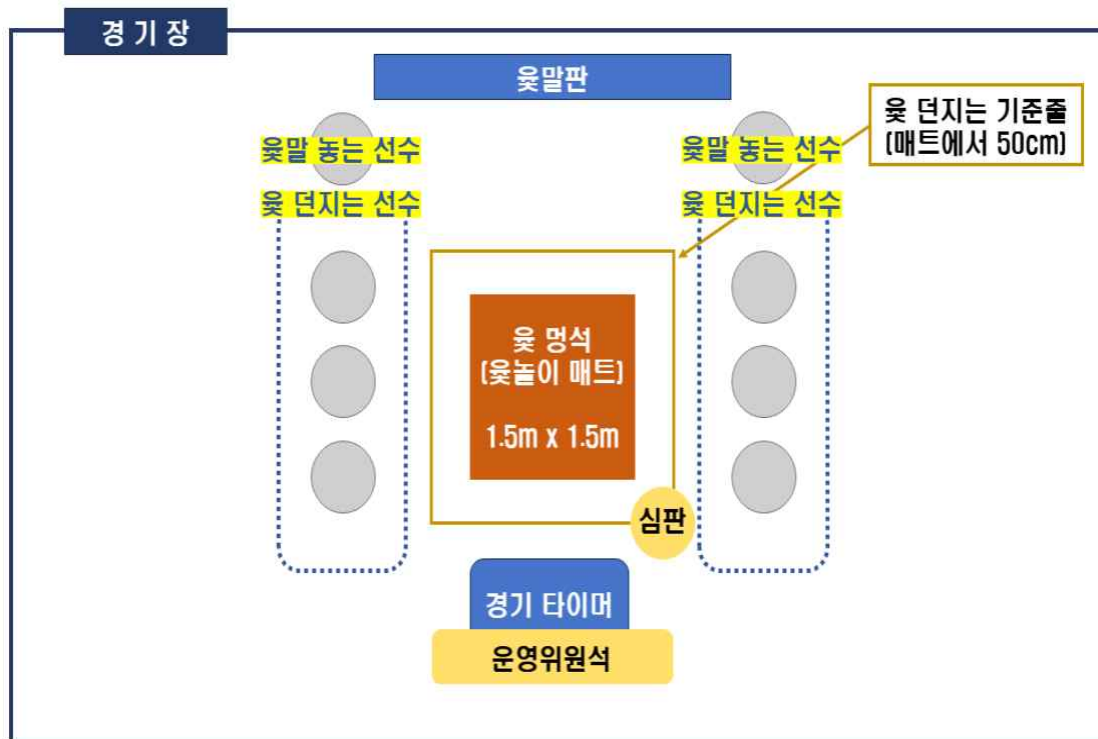


경기웃놀이 규정집

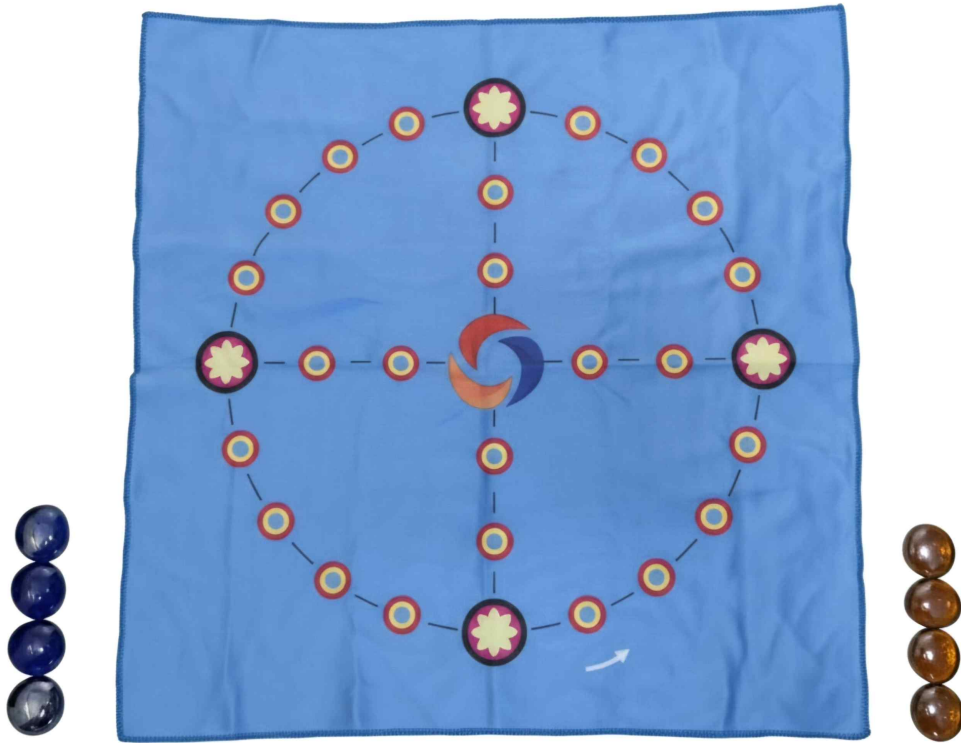
제1장 웃놀이 경기의 개요

제1조 경기장 및 경기 용구



[그림 1] 경기장 배치 예시

1. 웃명석(웃놀이 매트), 웃가락, 웃말판(웃말이 오르는 판), 웃말 등은 주최 측이 지정 한 규격품을 사용한다.
2. 1개 경기에는 심판 1인과 운영위원 1인을 두며, 필요 시 운영위원을 2인까지 둘 수 있다.
3. 웃명석은 원형 직경 1.5m 이상 또는 사각형 사방 1.5m 이상이며, 웃이 튀지 않는 재질로 한다.
4. 웃말판은 둥근 모양이고, 정식 경기에서는 누구나 잘 볼 수 있도록 판을 세워 놓고 사용한다.
5. 타이머는 모든 경기 참여자가 볼 수 있고 초 단위 확인이 가능해야 한다.



[그림 2] 옷말판과 옷말 예시

제2조 참가 선수단 인적 구성

