사용해서는 안 된다.
- K. 모든 커피는 시연 시간에 추출되어야 한다. 만일 시연 시간이 아닌 시간에 커피 추출 또는 분쇄를 한 경우, 음료의 테이스트(taste) 및 테크니컬(technical)/비주얼(visual) 항목에서 0 점을 받게 될 것이다. 선수들은 자신의 음료를 위한 재료로써 추출된 커피를 추가로 사용할 수 있다. (예를 들어, 자신의 시연 전에 미리 준비한 콜드브루 커피) 단, 자신의 음료에 메인인 되는 커피는 시연 시간 중 준비되어야 한다.
- L. 선수가 손을 들고 "타임"을 외칠 때 시연 시간은 멈춘다.

#### 4.0 BEVERAGE DEFINITION 음료의 정의

##### 4.1 SPIRIT BAR – COFFEE AND ALCOHOL-BASED MIXOLOGY DRINKS 스피릿 바수- 커피와 알코올 베이스의 믹솔로지 음료

- A. 스피릿 바에서 제공되는 스폰서 알코올과 재료 외의 추가 재료나 알코올은 선수 본인이 준비해야 할 책임이 있다. 선수들은 자신이 사용할 커피를 직접 가지고 와야 한다.
- B. 선수들은 자신이 선택한 어떠한 커피나 추출 방법을 자유롭게 사용할 수 있다. 에스프레소 머신은 스피릿 바에서는 제공되지 않지만 필터용 그라인더는 제공된다. 만일 선수가 제공된 추출 장비나 그라인더를 사용하지 않기로 결정할 경우, 직접 추출 도구를 가져와야 한다.
- C. 선수들은 해당 연도에 WCE 스폰서가 제공한 알코올 및/또는 재료를 랜덤으로 배정받아 사용해야 한다. 스피릿 바를 스폰하는 알코올 및/또는 재료는 행사 최소 (4)주 전에 WCE 웹 사이트에 발표된다.
- D. 스폰서 알코올 외에도, 선수는 자신의 음료에 다른 알코올 음료를 자유롭게 사용할 수 있다.
- E. 선수는 자신의 음료에 추가적인 재료를 자유롭게 사용할 수 있다.
- F. 선수는 음료를 제공을 위해 유리 그릇이나 도기류를 자유롭게 사용할 수 있다.
- G. 선수가 제공한 음료 중 스폰서 알코올 및/또는 재료를 사용하지 않은 경우, 스피릿 바 심사위원들 평가표의 "밸런스(balance)", "창의성(creativity)", 그리고 "전체적인 인상(overall impression)"을 포함한 모든 맛(taste) 점수에서 가장 낮은 점수를 받을 것이다.

- H. 식용이 가능한 장식은 사용할 수 있지만 음료는 마실 수 있어야 하며 디저트가 되어서는 안된다. 음료가 "마실 수 있는 것"보다는 "먹을 수 있는 것"으로 간주되는 경우, 헤드 심사위원의 재량에 따라 "밸런스(balance)"와 "전체적인 인상(overall impression)"점수가 감점 될 것이다.
- I. 선수들은 스피릿 바의 시연 시간 전후에 무작위로 선정된 음료 카테고리 내에서 음료를 만들기 위한 재료와 방법을 상세히 설명해야 할 수도 있다. 선수 브리핑에서 이러한 세부 사항을 작성할 수 있는 표준 양식이 제공될 것이다. WCE는 가능한 경우 선수 정보를 표기를 하며, 이후 이러한 음료 레시피를 공개 발표할 권리를 보유한다.

**4.2 STAGE PRESENTATION - HOT/WARM COFFEE AND ALCOHOL-BASED DESIGNER DRINKS**  
**스테이지 프레젠테이션 - 핫/웜 커피와 알코올 베이스 디자이너 음료**

- A. 선수들은 커피와 알코올을 포함하여 자신이 사용할 재료를 직접 준비할 책임이 있다 (스폰서 알코올 제외).
- B. 선수들은 본인이 선택한 어떠한 커피와 추출 방법을 자유롭게 사용할 수 있다. 그러나, 시연 시간 동안 선수들은 제공된 에스프레소 머신과 그라인더를 사용하여 콜드 또는 핫/웜 음료를 만들어야 한다. 선수는 다른 음료에 사용할 커피 추출을 위해 본인이 준비한 필터 브루잉 장비는 사용할 수 있지만, 대회 구역 내에서는 반드시 제공된 그라인더만 사용해야 한다.
- C. 선수들은 해당 연도 WCE 스폰서가 제공한 알코올을 사용해야 한다. 결승전 및 스테이지 프레젠테이션을 위한 알코올 스폰서는 WCE 웹사이트에 공지될 것이다.
- D. 스폰서 알코올에 더하여, 선수들은 자신의 음료에 다른 알코올을 자유롭게 사용할 수 있다.
- E. 선수들은 자신의 음료에 추가 재료를 자유롭게 사용할 수 있다.
- F. 선수들은 음료를 제공하기 위한 유리 그릇이나 도기류를 자유롭게 사용할 수 있다.
- G. 음료 세트 중 하나가 뜨겁게/따뜻하게 제공되지 않는 경우, 각 테이스트(taste) 심사위원 점수에서 가장 낮은 점수를 받게 된다.
- H. 식용이 가능한 장식은 사용할 수 있지만 음료는 마실 수 있어야 하며 디저트가 되어서는 안 된다. 음료가 "마실 수 있는 것"보다는 "먹을 수 있는 것"으로 간주되는 경우, 헤드 심사위원의 재량에 따라 "밸런스(balance)"와 "전체적인 인상(overall impression)"점수가 감점 될 것이다.
- I. 선수들은 스피릿 바의 시연 시간 전후에 무작위로 해당 음료 카테고리 내에서 음료를 만들기 위한 재료와 방법을 상세히 설명해야 할 수 있다. 선수 브리핑에서 이러한 세부 사항을 작성할 수 있는 표준 양식이 제공될 것이다. WCE는 가능한 경우 선수 정보를 표기를 하며, 이후 이러한 음료 레시피를 공개 발표할 권리를 보유한다.

**4.3 STAGE PRESENTATION - COLD COFFEE AND ALCOHOL-BASED DESIGNER DRINKS**  
**스테이지 프레젠테이션 - 콜드 커피와 알코올 베이스 디자이너 음료**

- A. 선수들은 커피와 알코올을 포함하여 자신이 사용할 재료를 직접 준비할 책임이 있다 (스폰서 알코올 제외).
- B. 선수들은 본인이 선택한 어떠한 커피와 추출 방법을 자유롭게 사용할 수 있다. 그러나, 시연 시간 동안 선수들은 제공된 에스프레소 머신과 그라인더를 사용하여 콜드 또는 핫/웜 음료를 만들어야 한다. 선수는 다른 음료에 사용할 커피 추출을 위해 본인이 준비한 필터 브루잉 장비는 사용할 수 있지만, 대회 구역 내에서는 반드시 제공된 그라인더만 사용해야 한다.

- C. 선수들은 해당 연도 WCE 스폰서가 제공한 알코올을 사용해야 한다. 결승전 및 스테이지 프레젠테이션을 위한 알코올 스폰서는 WCE 웹사이트에 공지될 것이다.
- D. 스폰서 알코올에 더하여, 선수들은 자신의 음료에 다른 알코올을 자유롭게 사용할 수 있다.
- E. 선수들은 자신의 음료에 추가 재료를 자유롭게 사용할 수 있다.
- F. 선수들은 음료를 제공하기 위한 유리 그릇이나 도기류를 자유롭게 사용할 수 있다.
- G. 음료 세트 중 하나가 차갑게 제공되지 않는 경우, 각 테이스트(taste) 심사위원 점수에서 가장 낮은 점수를 받게 된다.
- H. 식용이 가능한 장식은 사용할 수 있지만 음료는 마실 수 있어야 하며 디저트가 되어서는 안 된다. 음료가 "마실 수 있는 것"보다는 "먹을 수 있는 것"으로 간주되는 경우, 헤드 심사위원의 재량에 따라 "밸런스(balance)"와 "전체적인 인상(overall impression)"점수가 감점 될 것이다.
- I. 선수들은 스피릿 바의 시연 시간 전후에 무작위로 선정된 음료 카테고리 내에서 음료를 만들기 위한 재료와 방법을 상세히 설명해야 할 수 있다. 선수 브리핑에서 이러한 세부 사항을 작성할 수 있는 표준 양식이 제공될 것이다. WCE 는 가능한 경우 선수 정보를 표기를 하며, 이후 이러한 음료 레시피를 공개 발표할 권리를 보유한다.

