

2025

경기전통놀이한마당



Gyeonggi Cultural Foundation
경기문화재단



제5회 경기윙놀이 한마당

대회 규정교육



규정집 지침

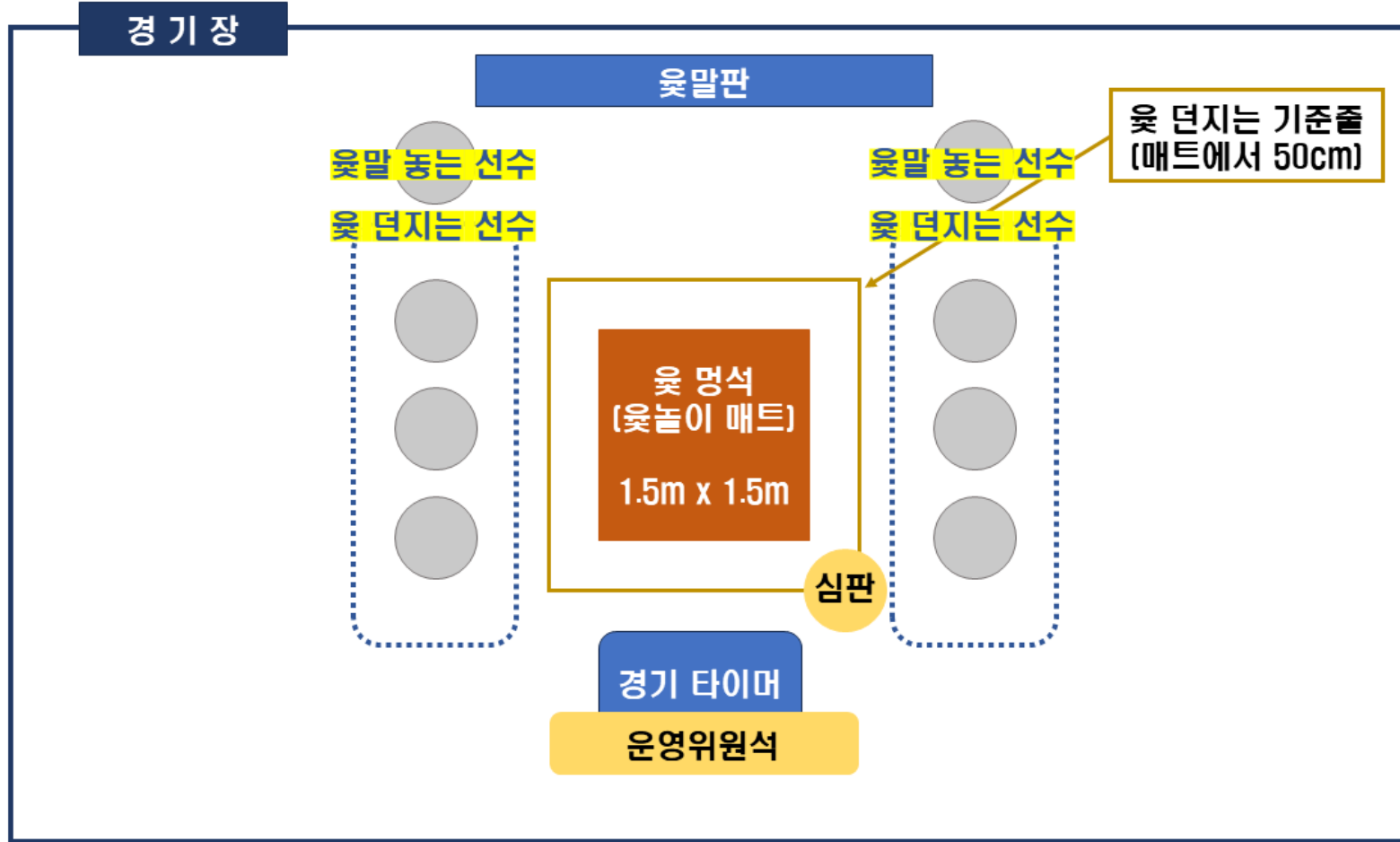
본 교육은 배포된 윷놀이 규정집을 바탕으로 진행되니,
규정집을 지참하여 함께 보시길 바랍니다.