1. 1개 선수단은 옷 던지는 선수 3인과 옷말 놓는 선수 1인, 총 4인으로 구성한다.
2. 옷말 놓는 선수는 감독을 겸임한다.
3. 감독은 선수명단 제출, 작전타임 요청, 선수교체 요청, 심판 판정에 대한 이의 제기 등 선수단의 권한을 가진다.
4. 감독 외 선수가 심판에게 이의를 제기하면 경고 1회가 부여된다.

제3조 심판 및 운영위원

1. 심판은 경기 진행, 용구 확인, 선수 등록 확인, 옷 결과 및 낙 판정, 시간 준수 여부를 관리한다.
 - ㉠ 각 팀은 사전에 등록한 선수들이 참가하여 순서대로 경기하는지 여부
 - ㉡ 선수가 정확한 위치에서 옷을 가슴 높이 이상 올려 머리 위로 던지는지 여부
 - ㉢ 선수가 던진 옷가락에 대한 판정 및 낙인지 여부
 - ㉣ 참가팀들이 시간에 관한 규정을 잘 준수하였는지 여부
 - ㉤ 그 외 참가팀의 위반사항 및 요청에 관한 판정
2. 운영위원은 경기 기록, 경기 시간, 점수 게시, 작전타임 및 선수교체 기록을 담당한다.