#### 4.4 FINALS - COFFEE AND ALCOHOL-BASED DESIGNER DRINKS 결승전 - 커피와 알코올 베이스의 디자이너 음료

- A. 각 선수는 커피와 본인이 선택한 어떠한 커피와 추출 방법을 자유롭게 사용할 수 있다. 만약 선수들이 제공된 에스프레소 머신이 아닌 필터 브루잉 장비를 사용하는 것을 선택한다면, 선수들은 자신이 사용할 장비를 준비할 책임이 있다. 그러나, 선수들은 대회 구역 내에서는 스폰서 그라인더 외에 다른 그라인더를 사용해서는 안 된다.
- B. 각 선수는 자신이 프레젠테이션 하고 싶은 음료를 자유롭게 선택할 수 있다. 예선전에서 선보인 음료이거나 또는 완전히 새로운 음료일 수 있다.
- C. 식용 가능한 장식은 사용할 수 있지만 음료는 마실 수 있어야 하며 디저트가 되어서는 안 된다. 음료가 "마실 수 있는 것"보다는 "먹을 수 있는 것"으로 간주되는 경우, 헤드 심사위원의 재량에 따라 "밸런스(balance)"와 "전체적인 인상(overall impression)"점수가 감점 될 것이다.
- D. WCE 는 가능한 경우 선수 정보를 표기하며, 선수의 음료 레시피를 이후에 공개 발표할 권리를 갖는다.

#### 4.5 FINALS - IRISH COFFEES 결승전 - 아이리쉬 커피

- A. 아이리쉬 커피는 핫/웜 음료여야 하며 커피, 위스키, 설탕 및 생크림으로만 구성되어야 한다.
- B. 선수들은 재료 간의 향미의 밸런스를 이루기 위해 노력해야 한다.
- C. 각 선수는 커피와 본인이 선택한 어떠한 커피와 추출 방법을 자유롭게 사용할 수 있다. 만약 선수들이 제공된 에스프레소 머신이 아닌 필터 브루잉 장비를 사용하는 것을 선택한다면, 선수들은 자신이 사용할 장비를 준비할 책임이 있다.
- D. 선수들이 사용할 수 있도록 일반적인 생크림은 제공될 수 있다. 선수들은 제공된 생크림을 반드시 사용해야 하는 것은 아니다. 선수들은 생크림을 준비해 올 수 있다. 생크림에는 향미가 첨가되어서는 안 된다.
- E. 음료에 사용되는 생크림의 양은 맛의 밸런스를 이루기 위해 선수 재량에 맡겨진다.
- F. 선수들은 자신이 선택한 설탕을 자유롭게 사용할 수 있다 (꿀 또는 향미가 없는 설탕 시럽도 사용 가능하다). 선수들은 자신의 설탕을 준비해 와야 한다.

- G. 국적, 브랜드 또는 에이징 기간에 관계 없이 모든 위스키를 사용할 수 있다. 만약 위스키 제조업체와 아이리쉬 커피에 사용되는 조건으로 스폰서 계약을 체결할 경우, 모든 선수는 이 계약에 따라야 한다. WCE 는 월드 챔피언십 결승 (8)주 전까지 선수들에게 스폰서십 내용을 전달해야 한다. 이러한 결정은 내셔널 대회에 사용할 선수들의 위스키 선택에 영향을 주지 않는다.
- H. 아이리쉬 커피용 잔은 WCIGS 에서 제공할 것이며 다른 잔은 사용할 수 없다. 잔의 용량은 최대 240mm 이며, 이벤트 전에 선수들에게 특정 모델이 공지될 것이다.

## 5.0 COMPETITION PROCEDURE 대회 절차

### 5.1 STAGE COMPETITIONS 스테이지

- A. 대회는 대회 스테이션을 포함한 무대로 구성된다. 스피릿 바는 대회장 내 별도의 바에서 개최되거나 별도의 장소에서 개최될 수 있다. 대회 테이블의 배치는 매년 변경될 수 있으며 다른 대회 종목과 공유될 수도 있다. 이벤트 현장 밖에서 스피릿 바를 개최할 경우, WCE 는 대회 최소 (4)주 전에 웹사이트에 장소를 공지한다.
- B. 각 선수에게는 시작 시간과 스테이션 번호가 부여된다.
- C. 각 선수는 지정된 스테이션에서 다음과 같은 시간과 구성을 지정 받는다.
  - i. 준비 시간 10 분
  - ii. 시연 시간 10 분
  - iii. 청소 시간은 할당되지 않는다.
- D. 첫 번째 선수는 두 개의 심사 팀 중 첫 번째 팀에 의해 평가 될 것이다. 선수의 평가표는 다음 선수의 시연 시간 동안 완료될 것이다. 이러한 절차는 모든 선수에게 적용된다.
- E. 각 라운드의 선수 점수는 다음 라운드로 넘어가지 않는다.
- F. 예선이 끝나면 결승 진출자가 발표되고 시상식이 열린다. 모든 선수는 이 시상식에 참석해야 한다. 여섯 명의 결승 진출자는 무작위로 정해진 순서로 시연을 하게 된다.

## 6.0 MACHINERY, ACCESSORIES & RAW MATERIALS 기계, 악세사리 및 원재료

### 6.1 ESPRESSO MACHINE 에스프레소 머신

에스프레소를 추출하고자 할 경우, 선수들은 공식 WCIGS 에스프레소 머신 스폰서에 의해 WCIGS 에 공급되는 에스프레소 머신을 사용해야 한다. WCIGS 에서 제공하는 에스프레소 머신의 기술적 구성이 고정되어 있는 상태로 선수가 변경할 수 없다. 에스프레소 머신의 온도는 섭씨 90.5-96 도(화씨 195-205 도) 사이로 설정될 것이며, 펌프 압력은 8.5-9.5 바로 설정될 것이다.

#### 6.1.1 No Liquids or Ingredients on Machine 머신 위 액체 또는 재료 불가

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

### 6.1.2 Disqualification 실격

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

## 6.2 GRINDER 그라인더

그라인더는 모두 현장에서 사용할 수 있도록 제공된다. 현장에서 제공되는 그라인더는 호퍼를 포함하여 기술적 구성이 완료된 상태로, 선수는 분리, 분해하여 내부를 조정 할 수 없다. 선수는 외부 장치로 분쇄 입자 크기와 도징량을 조절할 수 있다. 각 선수에게 제공되는 그라인더는 모두 동일한 사양으로 칼리브레이션 된 제품이다. 그라인더 모델이 스폰서 모델과 동일한 경우, 선수 본인의 그라인더 사용이 허용된다. 이 규칙을 따르지 않는 것은 실격 사유이다. 내셔널 바디의 경우 제공된 그라인더를 선수들이 사용하도록 반드시 요구해야 하는 것은 아니다.

선수는 예선과 결승의 시연 시간 중에 커피를 분쇄해야 한다. 그러지 않을 경우 테크니컬/비주얼 심사위원으로부터 "전문적으로 제조된 커피(coffee brewed professionally)"에서 0 점을 받게 된다. 선수는 시연 중 2 대를 초과하는 그라인더를 사용할 수 없다. 그러지 않을 경우 선수는 테크니컬/비주얼 심사위원 평가표의 "전문적으로 제조된 커피(coffee brewed professionally)"카테고리에서 0 점을 받는다. 이 대회에서 그라인더는 한 쌍의 모터와 칼날로 이루어진 것으로 정의된다.