제 1장 규격

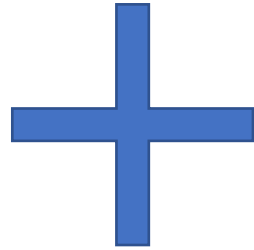


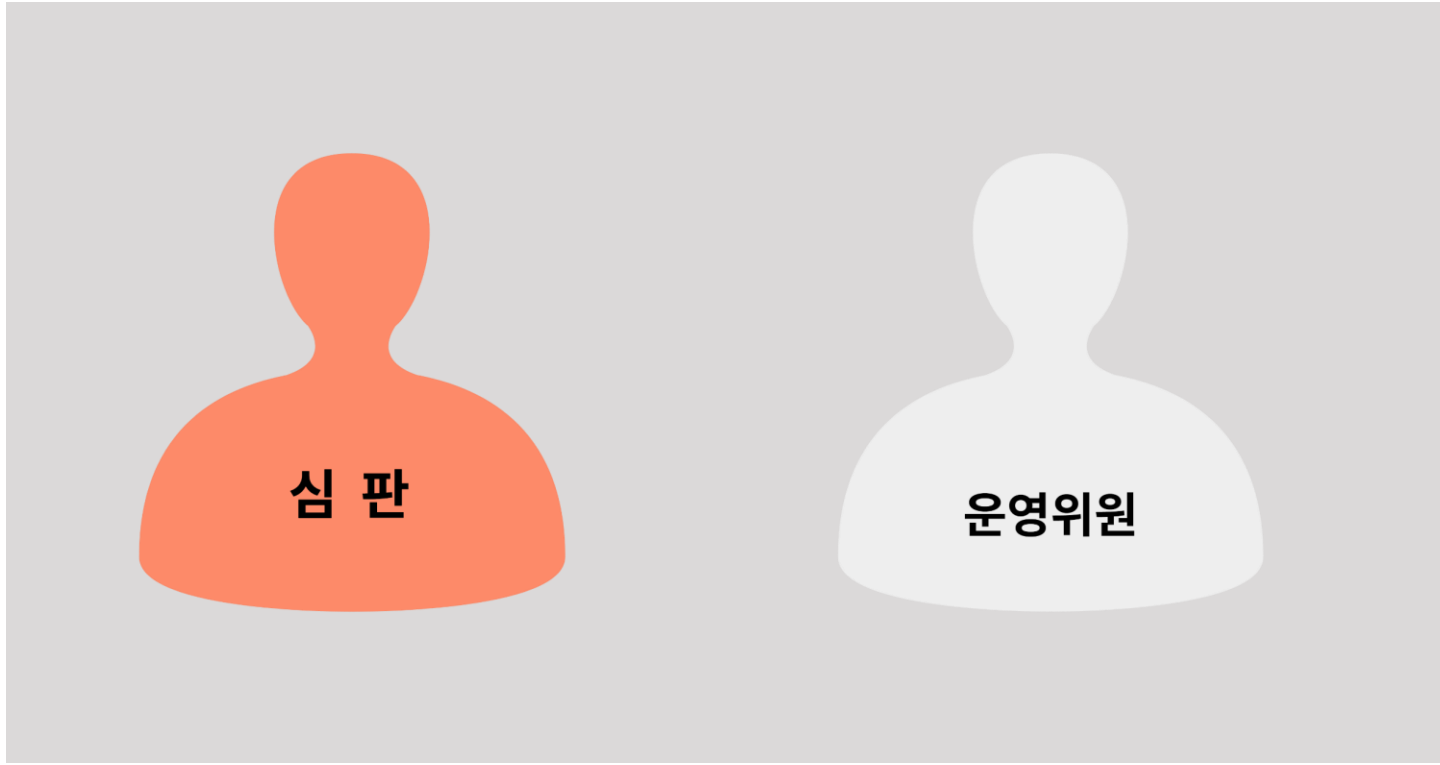




제 2장 인적 구성



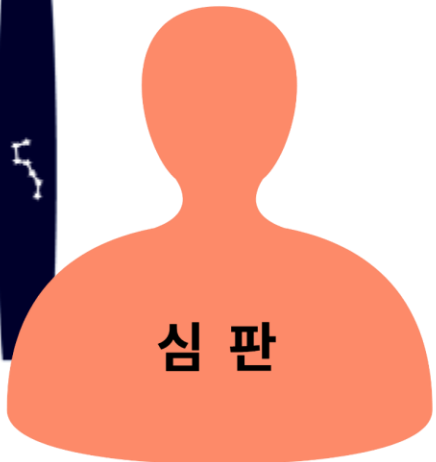
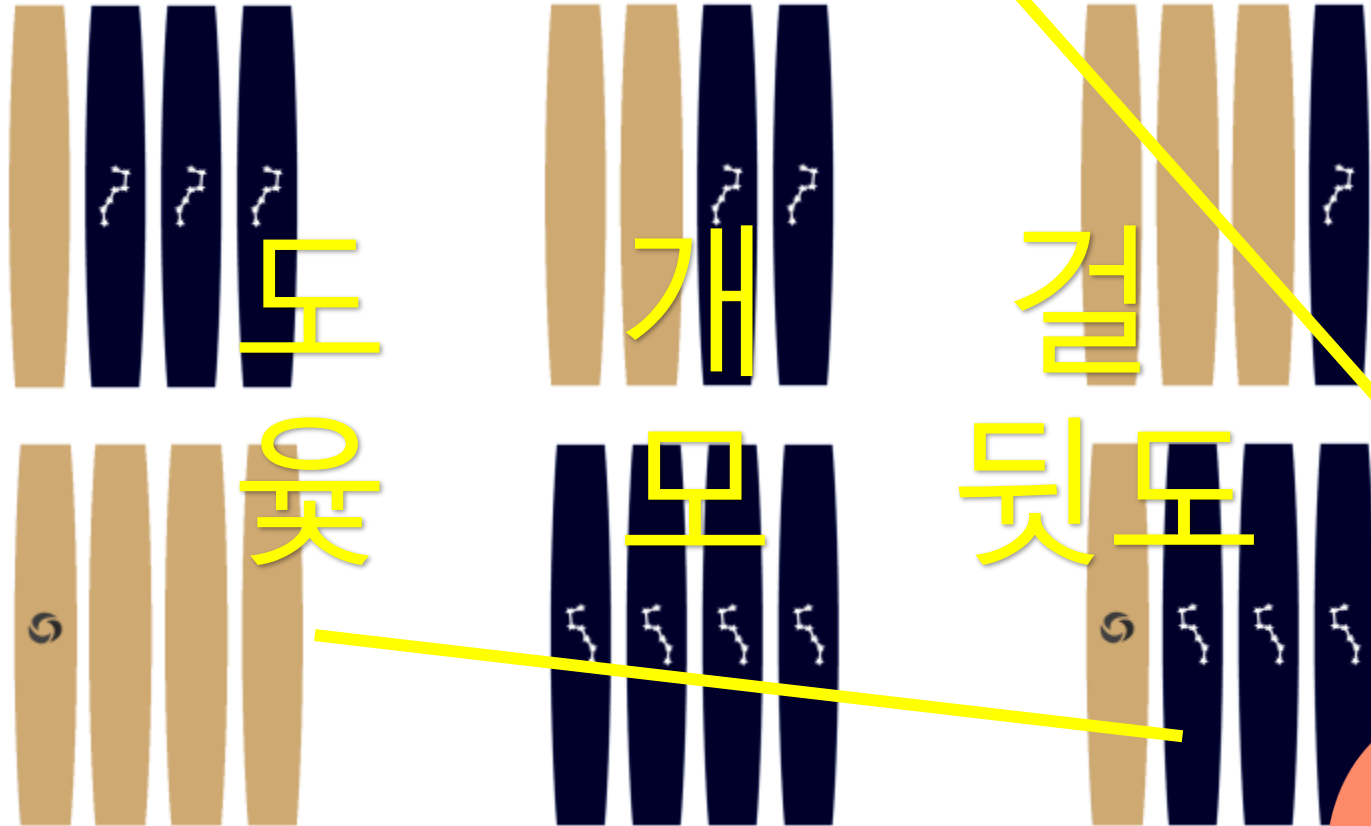






제 3장 경기 규칙







웃 던지기

- 웃을 던지는 높이 규정은 다음과 같다
 - 웃은 **앞아서** 던진다. 앉는다는 것은 허벅지가 무릎보다 아래에 있을 정도로 다리를 굽히거나, 한쪽 정강이 또는 엉덩이가 바닥이나 의자에 닿는 것을 말한다.
 - 웃을 던지는 **사람의 머리보다 높게** 던져야 한다.
 - 부상 등을 이유로 웃을 서서 던지는 사람은 필요 이상으로 허리를 숙일 수 없으며, 필요 이상으로 허리를 숙이면 심판의 제재를 받을 수 있다.