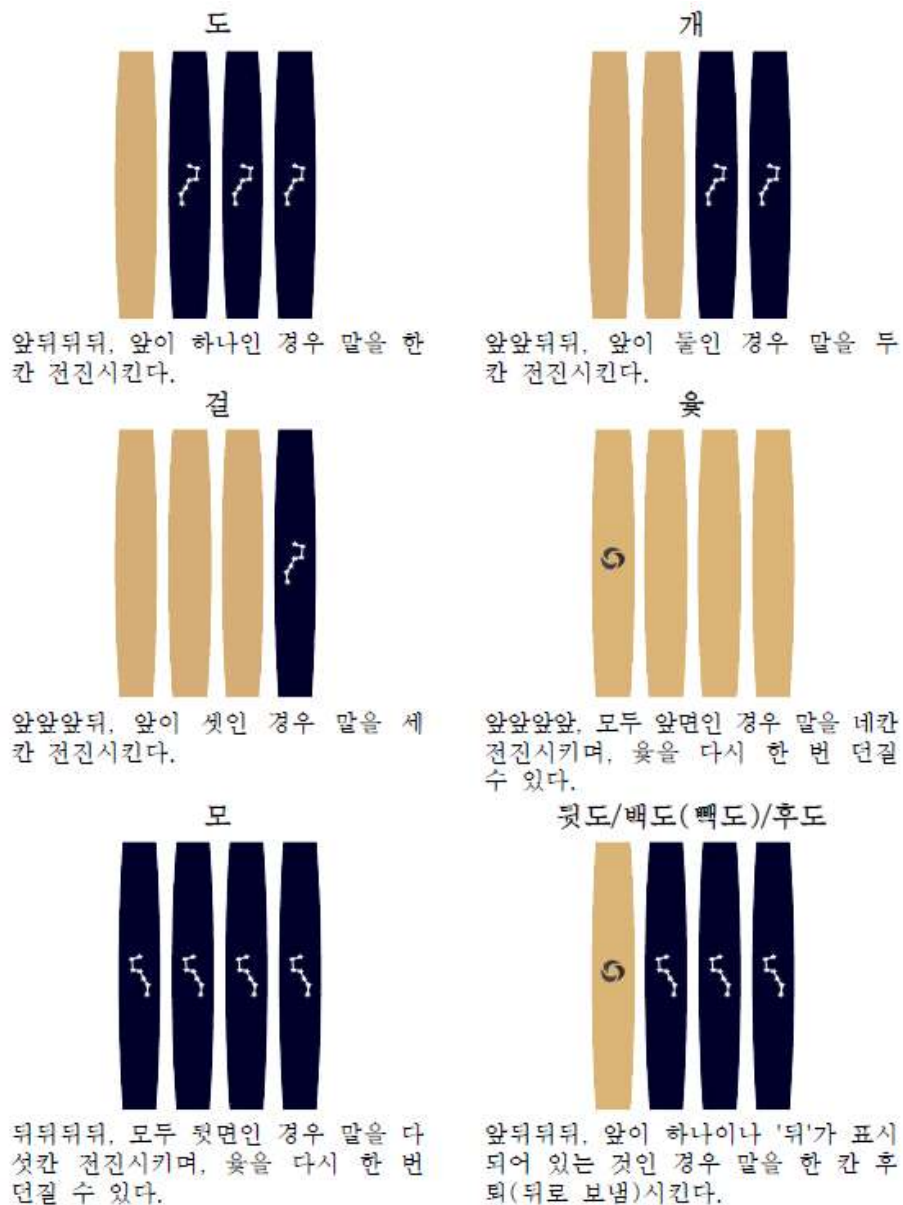
다.

- ㉔ 원활한 경기 운영을 위해 심판을 보조
- ㉕ 각 팀의 선수교체 횟수, 작전타임 시간 확인 등을 확인하여 기록하고, 필요시 심판에게 전달
- ㉖ 경기 기록을 담당하고, 경기 시간 등 운영에 관련한 사항을 확인하는 역할
- ㉗ 경기 기록지에 각 팀의 결과를 기록하며 경기 점수를 게시하며 이에 관한 확인
- ㉘ 행사 진행 본부에서 게시할 수 있도록 경기가 종료된 후 기록을 정리하여 경기 결과를 행사 진행 본부에 전달