## 6.3 PROVIDED EQUIPMENT & SUPPLIES 제공되는 장비 및 도구들

각 선수의 무대 스테이션에는 다음이 제공된다:

- 머신 테이블 (에스프레소 머신, 그라인더, 블렌더를 위한 테이블) L: 1.80m-2.0m W: 0.90m-1.00m H: 0.90m
- 작업 테이블 L: 1.10m-1.30m W: 0.60m-0.80m H: 0.90 m
- 프레젠테이션 테이블 (심사위원 테이블) L: 1.80m-2.0m W: 0.50m-0.60m H: 1.00m
- 에스프레소 머신
- 에스프레소 그라인더
- 필터 그라인더
- 닉 박스
- 바 블렌더
- 쓰레기통
- 얼음

## 6.4 RECOMMENDED EQUIPMENT & SUPPLIES 권장 장비 및 도구들

선수들은 프레젠테이션을 위해 필요한 모든 추가 도구를 가져와야 한다. 선수들은 이동 중이나 경기 중에 파손의 가능성을 감안해야 한다. 선수는 대회 동안 자신의 장비 및 액세서리를 관리하고 책임을 진다. WCIGS, 자원 봉사자 및 행사 운영자들은 선수의 연습실 또는 대회 구역에 남겨진 물건들의 안전에 대해 책임을 지지 않는다. 선수가 가져올 수 있는 물품 목록은 다음과 같다:

- 추출 장비

- 텀퍼
- 샷 글라스 (테스트 샷 추출용, 결승전에서 음료를 제공하는 데 사용할 수 없음)
- 스팀 피쳐
- 예선전 음료용 잔과 도기류
- 필요한 특정 기구
- 바 타올/깨끗한 행주 (준비 및 시연용)
- 청소 용품 (카운터 브러시, 그라인더 브러시 등)
- 트레이 (심사위원 음료를 제공용)

## 6.5 ADDITIONAL ELECTRICAL EQUIPMENT 추가 전기 장비

선수는 그라인더 외에도, 시연 중에 최대 2 개의 추가 전기 장비를 사용할 수 있다. 선수는 WCIGS 에 도착하기 전에 자신이 가져올 전기 장비(예: 핫 플레이트, 핸드 믹서 등)를 WCIGS 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. WCIGS 는 전기 어댑터 또는 변환기를 제공하지 않는다.

## 7.0 COMPETITOR INSTRUCTIONS PRIOR TO PREPARATION TIME 준비 시간 전 선수 지침

### 7.1 COMPETITORS' ORIENTATION MEETING 선수 오리엔테이션 미팅

WCIGS 를 시작하기 전에, 선수 오리엔테이션 미팅을 개최한다. 선수는 해당 미팅에 참여해야 할 의무가 있다. 오리엔테이션 미팅에는 WCIGS 스테이지 매니저와 헤드 심사위원이 대회 흐름, 일정을 설명할 것이며 무대와 연습장소를 안내할 것이다. 선수들은 WCIGS 스테이지 매니저 및/또는 헤드 심사위원에게 질문을 할 수 있는 기회를 갖게 될 것이다.

선수 오리엔테이션에서 각 선수는 자신의 음료에 대한 정보도 제공해야 한다. 각 선수는 음료를 만드는 데 필요한 재료와 방법을 상세히 설명해야 한다. 이 세부 사항들을 작성하기 위해 표준 서식이 주어질 것이다. WCE 는 가능한 경우 선수에게 크레딧을 제공하며, 이후 이러한 음료 레시피를 공개 발표할 권리를 보유한다.

### 7.2 PREPARATION PRACTICE ROOM 준비 연습실

스테이지에는 선수의 준비/연습실로 지정된 장소가 있다. 이 장소는 선수, 자원 봉사자, WCIGS 관계자들만이 사용할 수 있다. 선수의 가족, 후원인, WCIGS 심사위원, 미디어는 WCIGS 스테이지 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 제공될 것이다. 이 장소에는 선수들이 잔 및 바 도구를 세척하는데 사용할 수 있는 식기 세척 공간도 포함되어 있을 것이다. 선수는 자신의 도구 및 비품들을 청소하고 관리해야 할 의무가 있다. 러너와 대회 운영자는 선수 비품의 파손이나 분실에 대한 책임을 지지 않는다.

#### 7.2.1 Practice Time 연습 시간

준비/연습실에는 무대에 있는 대회 장비와 동일한 2 그룹 에스프레소 머신과 그라인더가 설치될 것이다. 각 선수는 지정된 연습 시간을 갖는다. 연습 시간은 시연 시간에 기초하여 편성된다(예: 첫 번째 선수가 가장 빠른

연습 시간을 갖는다). 선수는 WCIGS 에 도착하기 전에 연습 일정을 이메일로 받게 될 것이다. 만일 할당된 연습 시간에 참석할 수 없는 경우, 다른 선수와 시간을 바꾸거나 다른 시간을 알아보는 것은 선수의 책임이다. WCIGS 는 지정된 연습 시간을 제외한 연습 공간을 보장하지는 않는다.

### **7.3 COMPETITION MUSIC 대회 음악**

선수사는 자신의 시연 시간에 재생할 수 있는 iPod, CD 또는 USB 드라이브에 음악을 가져올 수 있다. 음악에는 비속어 등이 포함되어 있지 않아야 한다. 선수는 자신의 음악 장치에 이름을 명확하게 표시해야 한다. 선수는 대회가 시작되기 전에 WCIGS 스테이지 매니저나 오디오 비주얼 담당자에게 자신의 음악을 제공해야 한다. 또한 선수는 시연 종료 후 WCIGS 스테이지 매니저 또는 오디오 비주얼 담당자로부터 음악 장치를 회수할 책임이 있다. 회수되지 않은 음악 장치는 대회 종료 후에 폐기된다.

### **7.4 BE ON TIME 시간 엄수**

선수는 지정된 준비 시간보다 최소 30 분 전에 준비 연습실에 도착하여야 한다. 지정된 준비 시간에 현장에 도착하지 않은 선수는 실격될 수 있다.

### **7.5 STATION SET-UP 스테이션 배치**

헤드러너가 선수의 준비 시간 전에 요청한 대로 각 선수의 스테이션을 배치한다. (예: 헤드러너는 각 선수의 그라인더가 선수가 요청한 대로 에스프레소 머신의 오른쪽이나 왼쪽에 배치되어 있는지 확인한다)

#### **7.5.1 Set-Up Grinder and Additional Electrical Equipment 그라인더 배치와 추가 전기 장비**

선수가 추가 전기 장비를 가져오는 경우, 선수는 WCIGS 이벤트 매니저에게 대회 전에 알려야 한다. 헤드러너는 선수의 연습 시간 시작 전에 선수에게 문의한다. 만약 선수가 헤드러너가 전기 장비를 스테이션으로 옮기는 것을 돕고자 할 경우 이는 허용된다. 다만, 장비가 배치되고 플러그를 꽂은 후에는 선수는 장비를 만질 수 없으며 스테이지를 즉시 떠나야 한다. 또한, 선수의 연습 시간이 시작 되기 전에는 호퍼에 원두를 넣을 수 없다.

### **7.6 SUPPORTERS/ASSISTANTS NOT ALLOWED ON STAGE 도우미 또는 보조자의 무대 출입 금지**

선수, 통역, WCIGS 자원 봉사자 및 관계자 외에 다른 사람이 선수의 준비, 시연 및 정리 시간에 무대에 출입할 수 없다.

