



CUP TASTERS
REGULAMENTO OFICIAL - CAMPEONATO NACIONAL 2017
DE 28 DE ABRIL A 1º DE MAIO – VARGINHA / MG

1.0 A Competição

A competição consiste em testes triangulares com café. 03 (três) xícaras com café são preparadas. Duas delas são idênticas e a outra é de um café diferente. O objetivo é que o competidor identifique a xícara de café diferente, utilizando-se das suas capacidades gustativas e olfativas. Não identificar qualidade, origem, etc. A competição simplesmente testa a habilidade do degustador em separar corretamente os cafés diferentes.

Na competição, 08 (oito) testes triangulares serão preparados e o competidor que acertar o maior número de cafés diferentes, ganha. Se houver empate, ganhará o competidor que tiver completado a prova em menos tempo. Os cafés selecionados para todos os 08 (oito) testes serão os mesmos para todos os competidores.

A) Todos os cafés devem ser torrados no máximo 14 dias antes da data da competição. Os cafés terão torra média (entre 55 e 70 na escala Agtron) e serão moídos na mesma granulometria.

B) Os cafés devem ser preparados em uma cafeteira de filtro de 1.8 litros de qualidade adequada para as demandas da competição. A temperatura de infusão deve ser entre 92 e 96°C e a duração do preparo entre 04 e 06 minutos. A temperatura final do café deverá estar entre 80 e 85 °C e deve ser armazenado em uma garrafa térmica. O café será preparado em uma proporção de 60 gramas de café por litro de água. A cafeteira deverá usar água normal da torneira, desde que seja de boa qualidade. A BSCA decidirá se é necessário filtrar esta água ou se utilizará água mineral.

C) O tamanho de cada xícara ou copo usado nos testes deverá ser entre 125ml a 250ml e o volume de café apresentado aos competidores deverá ser entre 75ml e 150ml.

D) Em campeonatos nacionais, o uso de copos descartáveis é permitido.

E) Os 08 jogos com 03 xícaras cada devem ser colocados ao mesmo tempo em frente aos competidores. Os jogos devem ser idênticos, mas não devem ser colocados na mesma ordem para evitar que um competidor seja influenciado pela escolha do outro.

F) O cronometrista anunciará quando os competidores poderão iniciar as provas. Todos os competidores dentro da mesma rodada, iniciarão simultaneamente. A rodada terminará quando todos os competidores se afastarem das mesas e individualmente acusarem o término da sua prova, ou ao final de 08 (oito) minutos, o que ocorrer primeiro. O cronometrista anunciará quando restarem 04 (quatro) minutos e a cada minuto após este primeiro aviso.

G) Cada competidor deverá estar afastado um passo da mesa, antes do início da competição.

H) Os competidores deverão provar pelo menos duas xícaras das três apresentadas, para então determinar o café diferente.

I) Os competidores deverão identificar a xícara diferente e colocá-la na área designada, separa da área onde está a triangulação para que esteja completamente fora da sua posição inicial.

J) O vencedor será o competidor que corretamente identificar o maior número de xícaras diferentes. No caso de um empate, o competidor que completar a prova no menor tempo será declarado o vencedor.

K) Em nenhum momento será permitido o acesso dos competidores na área de preparação dos cafés. Qualquer competidor que descumprir esta regra poderá ser desclassificado, caso a organizadora julgar apropriado.

L) Os competidores deverão usar os suprimentos patrocinados e fornecidos pela organizado. Estes suprimentos incluem, mas não são limitados a, copo de cuspir e/ou recipientes de água.

M) Os competidores deverão levar a sua própria colher para provar os cafés. Os competidores deverão também levar seu próprio recipiente de água e/ou copo de cuspir (um recipiente cada com no máximo 01 (um) litro). Apenas copos descartáveis serão fornecidos.

1 – Apenas o recipiente da água do competidor poderá ser colocado na mesa de competição;

2 – Os competidores deverão segurar o copo de cuspir. Haverá uma cuspeira abaixo da mesa, caso o competidor precisar esvaziar o conteúdo do seu copo de cuspir;

3 – Caso os copos de cuspir e/ou recipientes de água contenham logomarcas, os mesmos deverão ser aprovados pela BSCA antes da competição.

2.0 Procedimentos da competição

A . O espaço da competição contará com um palco com 04 (quatro) mesas de competição numeradas 1,2,3 e 4.

B . A competição terá 02 (duas) rodadas: preliminares e final (04 competidores), com os competidores de maiores pontuações, continuando para a próxima rodada.

C . A BSCA reserva o direito de agendar mais de uma rodada de competição em um único dia (semi-final e final poderão ser realizadas no mesmo dia).

D . As pontuações dos competidores de uma determinada rodada, não serão transferidas para a próxima rodada.

E . A cada competidor será alocado 08 (oito) minutos para avaliar as 08 (oito) triangulações.