제2장 경기 규칙

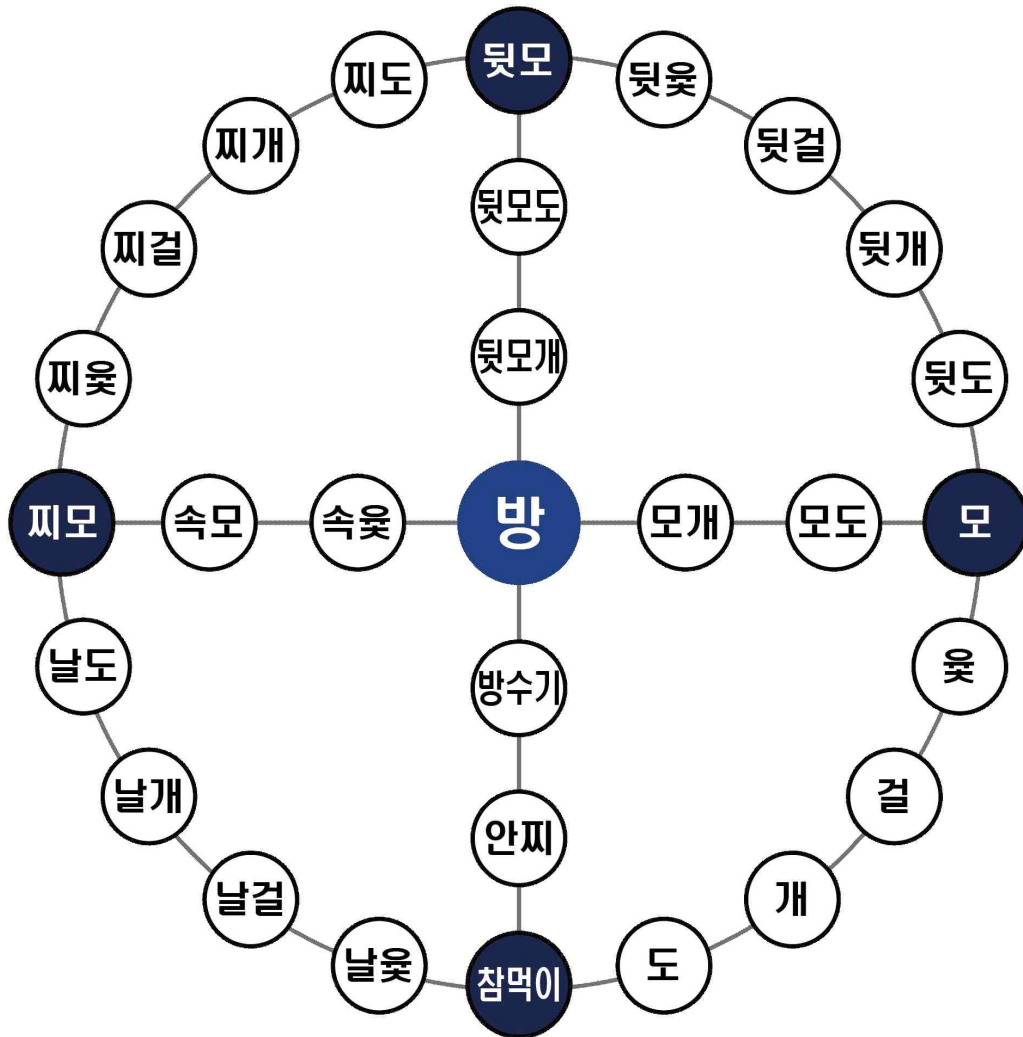
제1조 개관

1. 던진 옷의 결과는 도, 개, 결, 옷, 모, 뒷도/백도/후도로 구분한다.



[그림 3] 던진 옷의 판정

2. 4개의 말이 참먹이에서 출발해 먼저 참먹이를 지나 모두 나오는 팀이 승리한다.
3. 말은 참먹이를 통과해야 난 것으로 인정하며, 참먹이에 도달한 것만으로는 난 것이 아니다.