### **7.7 INTERPRETERS 통역**

선수는 자신의 통역을 데리고 올 수 있다. 통역은 선수에게 말할 때 사회자 또는 헤드심사위원이 말한 것만을 통역해야 한다. 선수가 말할 때, 통역은 선수가 말한 것만을 통역해야 한다. 통역 활용에 따른 추가 시연 시간은 주어지지 않는다. 선수와 코치는 [www.worldcoffeingoodspirits.org](http://www.worldcoffeingoodspirits.org)에 있는 이용 가능한 통역 모범 사례를 읽을 책임이 있다. 선수와 코치는 대회 전 오리엔테이션에서 필요한 사항을 읽고 이해했음을 확인하는 확인서에 서명해야 한다.

## **8.0 PREPARATION TIME 준비 시간**

### **8.1 BEGIN PREPARATION TME 준비 시작 시간**



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

선수가 지정된 스테이션에 도착하여 스테이션이 자신의 요구사항에 맞게 배치되어 있음을 확인하게 되면, 준비 시간 공식 타임키퍼는 선수에게 준비가 되었는지 물어볼 것이다. 선수는 5/10 분의 준비시간 시작을 위해 시계에 부착된 리모컨의 시작 버튼을 누르기 전까지는 선수 자신의 스테이션에 있는 어떠한 것도 만질 수 없다. 지정된 준비 시간 공식 타임키퍼는 선수가 리모컨에 있는 시작 버튼을 누르는 순간 스태프 위치를 시작할 것이다.

## 8.2 CART 카트

선수가 카트를 사용하기로 선택한 경우, 선수는 스스로 카트에서 자신의 도구들을 내려야 한다. 준비 시간 공식 타임키퍼는 선수의 준비 시간 종료 시 카트를 무대 밖으로 내보낼 것이다. 시연 시간 중에는 웨이터 카트를 무대에 올릴 수 없다. (선수의 준비 시간이 끝난 후 카트에 놓여진 도구들은 시연 시간이 시작되기 전까지는 옮겨올 수 없다) 선수는 시연 시간이 시작되면 카트에 남아 있는 물건을 가져올 수 있다 - 10.2 잊어버린 도구들 참조

## 8.3 JUDGES' PRESENTATION TABLE 심사위원 시연 테이블

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

## 8.4 PRACTICE SHOTS 연습 샷

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

## 8.5 PRE-HEATED CUPS 잔 예열

잔은 선수의 준비 시간 동안 예열할 수 있다. 그러나 선수의 시연 시간이 시작될 때 잔에는 물이 담겨있어서는 안 된다. 어떠한 시점에도 에스프레소 머신 위에 액체가 담긴 잔이 놓여 있어서는 안 된다. (6.1.1 머신 위 액체 또는 재료 불가 참조)

## 8.6 END OF PREPARATION TIME 준비 시간 종료

선수는 자신에게 할당된 5/10 분의 준비 시간을 초과할 수 없다. 타임키퍼는 선수의 준비 시간 동안 3 분, 1 분 그리고 30 초를 알려 줄 것이다. 5/10 분이 되면, 공식 준비 시간 타임키퍼는 시간이 경과했음을 알리고, 선수에게 스테이션서 물러나 달라고 요청할 것이다. 배정된 시간 이내에 준비를 중단하지 못한 선수는 9.8 항에 표시된 바와 같이 페널티를 받게 될 것이다.

## 9.0 COMPETITION TIME 시연 시간

### 9.1 INTRODUCTION BY THE MASTER OF CEREMONIES 사회자의 소개

5/10 분의 준비 시간이 끝나고 심사위원이 준비되면, 사회자는 선수를 소개할 것이다. 각 선수는 자신의 시연 동안 무선 마이크를 착용해야 한다. 선수의 시연은 시연 시간 중에만 방송 된다.

## 9.2 BEGIN COMPETITION TIME 시연 시간 시작

사회자는 시연을 시작할 준비가 되었는지 선수에게 확인할 것이다. 선수는 심사위원에게 자신을 소개하기 전에 6/10 분(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 없을 경우, 선수는 손을 들어 시연의 시작을 표시해야 한다.

6/10 분의 시연 동안 언제라도 시간 확인을 요청할 수 있지만, 시간의 흐름을 인지하는 것은 선수의 책임이다. 시연 공식키퍼는 6/10 분의 시연시간 동안 선수에게 3 분, 1 분, 30 초의 시간이 남음을 알려줄 것이다. 타임키퍼는 정해진 시간에 알려줄 것이며, 선수가 말을 하고 있는 동안에도 제공될 수 있다.

참고: 타이머가 어떤 이유로든 오작동하는 경우, 선수는 자신의 시연 시간을 멈추지 못한다. 타이머가 오작동한 경우, 타임키퍼의 시간이 선수의 공식적인 시간이 된다. 선수는 위에서 언급한 것과 같이 시간 알림을 받을 것이다.

## 9.3 SERVE REQUIRED BEVERAGES 필수 음료 제공

모든 음료는 심사위원의 프레젠테이션 테이블에서 제공되어야 한다. 선수는 음료 카테고리가 제공되는 순서를 결정한다. 그러나 모든 카테고리의 음료는 선수가 다른 카테고리의 음료를 제공하기 전에 완료되어야 한다. 그렇지 않은 경우 실격처리 된다. 음료에 들어갈 재료 준비는 시연 시간 중 어느 때나 준비할 수 있다.

## 9.4 RUNNERS CLEAR THE SERVED DRINKS 러너의 제공된 음료 정리

심사위원 각 음료를 제공받아 평가한 후, 러너는 헤드심사위원의 신호에 따라 심사위원의 프레젠테이션 테이블에서 음료를 치워야 한다. 선수가 특별한 지시내용을 가지고 있을 경우, 시연 시작 전에 WCIGS 스테이지 매니저와 러너에게 해당 내용을 설명해야 한다. 러너는 선수를 방해하지 않기 위해 모든 노력을 기울이지만, 자신의 스테이션을 성공적으로 이끌어 나가는 것은 선수의 책임이다.

## 9.5 STATION PERIMETERS 스테이션 내 허용 영역

선수는 머신 테이블, 작업 테이블, 프레젠테이션 테이블 등 WCIGS 에서 제공하는 작업 영역만 활용할 수 있다. 무대 바닥 또는 그 바로 위에 배치된 다른 가구 및/또는 장비(예: 스탠드, 테이블, 운반기, 벤치 등)를 활용하는 경우 자동으로 실격된다. 선수는 보관을 위해 테이블의 하단 공간을 이용할 수 없다. 프리 스탠딩 넥 박스만이 허용된다.

## 9.6 END COMPETITION TIME 시연 시간 종료

선수가 타이머에 부착된 리모컨의 정지 버튼을 누르거나 손을 들어 "타임"이라고 말하면 시연 시간이 멈춘다. 선수가 리모컨의 정지 버튼을 누르지 않고 "타임"을 외치는 경우, 공식 타임키퍼와 헤드 심사위원에게 크고 명료하게 알려야 할 책임이 있다. 선수는 언제든지 시연 시간을 종료할 수 있다. 예를 들어, 최종 음료를 심사위원에게 제공한 후 또는 최종 음료 제공 후 자신의 스테이션으로 돌아가 청소한 뒤 시연 시간을 종료할 수 있다. 시간은 점수 반영을 위해 공식 타이머 또는 헤드 심사위원에 의해 기록될 것이다.

시연을 위한 최대 시간은 6/10 분이다. 선수들의 이른 시연 종료에 대해서는 패널티나 추가 점수는 없다.

### 9.7 COMMUNICATION AFTER THE COMPETITION TIME 시연 시간 이후 대화

선수는 시연 시간이 종료 된 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.

### 9.8 OVERTIME PENALTIES 초과시간 패널티

- A. 선수는 할당된 6/10 분 동안 프레젠테이션을 완료하지 못한 경우, 프레젠테이션이 완료될 때까지 진행할 수 있다.
- B. 할당된 6/10 분 초과 시 1 초에 1 점씩 계산되어 총점에서 감점한다.
- C. 선수의 총점에서 차감할 수 있는 최대 점수는 60 점이다.
- D. 스테이지 프레젠테이션 수행 시간이 11 분을 초과하는 선수는 실격된다. 선수가 스피릿 바에서 7 분 이상의 시연을 할 경우, 두 명의 스피릿 바 심사위원에게 0 점을 받는다.