웃 던지기

- 웃이나 모가 나오는 경우에는 한 번 더 던진다. 이 경우 말을 쓰지 않고 반복하여 던진 이후 한 번에 말을 쓸 수 있다.
- 상대팀의 말을 잡은 경우에는 한 번 더 던진다. 이 경우에는 말을 사용하여 상대팀의 말을 잡은 이후에 한 번 더 던진다.

※ 추가기회로 얻은 웃 던지는 기회 활용 예시

웃 던진 결과 '모' - (말잡기 가능) → '모'를 던짐으로써 획득한 추가기회1 사용
 → ('모'와 추가기회1의 던진 결과를 웃말판에 모두 반영) → 말 잡음
 → 상대 웃말을 잡음으로써 획득한 추가기회2 사용



‘낙’의 판정

- 옷이 한 개 이상 옷명석을 벗어나면 ‘낙’으로 판정한다. ‘낙’으로 판정받을 경우 해당 순번 옷가락의 결과는 무효가 되어 말을 놓을 수 없으며 상대방으로 기회가 넘어간다.
- 옷명석에 옷이 조금이라도 닿거나 걸쳐 있다면 낙이 아닌 것으로 인정한다.
- 옷말판 위에 자신의 말이 하나도 없는데 뒷도가 나오면 낙으로 처리한다.
- 이 규칙에 따라 낙의 여부는 심판이 최종적으로 결정한다.
- 옷 혹은 모가 나와 연속으로 던지다 낙이 나면 해당 회차의 옷 전체가 낙이 된다.
- 상대의 말을 잡은 뒤 낙이 되는 경우, 말을 잡은 뒤 던진 옷만 낙이 된다.