[그림 4] 옷말판의 명칭

제2조 실시 순서 및 옷 던지기

1. 각 팀 감독이 옷을 던져 숫자가 더 높은 팀이 실시 순서를 결정하고, 실시 순서에 따라 팀이 번갈아 옷을 던진다.
2. 옷은 옷명석 위에, 명석 가장자리로부터 50cm 떨어진 위치에서 던진다.
3. 옷은 사전에 등록한 순서대로 던져야 하며, 잘못된 선수가 던진 경우 해당 회차는 낙으로 한다.
4. 옷을 던지는 사람은 앉아서 가슴 높이 이상 올려 던지되, 4개의 옷이 전부 머리 위로 던져져야 한다.
5. 옷 또는 모가 나오거나 상대 말을 잡으면 한 번 더 던질 수 있다.
 - ㉠ 옷이나 모가 나오는 경우에는 한 번 더 던질 수 있다. 이 경우 말을 쓰지 않고 반

복하여 던진 이후 한 번에 말을 쓸 수 있다.

- ㉔ 상대팀의 말을 잡은 경우에는 한 번 더 던질 수 있다. 이 경우에는 말을 사용하여 상대팀의 말을 잡은 이후에 한 번 더 던진다.

제3조 낙의 판정

1. 윗이 한 개 이상 윗명석을 벗어나면 ‘낙’이다.
2. 윗명석에 조금이라도 닿거나 걸쳐 있으면 ‘낙’이 아니다.
3. 자신의 말이 윗말판에 없는데 뒷도가 나오면 ‘낙’으로 처리한다.
4. 윗이나 모가 나오는 경우 연속 던지다 ‘낙’이 되면 해당 회차 전체를 ‘낙’으로 판정한다.

제4조 말 놓기

1. 말은 참덕이에서 시작하여 시계 반대 방향으로 진행한다.
2. 모, 뒷모, 방 자리에 도달한 경우에만 진행 방향을 선택할 수 있다.
3. 상대 말이 있는 곳에 도착하면 상대 말을 잡고 추가 던지기 기회를 얻는다.
4. 같은 편 말이 있는 곳에 도착하면 말을 업어 함께 이동한다.
5. 감독(윗말 놓는 선수) 외에는 누구도 말을 놓을 수 없다.

제5조 작전타임 및 선수교체

1. 작전타임은 경기당 최대 2회, 1회 40초 이내이다.
2. 작전타임 중에도 총 경기시간은 카운트된다.
3. 경기 시간이 2분 이하로 남으면 작전타임을 요청할 수 없다.
4. 선수교체는 경기당 최대 1회, 20초 이내에 완료해야 한다.

제6조 경기 시간 규정

1. 총 경기 시간은 20분이다.
2. 윗말 놓는 시간은 기본 30초이다.
3. 윗 또는 모가 중복되어 3회를 초과해 던진 경우 1회 추가마다 말 놓기 시간이 10초씩 추가된다.
4. 작전타임은 경기당 최대 2회, 1회 40초 이내이다.
5. 작전타임 중에도 총 경기시간은 카운트된다.
6. 경기 시간이 2분 이하로 남으면 작전타임을 요청할 수 없다.
7. 선수교체는 경기당 최대 1회, 20초 이내에 완료해야 한다.

제7조 판정승

1. 경기 시간이 종료되어 판정이 필요한 경우, 난 말의 수가 많은 팀이 승리한다.
2. 난 말 수가 같으면 옷말판에 오른 말의 수가 많은 팀이 승리한다.
3. 그래도 같으면 옷말판에 오른 말이 이동한 발의 갯수 합이 많은 팀이 승리한다.
4. 옷말판에 오르지 못한 말은 이동한 발의 갯수를 0개로 계산한다.