### 9.9 COACHING 코칭

준비 및/또는 시연 시간 중 어느 시점에서도 무대 근처 및 관객석에서의 코칭은 허용되지 않는다. 그렇지 않은 경우 실격될 수 있다. WCIGS 는 후원자들과 관객들 그리고 다른 팀 멤버들의 응원은 권장한다. 하지만, 선수를 보조할 수는 없다. (코치, 후원자, 친구, 가족은 시연이 진행되는 동안에는 무대에 오를 수 없다)

### 10.0 TECHNICAL ISSUES 기술적 문제

- A. 선수는 다음과 같은 기술적 문제가 있다고 판단될 경우 손을 들어 "테크니컬 타임 아웃"을 외칠 수 있다.
  - i. 에스프레소 머신 (전력, 스팀압력, 작동시스템 오작동, 물 부족 또는 배수 오작동 포함)
  - ii. 그라인더
  - iii. 모든 추가 전기 장비(시연 타이머 제외)
  - iv. 오디오 비주얼 장비(예: 선수의 음악 또는 마이크)
- B. 준비 또는 시연 시간은 스테이지 매니저(준비 시간)또는 헤드심사위원(시연 시간 중)에 의해 일시 정지된다. 공식 타임키퍼는 선수가 "테크니컬 타임 아웃"을 외쳤을 때 시간을 기록할 것이다. 헤드 심사위원은 타임키퍼가 선수로부터 요청된 "테크니컬 타임 아웃"을 기록하는 것을 미리 알고 있게 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 할 지의 여부를 결정할 것이다.
- E. 선수의 시연 시간을 정지해야 할 경우, 선수는 헤드 심사위원 및 스테이지 매니저와 함께 시연을 다시 시작할 수 있는 일정을 재조정할 것이다.
- F. 기술적 문제가 선수의 실수나 선수 개인 장비에 의한 것으로 판단될 경우, 헤드 심사위원은 선수에게 추가적인 시간을 부여하지 않을 것이며, 준비 시간 또는 시연 시간은 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 모든 선수는 모든 시연 장비를 올바르게 사용하고 이해할 책임이 있다.
- H. 그룹 헤드 간의 불일치에 대한 조정 요구는 준비 시간에만 가능하다.

### 10.1 OBSTRUCTIONS 방해

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

### 10.2 FORGOTTEN ACCESSORIES 잊어버린 도구들

- A. 선수가 준비 시간 동안 장비 및 액세서리를 일부 잊어 버린 경우, 선수는 스테이지를 벗어나 누락된 품목을 가져올 수 있다. 그러나 선수의 준비 시간은 멈추지 않는다.
- B. 선수가 시연 중에 장비 및 액세서리를 일부 잊어 버린 경우, 헤드 심사위원에게 알린 뒤 무대 뒤에서 찾아와야 한다. 이때에도 선수의 시연 시간은 멈추지 않는다.
- C. 운영자, 후원자, 팀 구성원 또는 관객에 의한 전달은 불가하다.

### 11.0 CLEAN-UP 정리

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

### 12.0 POST COMPETITION 시연 이후

#### 12.1 SCOREKEEPING 점수 기록

##### 12.1.1 WCIGS Official Scorekeeping WCIGS 공식 점수 기록

WCIGS의 공식 스코어키퍼들은 모든 점수를 합산하고 기밀을 유지할 책임이 있다.

##### 12.1.2 Competitor's Total Score 선수 총점

선수의 총점은 예선전에서는 스피릿 바, 테크니컬/비주얼, 테이스트(맛) 평가표의 총점을 합산하여 계산한다. 결승전에서는 테크니컬/비주얼 및 테이스트(맛) 평가표의 점수와 시간초과 페널티를 뺀 합산으로 계산한다. 헤드 심사위원의 점수는 총점에 포함되지 않는다.

##### 12.1.3 Tie Scores 동점

두 명 이상의 선수가 총점에서 동점을 이룰 경우, "밸런스 와 향미의 조화"에서 점수가 높은 선수가 높은 순위를 얻게 될 것이다.

총점에서 동점을 이룬 선수가 "밸런스 와 향미의 조화"에서도 같은 점수를 받은 경우, "음료 맛의 전체적인 인상"에서 높은 점수를 받은 선수가 더 높은 순위를 받게 될 것이다.

## 12.2 DEBRIEFING 디브리핑

시상식이 끝난 후, 선수들은 현장에서 심사위원들과 함께 자신의 평가표를 검토할 기회를 갖게 된다.

선수는 대회 운영위에서 평가표 스캔을 완료하기 전까지는 자신의 평가표를 가져갈 수 없다. 디브리핑에 대한 일정은 WCIGS 이전이나 도중에 선수와 심판위원들에게 공지될 것이다. 선수는 공식 디브리핑 시간에만 심사위원들과 함께 평가표를 검토할 수 있다.

## 13.0 COMPETITOR PROTEST AND APPEALS 선수의 항의 및 항소

### 13.1 COMPETITOR RELATED ISSUES 선수 관련 문제

#### 13.1.1 Protest 항의

선수가 시연 중 WCIGS 에 대한 문제제기 또는 항의가 있는 경우, 선수는 WCIGS 이벤트 운영자에게 연락해야 한다. 이벤트 운영자는 이러한 문제가 WCIGS 현장에서 해결할 수 있는지 또는 WCIGS 이후에 서면으로 이의제기를 해야 하는지를 결정할 것이다.

WCIGS 이벤트 운영자가 문제 및/또는 항의가 현장에서 해결될 수 있다고 결정한 경우, WCIGS 이벤트 운영자는 공정성을 보장할 수 있는 관련 부서 담당자 또는 단체로 연락할 것이다. WCE 이벤트 매니저 및 WCE 대회 운영 위원회의 현장 담당 대표와 함께 선수의 문제제기 및/또는 항의에 대해 논의하고 현장에서 결정할 것이다. WCE 이벤트 운영자는 결정 사항을 선수에게 통보할 것이다.

#### 13.1.2 Appeal 항소

선수가 현장에서 해결할 수 없는 불만사항이 있거나 현장에서 내려진 결과에 항소하려는 경우, WCE 이벤트 운영자는 선수에게 WCE 대회 운영 위원회에 서면으로 공식 불만 및/또는 항소장을 제출하도록 요청할 것이다. WCE 대회 운영 위원회의 결정은 최종 결정이다.

불만 및/또는 항소 서한에는 다음 사항이 포함되어야 한다.

- 1) 선수 이름
- 2) 날짜
- 3) 불만 사항에 대한 명확하고 간결한 진술
- 4) 관련 날짜 및 시간 (해당되는 경우)
- 5) 선수의 의견 및 해결 방안에 대한 제안
- 6) 선수 소속
- 7) 선수 연락처 정보

위 정보가 포함되지 않은 불만 및/또는 항소 서한은 인정되지 않는다. 선수는 불쾌한 사건 또는 결정 후 24 시간 이내에 이메일을 통해 불만 및/또는 항소 서한을 WCE 이벤트 운영자에게 서면으로 제출해야 한다.

#### 13.1.3 Appeals Reviewed by the WCE Advisory Board WCE 이사회의 항소 검토

WCE 이사회는 접수 후 30 일 이내에 서면으로 제출된 불만 사항 및 항소를 검토할 것이다. WCE 대회 운영 위원회 의장은 이메일을 통해 선수에게 서면으로 최종 결정을 알릴 것이다.