F . Quando as xícaras forem selecionadas, deverão ser empurradas na mesa. Se um competidor levantar uma xícara da mesa, será considerada sua escolha final e deverá ser colocada no outro lado da linha, na caixa separada. Uma vez que uma xícara for colocada no outro lado da linha, esta xícara não poderá ser movimentada novamente.

G . A ordem da competição será selecionada aleatoriamente para cada rodada.

H . Na conclusão da semi-final haverá uma cerimônia em que serão anunciados os finalistas e todos os competidores serão reconhecidos. Todos os competidores são obrigados a participar da cerimônia.

I . Após a final, haverá uma breve cerimônia de premiação onde os finalistas receberão seus prêmios.

3.0 Instruções aos competidores antes do tempo de competição

3.1 – Reunião de orientação dos competidores

Antes do início do campeonato de Cup Tasters, haverá uma reunião de orientação dos competidores. Esta reunião é obrigatória para todos os competidores. Durante a reunião, o mestre de cerimônia fará anúncios, explicará o fluxo da competição e cronograma da competição. Será a oportunidade para que as dúvidas sejam tiradas junto à organização do evento.

3.2 – Seja Pontual

Os competidores deverão estar na área da competição no mínimo de 30 (trinta) minutos antes da sua rodada de competição. O competidor que não estiver na arena para o início da sua rodada de competição poderá ser desclassificado.

4.0 Tempo da competição

4.1 – Introdução pelo Mestre de Cerimônia

Antes do início da competição de 08 (oito) minutos, o mestre de cerimonia apresentará os competidores.

4.2 – Antes do tempo da competição

Todos os competidores deverão estar no mínimo 01 (um) metro longe da mesa de competição e não poderá aproximar-se a mesa até o início da competição.

4.3 – Início do tempo da competição

O mestre da cerimonia perguntará aos 04 (quatro) competidores se todos estão preparados. O cronometrista iniciará o tempo quando o mestre de cerimonia assinalar “Começar”. É de responsabilidade do competidor gerenciar o tempo, porém o mesmo poderá pedir informação do tempo decorrido do início da competição, a qualquer momento. O cronometrista anunciará o tempo restante de 04 (quatro) minutos, 03 (três) minutos, 02 (dois) minutos, 01 (um) minuto e 30 (trinta) segundos durante os 08 (oito) minutos da competição. É obrigatório o cronometrista fazer os anúncios do tempo restante.

4.4 – Fim do tempo da competição

O tempo da competição terminará quando o competidor levantar a mão e anunciar “tempo”. O competidor deverá sinalizar claramente e audivelmente ao cronometrista e juiz principal. O tempo máximo da competição é de 08 (oito) minutos.

5.0 Pontuação

5.1 – Pontuação oficial do Cup Tasters

O marcador de pontos oficial será responsável por manter todas as pontuações. As pontuações são registradas em uma lousa na arena ou em uma tela ao vivo.

5.2 – Empates

Se dois ou mais competidores obtiverem o mesmo número de acertos, o competidor que terminou a prova em menos tempo, será declarado o vencedor. Se dois ou mais competidores empatarem com o mesmo tempo de prova e acertos, estes competidores seguirão para a próxima rodada.

6.0 PROTESTOS E RECURSOS DOS COMPETIDORES

6.1 PROTESTO

Se um competidor deseja recorrer contra pontuação dada ou protestar contra outra matéria surgida durante a competição e que afete o referido competidor, este deverá dirigi-lo ao Gerente do Evento. Este irá então determinar se o problema pode ser resolvido no local durante a competição ou se o problema requer um recurso escrito em seguida a competição.

Se o Gerente do Evento decidir que o problema pode ser resolvido no local, durante a competição, o Gerente do Evento discutirá o problema com os juízes apropriados ou com qualquer outra parte envolvida de forma a permitir uma apresentação justa do caso em questão. Uma decisão será tomada no local pelo Gerente do Evento, o qual deverá informar o competidor sobre a decisão naquele momento.

6.2 CARTA DE RECURSO

Se qualquer protesto descrito acima não puder ser resolvido no local ou o competidor desejar recorrer de uma decisão tomada pelo Gerente do Evento no local, o Gerente do Evento solicitará ao competidor

que envie o seu recurso em formato escrito (o qual pode enviado na forma de e-mail ou de cópia impressa) para o Gerente do Evento. A carta de recurso deve conter o seguinte:

- 1) Nome do competidor
- 2) Data
- 3) Declaração clara e concisa da queixa
- 4) Referências de datas e horários (se cabível)
- 5) Comentários do competidor e resolução exigida
- 6) Parte/Partes envolvidas
- 7) Informações de contato do competidor

Qualquer recurso escrito que não contiver tais informações não será considerado. Os competidores devem enviar recursos escritos para a BSCA, no e-mail vanusia@bsca.com.br , dentro de 24 horas contadas a partir do incidente ou da decisão que deu razão para a queixa.

6.3 DECISÃO DO RECURSO

A BSCA lerá os recursos escritos dentro de 30 dias, contados a partir do recebimento, e contatará o competidor, por escrito via e-mail, informando da decisão final.

Promovido por