제8조 규칙 위반 및 제재

1. 제한시간 초과 시 경고 1회가 주어진다.
2. 경고가 3회 누적되면 해당 회차는 무효가 되어 상대팀으로 차례가 넘간다.
3. 순서가 아닌 선수가 옷을 던지면 해당 회차는 '낙'이다.
4. 심판 판정 전 옷가락을 거두면 경고 1회가 부여된다.
5. 심판 판정과 다르게 말을 쓰면 시정 기회 후 경고 및 회차 무효가 될 수 있다.
 - ㉞ 심판이 판정한 옷의 결과와 다르게 말을 쓰는 경우 심판은 5초의 시간을 부여하여 이를 시정할 수 있도록 한다
 - ㉟ 만약 이후 추가로 심판 판정 결과와 다르게 옷말을 쓰는 경우에는 1회 경고가 되며, 해당 회차에 던진 옷을 '낙'으로 판정하고 상대팀으로 차례를 넘긴다.

제9조 기록지 작성 항목

1. 대회명, 경기일자, 대진, 회차, 경기 구분, 경기장 번호를 기록한다.
2. 개시 시간, 종료 시간, 작전타임, 선수교체, 경고를 기록한다.
3. 난 말, 오르지 못한 말, 남은 발의 개수, 경기 결과, 심판 및 운영위원 서명을 기록한다.

대회명 : 제6회 경기 윷놀이 한마당

경기일자 : 2026.09.05.

대진 : _____ vs _____

회차 : _____ 강 경기

선발 명단		
선수포지션/순서	이 름	
	팀명:	팀명:
윷말 놓는 선수 [감독을 겸함]		
윷 던지는 선수1		
윷 던지는 선수2		
윷 던지는 선수3		

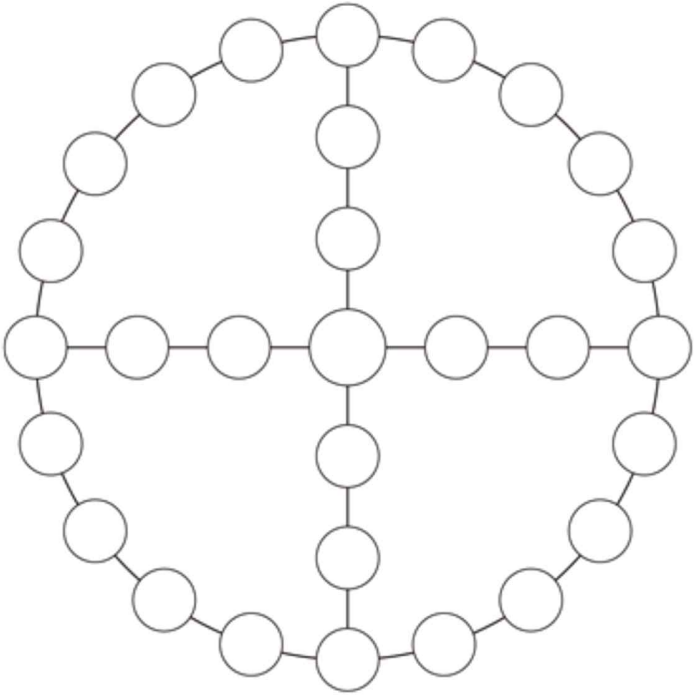
심판 확인 _____ (인)

감독 _____ (인)

윷놀이 한마당 경기 기록지

경기 구분	(64강 , 32강 , 16강 , 8강 , 준결승 , 결승) () 번째 경기	경기장번호	
(A) vs (B)		개시 시간	
		종료 시간	

	작전타임	선수교체	경 고					
팀	○ ○	□	△ △ △	△ △ △	△ △ △	△ △ △	△ △ △	△ △ △
팀	○ ○	□	△ △ △	△ △ △	△ △ △	△ △ △	△ △ △	△ △ △



	난 말				오르지 못한 말				진행한 발 수의 합계
(A)									
(B)									
※ 난 말의 수만큼 “√” 하세요. ※ 오르지 못한 말의 수 만큼 “√” 하세요. ※ 오른 말이 진행한 발의 수를 합산하세요.									

경기 결과	심판 서명	운영위원 서명