## 13.2 JUDGE/JUDGING RELATED ISSUES UPON REVIEWING SCORESHEETS 평가표에 따른 심사위원 및 심사 문제제기

### 13.2.1 Protest 항의

선수가 1명 이상의 심사위원이 부여한 점수에 문제제기를 하는 경우, 선수는 항의 내용을 설명하기 위해 디브리핑 중에 담당 헤드 심사위원 및/또는 WCIGS 대회 운영 위원회의 1명 이상의 대리인을 만날 수 있다. 헤드 심사위원은 WCE 심사 위원회 2명의 대표 대리인 및 선수를 심사한 심사위원들과 함께 현장에서 선수의 항의 내용을 논의할 것이다. WCE 심사 위원회는 현장에서 결정을 내리고, 위원회 대표 대리인이 결정 사항을 통보할 것이다.

### 13.2.2 Appeal 항소

선수가 결정에 동의하지 않는 경우, WCE 대회 운영 위원회에 서면으로 해당 내용을 재심 요청할 수 있다. WCE 대회 운영 위원회의 결정은 최종 결정이다.

항소 서한에는 다음 사항이 포함되어야 한다:

- 1) 선수 이름
- 2) 날짜
- 3) 불만 사항에 대한 명확하고 간결한 진술
- 4) 관련 날짜 및 시간 (해당되는 경우)
- 5) 선수의 의견 및 해결 방안에 대한 제안
- 6) 선수 소속
- 7) 선수 연락처 정보

위 정보가 포함되지 않은 항의/항소 서한은 인정되지 않는다. 선수는 디브리핑 또는 결정이 내려진 후 24시간 이내에 이메일을 통해 불만 또는 항소 내용을 WCE 이벤트 운영자에게 서면으로 제출해야 한다.

### 13.2.3 Appeals Reviewed by the WCE Advisory Board WCE 이사회의 항소 검토

WCE 이사회는 접수 후 30일 이내에 서면으로 제출된 불만 사항 및 항소를 검토할 것이다. WCE 대회 운영 위원회 의장은 이메일을 통해 선수에게 서면으로 최종 결정을 알릴 것이다.

## 14.0 JUDGING CRITERIA 심사 기준

### 14.1 COMPETITION AREA 시연 장소

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

### 14.2 TASTE EVALUATION 맛 평가

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

**14.3 BEVERAGE PRESENTATION 음료 프레젠테이션**

음료의 시각적 표현을 바탕으로 점수를 부여한다.

**14.4 TECHNICAL SKILLS 기술적 숙련도**

선수의 기술적 지식과 기술에 기초해 평가된다.

**14.5 PERFORMANCE 시연**

선수에 대한 전체적인 인상, 기술, 재능 및 개성과 음료 프레젠테이션에 근거해 평가된다.

**15.0 VISUAL EVALUATION PROCEDURE 비주얼 평가 절차**

다음은 비주얼/테크니컬 평가표에 대한 설명이다. 각 선수는 1 명의 테크니컬 심사위원에 의해 평가된다.

**15.1 EVALUATION SCALE 평가 범위**

점수 유형은 두가지로 구분된다: 예/아니오 및 숫자 점수(0-6)

테이스트 심사위원 두 명의 평가 범위는 동일하다.

예 = 1 아니오 = 0

수용 불가 = 0 수용 가능 = 1 평균 = 2 좋은 = 3 매우 좋음 = 4 뛰어남 = 5 매우 뛰어남 = 6

예/아니오 점수

선수는 이 항목에 대해 "예"인 경우 1 점을 받고 "아니오"인 경우 0 점을 받는다.

숫자 점수

점수 범위는 0~6 이다. 반 점(0.5) 단위의 점수는 1~6 범위에서 허용된다. 심사위원은 점수의 전체 범위를 사용하도록 권장한다. 낮은 점수는 프레젠테이션이 부족하다는 뜻이고, 높을 수록 프레젠테이션이 더 좋다는 뜻이다. 특정 항목은 2 배 또는 4 배의 점수가 배정되어 있다.

**15.2 PRELIMINARY SPIRIT BAR – VISUAL/TASTE EVALUATION 예선전 스피릿 바 – 비주얼/맛 평가**

	<b>Drink Name:</b>	<b>Comments:</b>
points		
Balance and combination of flavors (0-6 pts)x 2		
Creativity (0-6 pts)x 2		
Overall impression (0-6 pts)x 2		
<b>TOTAL (0-36pts)</b>		
<hr/>		
Professional Impression (0- 6 pts)x 4		<b>Comments:</b>
<b>TOTAL (0-24pts)</b>		

15.2.1 Balance and combination of flavors 향미의 균형 및 조화

심사위원들은 맛의 조화가 얼마나 잘 이루어지는지 그리고 음료 내에서 균형을 이루는지를 평가한다. 심사위원들은 커피의 맛 성분, 제공된 알코올 및/또는 재료가 서로 얼마나 조화를 이루는지를 기준으로 음료를 평가한다. 이 조합은 선택된 알코올 및/또는 재료를 보완하는 동시에 흥미로운 맛 경험을 제공해야 한다. 커피와 선택된 알코올은 모두 음료 내에서 쉽게 식별할 수 있어야 합니다. 심사위원은 선수가 제시하는 응용 방법이 있는 경우 그 안내를 따라야 한다.

15.2.2 Creativity 창의성

심사위원들은 재료, 방법 및 표현의 조합에서 독창성을 찾아야 한다. 심사위원들은 선수의 컨셉, 새로운 방법, 기술 또는 음료 준비 또는 프레젠테이션에 사용된 재료의 독창성을 바탕으로 선수의 창의성을 평가한다.

15.2.3 Overall impression 전체적인 인상

감각적 관점에서 볼 때, 음료는 얼마나 즐길만하며 매력적인가? 예를 들어, 만약 당신이 바나 카페에 있다면 다시 마시고 싶은 음료인가? 유리제품, 장식물, 액세서리 및 음료 자체를 포함한 음료의 외관과 매력을 평가한다. 심사위원들은 또한 이 카테고리에서 기분 좋은 마우스필과 즐거운 감각적 경험을 기대할 것이다.

15.2.4 Professional impression 전문적인 인상

선수의 시연은 심사위원에게 어떻게 전달되고 전체적인 영향을 주는지를 포함한다. 전체 프레젠테이션 동안의 위생 상태와 고객 응대 능력도 고려해야 한다. 고객 응대 능력에는 심사위원에게 보이는 서비스 기술, 따뜻함, 개성, 바디 랭귀지, 전문성 및 목소리 톤 등이 포함된다. 여기에는 음료를 만드는데 어떠한 바텐딩 기술을 선보일 것인가도 포함된다. 평가는 음료를 만드는 데 선수들이 보이는 자신감, 플레어 기술 및 스타일을 포함한다.

**15.3 PRELIMINARY STAGE PRESENTATION –TECHNICAL/VISUAL EVALUATION 예선전 스테이지 프레젠테이션 – 테크니컬/비주얼 평가**

	Hot Designer Drink	Cold Designer Drink	Comments:
points			
Visual creativity (0-6 pts)x 2			
Overall visual appeal (0-6 pts)x 2			
Overall presentation (0-6 pts)x 2			
<b>TOTAL PER DRINK (0-36pts)</b>			
Workspace organized and clean at start (0- 6 pts)			Comments:
Coffee brewed professionally (0- 6 pts)x 2			
Spirits prepared professionally (0- 6 pts)			
Professional use of ingredient (0- 6 pts)			
Professional performance (0- 6 pts)x 2			
General hygiene throughout presentation (0- 6 pts)			
<b>TOTAL (0-48pts)</b>			



### 15.3.1 Visual creativity 시각적인 창의성

심사위원은 제공한 두 음료를 모두 평가한다. 심사위원은 음료의 미적인 독창성을 볼 것이며, 제공된 두 음료의 일관성을 고려할 것이다.

### 15.3.2 Overall visual appeal 전체적인 시각적 인상

오직 시각적인 관점에서만 볼 때, 그 음료가 얼마나 아름답고 매력적인가. 예를 들어 바나 카페에서 이러한 시각적인 매력도가 다시 음료를 사고 싶게 할 것인가?

### 15.3.3 Overall presentation 전체적인 프레젠테이션

시각적으로 자신의 음료에 대한 바텐더의 프레젠테이션이 얼마나 매력적인가. 여기에는 음료를 만드는데 어떠한 바텐딩 기술을 선보일 것인가도 포함된다. 평가는 음료를 만드는 데 선수들이 보이는 자신감, 재주, 기술 및 스타일을 포함한다.

### 15.3.4 Workspace organized and clean at start 시연 시작 시점의 작업장 구성과 청결

- A. 선수의 작업장(작업 테이블, 준비 테이블, 에스프레소 머신 상단)의 청결과 정돈 상태를 0에서 6점 사이의 척도로 평가한다.
- B. 그라인더 주위에 약간의 커피 가루가 있는 것은 허용된다. 이로 인해 0점을 받지 않는다.
- C. 선수가 실용적이며 효율적인 방법으로 작업장을 구성할 수 있는지를 확인한다.
- D. 선수의 시연 시간이 시작될 때 포터필터 안에 커피 찌꺼기가 있을 수 있으며, 이는 시작 시 청결 점수에 반영되지 않는다

### 15.3.5 Coffee brewed professionally (multiplied by 2) 전문적인 커피 추출 (점수 2 배)

선수는 자신이 선택한 어떠한 추출 방법을 사용할 수 있으며, 심사위원은 이러한 방법 전반에 걸친 표준을 숙지하고 있어야 한다. 심사위원은 에스프레소를 위한 WBC 규칙이나 커피를 추출하는 골드 컵 표준과 같은 공인된 추출 표준을 따른다. 선택된 커피, 신선도, 일관적인 그라인딩과 도징, 커피 낭비, 에스프레소 추출 시간, 커피 추출 시간, 추출 장비 등에 대한 이해가 고려되어 평가된다.

### 15.3.6 Spirits prepared professionally 스피릿 준비의 준비성

선수는 알코올 계량, 푸어링 기술, 셰이킹, 믹솔로지 등을 활용한다. 칵테일, 셰이크, 믹스 또는 블렌딩 등을 준비하기 위한 어떠한 방법도 사용될 수 있지만, 심사위원은 무대에서 재료를 계량, 주입 및 혼합하는 것을 선호할 것이다.

이러한 방법의 창의성, 부드러움, 조절 및 정확성 등에 대하여 점수가 부여될 것이다. 즉, 알코올과 재료의 믹싱/셰이킹 또는 블렌딩, 계량과 음료 잔에 붓는 기술 등을 이른다. 시연 시간이 시작되기 전에 음료 잔에 얼음을 넣어서는 안 된다. 흘림, 떨어뜨림, 놓침, 어설픈 다름 또는 파손 등은 정도에 따라 불이익을 받을 것이다.

### 15.3.7 Professional use of ingredients 재료 사용의 전문성

선수는 다음과 같은 다양한 방법으로 재료를 전문적으로 사용하는 것을 보일 수 있다.

- 재료 선택: 전체적인 맛 균형과 스타일에 적합
- 선택한 성분의 구체적인 품질 또는 유형
- 해당 재료를 준비하는 방법 (예: 시연 시간 중에 장식, 크림 또는 다른 신선한 재료를 만들 경우 더 전문적으로 보일 것이다)

15.3.8 Professional performance (multiplied by 2) 시연의 전문성 (점수 2 배)

선수의 시연에는 관객에게 그들이 어떻게 어필하고 영향을 주는가에 대한 부분을 전반적으로 포함한다. 심사위원에게 보여 주는 서비스 기술, 따뜻함, 개성, 바디 랭귀지, 전문성, 목소리 톤 등을 포함한 응대 스킬도 고려될 것이다.

15.3.9 General hygiene throughout presentation 시연 전체의 전반적인 위생

심사위원은 전체 프레젠테이션에서 선수의 위생 상태를 기준으로 점수를 부여한다.

**15.4 FINALS-TECHNICAL/VISUAL EVALUATION 결승전 - 테크니컬/비주얼 평가**

예선전 스테이지 프레젠테이션의 테크닉/비주얼 평가와 동일한 프로토콜을 사용하여 평가될 것이다. 그러나 아이리쉬 커피에 대해서는 시각적 창의성과 전반적인 시각적 매력에 대한 점수를 부여하지 않는다.

	Irish Coffee	Designer Drink	Comments:
points			
Distinct separation of colour (coffee - cream) (0-6 pts)x 2			
Surface appearance (0-6 pts)x 2			
Overall presentation (0-6 pts)x 2			
Visual creativity (0-6 pts)x 2			
Overall visual appeal (0-6 pts)x 2			
<b>TOTAL PER DRINK</b>			
	(0-36 pts)	(0-36 pts)	
Workspace organised and clean at start (0- 6 pts)			Comments:
Coffee brewed professionally (0- 6 pts)x 2			
Spirits prepared professionally (0- 6 pts)			
Professional use of ingredients (0- 6 pts)			
Professional performance (0- 6 pts)x 2			
General hygiene throughout presentation (0- 6 pts)			
<b>TOTAL (0-48pts)</b>			

15.4.1 Distinct separation of color 색상의 명확한 분리

아이리쉬 커피에서 크림과 커피를 분리하는 것을 말한다. 깨끗한 화이트 크림과 진하고 어두운 커피 사이에 번짐없이 선명한 라인이 있으면 최고 점수가 부여된다. 크림이 커피에 완전히 섞이면 0 점이 부여된다.

15.4.2 Surface appearance 표면

아이리쉬 커피 표면에 커피 얼룩이 없고 순백색 크림이 있으며 거품이 없고 윤기가 있는 경우 최고 점수가 부여된다.

**16.0 TASTE EVALUATION PROCEDURE 맛 평가 절차**

다음은 맛 평가표에 대한 설명이다. 각 선수는 (2)명의 테이스트 심사위원에 의해 평가 받는다. 심사위원들은 음료의 맛을 충분히 음미할 수 있는 충분한 양의 음료를 맛 보도록 장려하지만, 음료의 알코올 특성으로 인해 섭취가 제한될 수 있다. 선수가 심사위원의 상황을 고려하여 많은 양의 알코올 음용을 피할지라도, 심사위원은 선수가 제시한 음료 음용 방법을 따르도록 노력할 것이다. 헤드 심사위원은 선수 요구하는 음용

지시가 심사위원들의 판단 능력을 저하시킬 수 있다고 판단되는 경우 선수의 지시를 따르지 않게 할 권한을 가지고 있다.

### 16.1 EVALUATION SCORE 평가 범위

점수 유형은 두가지로 구분된다: 예/아니오 및 숫자 점수(0-6)

테이스트 심사위원 두 명의 평가 범위는 동일하다.

예 = 1 아니오 = 0

수용 불가 = 0 수용 가능 = 1 평균 = 2 좋은 = 3 매우 좋음 = 4 뛰어난 = 5 매우 뛰어나 = 6

예/아니오 점수

선수는 이 항목에 대해 "예"인 경우 1 점을 받고 "아니오"인 경우 0 점을 받는다.

숫자 점수

점수 범위는 0~6 이다. 반 점(0.5) 단위의 점수는 1~6 범위에서 허용된다. 심사위원은 점수의 전체 범위를 사용하도록 권장한다. 낮은 점수는 프레젠테이션이 부족하다는 뜻이고, 높을 수록 프레젠테이션이 더 좋다는 뜻이다. 특정 항목은 2 배 또는 4 배의 점수가 배정되어 있다.

### 16.2 PRELIMINARY STAGE PRESENTATION – TASTE EVALUATION 예선전 스테이지 프레젠테이션 – 맛 평가

음료는 모든 맛 평가 심사위원에 의해 다음과 같은 절차를 사용하여 평가될 것이다. 맛 평가 심사위원이 다음의 절차(프로토콜)를 일관성 있게 따르는 것은 매우 중요하다.

	Hot Designer Drink	Cold Designer Drink	Comments:
points			
Pleasant drinking temperature (hot or cold) (0-6 pts)x 2			
Quality of coffee distinctly tasted in drink (0-6 pts)x 2			
Balance and combination of flavors (0-6 pts)x 2			
Body /Mouthfeel of the drink (0-6 pts)x 2			
Creativity (0-6 pts)x 2			
Commercially applicable (0-6 pts)x 2			
Overall impression of the taste of the drink (0-6 pts)x 2			
<b>TOTAL PER DRINK</b>	<b>(0-84 points)</b>	<b>(0-84 points)</b>	
Professional performance (0- 6 pts)x 4			Comments:
<b>TOTAL (0-24pts)</b>			

#### 16.2.1 Pleasant drinking temperature (hot/cold) 마시기 좋은 온도 (핫/콜드)

음료의 온도는 심사위원에게 제시될 때의 온도로 평가 된다. 선수는 심사위원이 음료를 제공 받기 전에 음료의 온도와 맛에 미치는 영향을 설명해야 한다. 지정된 설명이 없으면 이 카테고리에서 0 점을 받게 된다.

예선전에서는 한 세트의 음료는 콜드, 다른 세트는 핫/웜의 온도로 제공해야 한다. 결승전에서는 선수가 디자이너 음료의 온도를 자유롭게 선택할 수 있다.

#### 16.2.2 Quality of coffee distinctly tasted in drink 음료에서 느껴지는 커피 맛의 품질

심사위원들은 이 부분을 평가하는 데 있어 두 가지 요소(맛에서 커피가 명확히 구분되는지와 커피 맛의 품질)를 고려한다. 낮은 품질의 커피 맛이나 커피 향미가 부족할 경우 낮은 점수를 받게 될 것이다. (심사위원들은 음료에서 커피가 지배적인 향미를 가질 필요는 없지만, 명확히 느껴질 수 있어야 함을 기억해야 한다)

#### 16.2.3 Balance and combination of flavors 향미의 균형과 조화

심사위원들은 향미의 조화가 얼마나 잘 균형을 이루는지를 평가한다. 심사위원은 커피의 맛 성분, 제공된 알코올 및/또는 재료가 얼마나 잘 조화되는지를 기준으로 음료를 평가한다. 이러한 조합은 선택된 알코올 및/또는 재료가 서로 상호 보완되며 흥미로운 맛의 경험을 만들어 내야 한다. 커피와 선택된 알코올 모두 음료 내에서 쉽게 식별할 수 있어야 한다. 심사위원은 선수가 음용 방법을 제시하는 경우 이를 따라야 한다.

#### 16.2.4 Body / Mouthfeel of the drink 음료의 바디 /마우스필

심사위원은 음료의 바디/마우스필이 편안하고 음료 스타일에 적합한지를 결정해야 한다. 심사위원은 음료에 따른 마우스필이 다르게 나타날 수 있음을 알아야 한다. 예를 들어 뜨거운 토디(toddy) 스타일의 음료는 마티니(martini) 스타일과 다른 마우스필을 가지고 있어야 한다.

#### 16.2.5 Creativity (Choice of ingredients / methods / presentation) 창의성 (재료의 선택/ 방법 / 프레젠테이션)

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

#### 16.2.6 Commercially applicable 상업적 적용 가능성

심사위원은 음료 준비 방법, 사용된 재료 및 음료 최종 프레젠테이션이 상업적으로 시장에 적용되는지 여부를 평가해야 한다. 소비자들에게 가장 널리 어필하고 실용적으로 사용될 것이라고 생각되는 음료에 높은 점수가 부여될 것이다. 선수들은 자신의 음료가 목표로 하는 시장과 해당 시장의 상업적 적용 가능성에 관한 정보를 심사위원들에게 자유롭게 설명할 수 있다.

#### 16.2.7 Overall impression of the taste of the drink 음료의 맛에 대한 전체적인 인상

오직 맛의 관점에서만 볼 때, 그 음료가 얼마나 즐길만한가. 예를 들어, 바나 카페에서 또 한잔을 사고 싶은 음료인가?

#### 16.2.8 Professional performance (multiplied by 4) 시연의 전문성 (점수 4 배)

선수의 시연이 심사위원에게 얼마나 어필이 되었는지와 함께 음료를 만들며 보여주는 선수들의 자신감, 재주 기술 및 스타일을 포함하여 평가될 것이다. 전체 시연에 걸친 위생 상태와 고객응대 스킬 역시 포함된다. 고객응대 스킬에는 심사위원에게 보여 주는 서비스 기술, 따뜻함, 개성, 바디 랭귀지, 전문성, 목소리 톤 등을 포함한다.

### 16.3 FINALS – TASTE EVALUATION 결승전 – 맛 평가

예선전 스테이지 프레젠테이션의 맛 평가와 동일한 프로토콜을 사용하여 평가한다. 그러나 아이리쉬 커피에 대해서는 창의성과 상업적 적용성에 대한 점수를 부여하지 않는다.

	Irish Coffee	Designer Drink	Comments:
points			
Pleasant drinking temperature (hot or cold) (0-6 pts)x 2			
Quality of coffee distinctly tasted in drink (0-6 pts)x 2			
Balance and combination of flavors (0-6 pts)x 2			
Body /Mouthfeel of the drink (0-6 pts)x 2			
Creativity (0-6 pts)x 2	X		
Commercially applicable (0-6 pts)x 2	X		
Overall impression of the taste of the drink (0-6 pts)x 2			
<b>TOTAL PER DRINK</b>	<b>(0-60 pts)</b>	<b>(0-84 pts)</b>	
Professional performance (0- 6 pts)x 4			Comments:
<b>TOTAL (0-24pts)</b>			

## 17.0 DISHONEST BEHAVIOR BY A WCIGS OFFICIAL 관계자의 부정 행위

만일 선수의 평가가 진행되는 동안 헤드 심사위원이나 다른 WCIGS 관계자 또는 WCIGS 심사위원의 부정행위나 상황이 발견되거나 의심되는 경우 다음과 같이 적용될 것이다:

- A. 헤드 심사위원은 의심스러운 평가와 관련된 선수의 모든 평가표를 스코어키퍼에게 요청할 것이다.
- B. 헤드 심사위원은 해당 WCIGS 심사위원(들), WCIGS 임원 및 WCIGS 인증 위원회 의장과 함께 관련 상황에 대한 회의를 소집할 것이다.
- C. WCIGS 임원과 WCIGS 인증 위원회 의장이 비공개 회의에서 이 문제를 결정할 것이다.
- D. 부정 행위 사안이 심각한 경우, WCIGS 인증 위원회 위원장은 향후 모든 WCIGS 인증 대회에서 관련 WCIGS 심사위원이 심사에서 배제될 것을 결정할 권한이 있다.

## 17.1 APPEAL 항소

관련 WCIGS 심사위원이 결정에 동의하지 않을 경우, WCE 이사회에 서면으로 이의를 제기할 수 있다. WCE 이사회의 결정은 최종 결정이다.

항소장은 다음을 포함해야 한다:

- 1) 이름
- 2) 날짜
- 3) 불만 사항에 대한 명확하고 간결한 진술
- 4) 관련 날짜 및 시간 (해당되는 경우)
- 5) 의견 및 제안
- 6) 소속
- 7) 연락처

위 정보가 포함되지 않은 항의/항소 서한은 인정되지 않는다. 심사위원은 디브리핑 또는 결정이 내려진 후 24 시간 이내에 이메일을 통해 불만 또는 항소 내용을 WCE 대회 운영자에게 서면으로 제출해야 한다.

#### **17.2 APPEALS REVIEWED BY THE WCE ADVISORY BOARD WCE 이사회에서 검토한 항소**

이사회는 접수 후 30 일 이내에 서면으로 제출된 불만 사항 및 항소 내용을 검토할 것이다. WCE 이사회 장은 최종 결정 사항을 선수나 심사위원에게 이메일을 통해 서면으로 연락할 것이다.