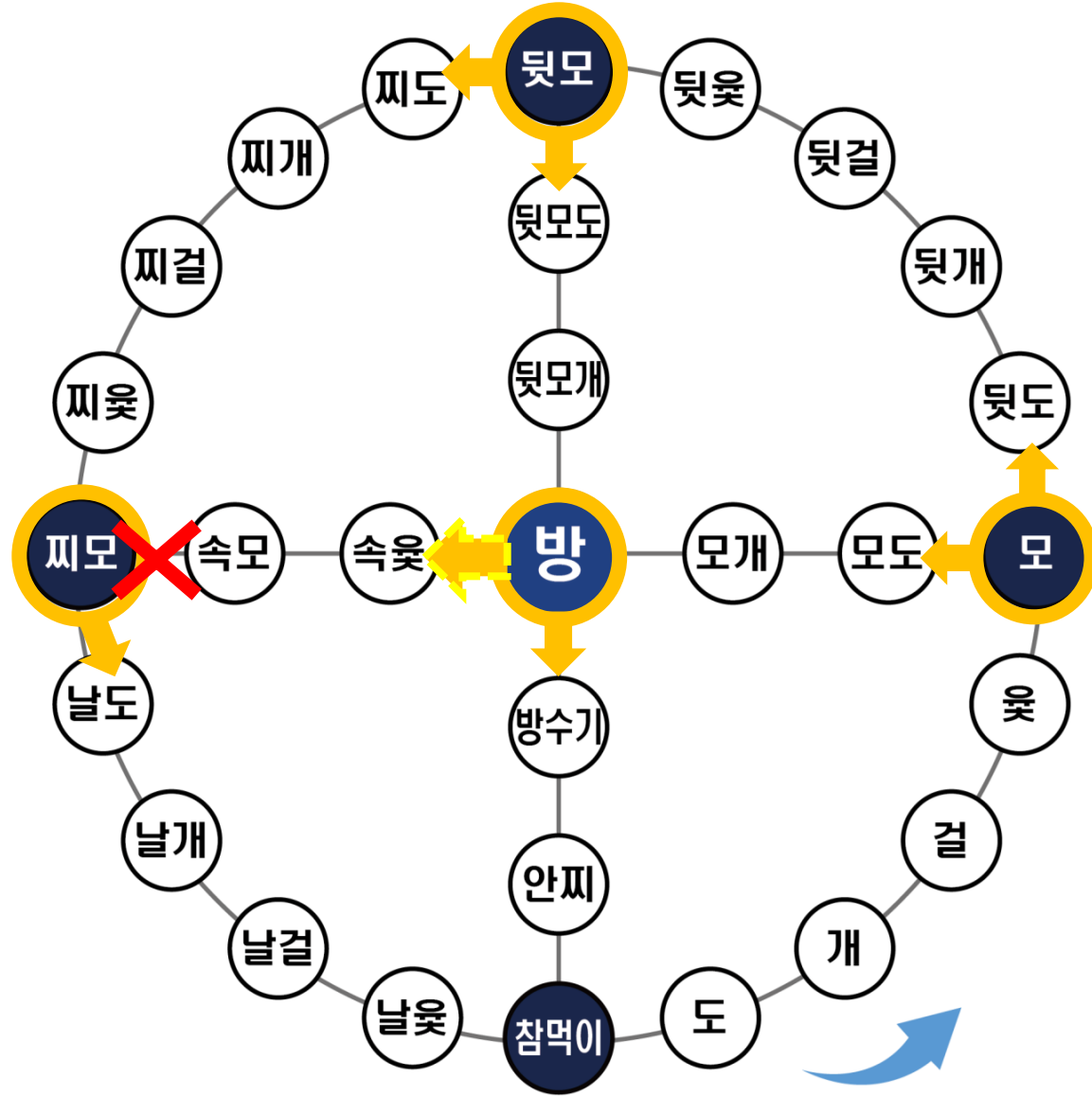




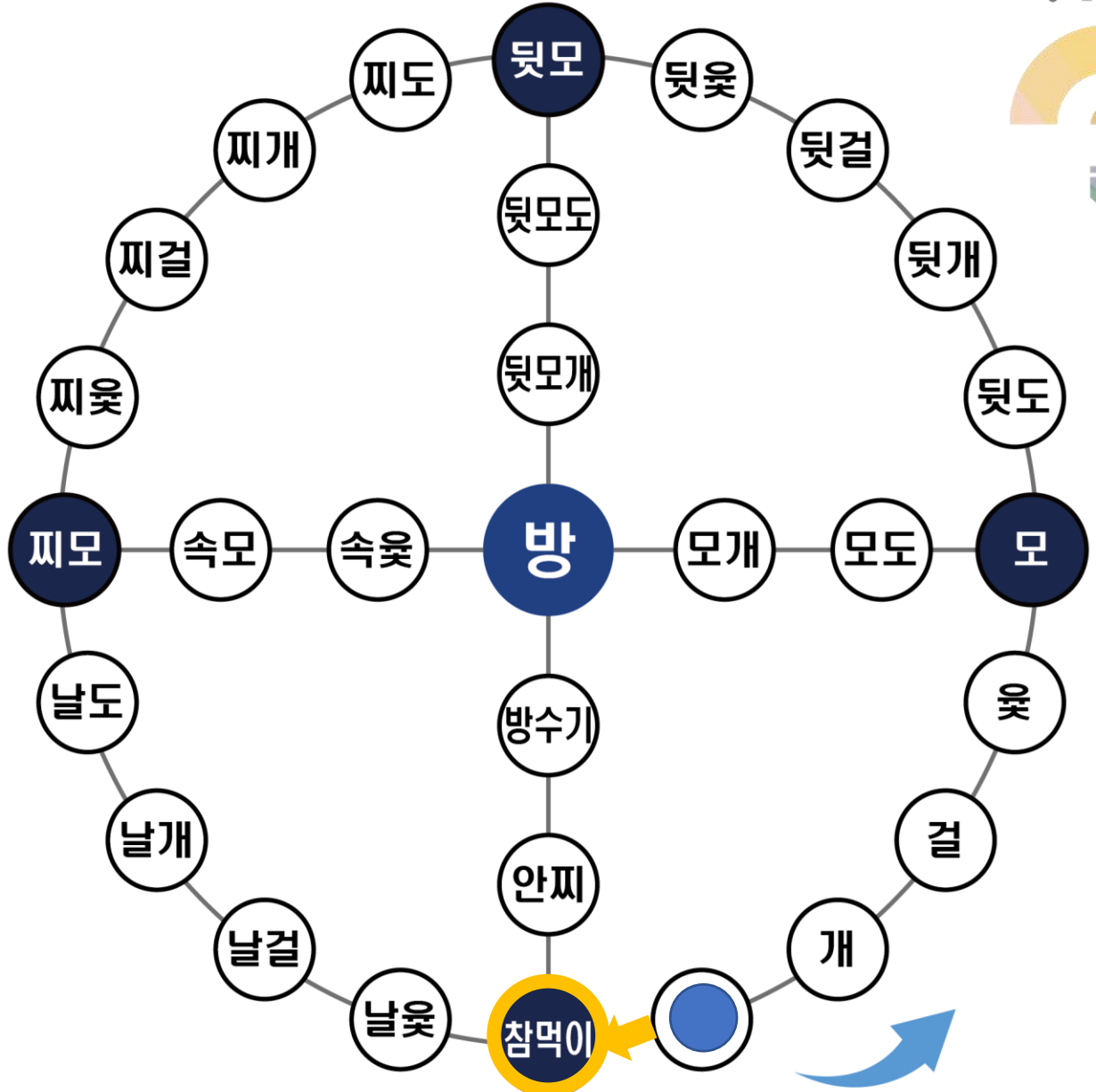
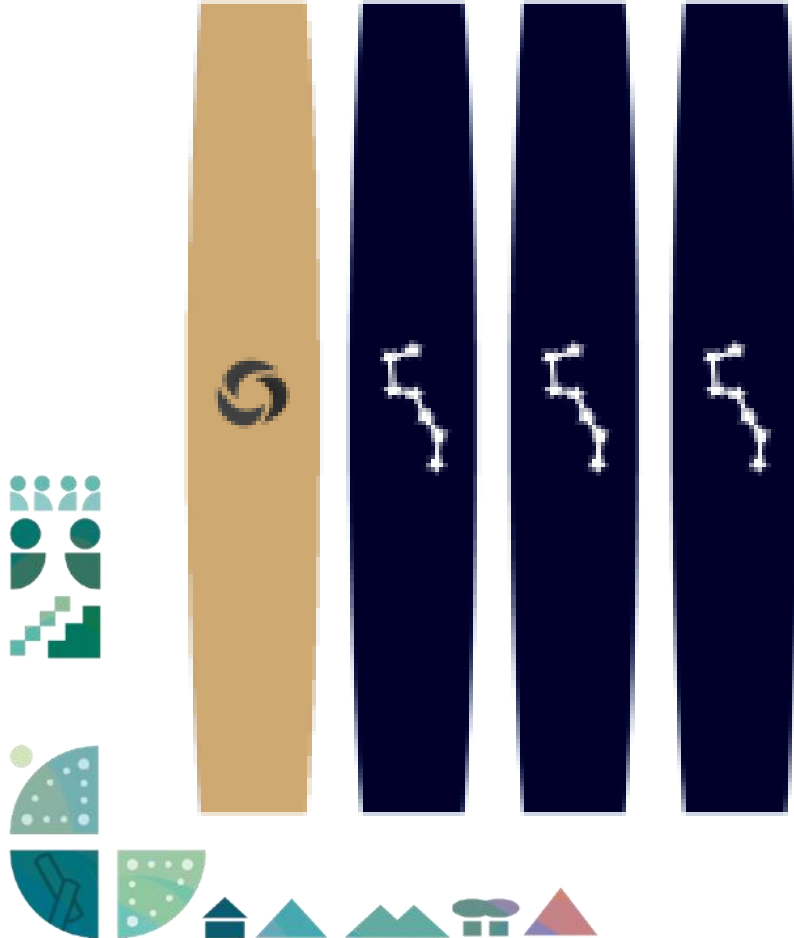
‘낙’의 판정

- ① 윷 - 모 - 윷 - 모 - 낙 : 던진 윷 전체가 낙
- ② 윷 - 걸(말 잡음) - 윷 - 모 - 낙 : 걸까지 인정, 이후 던진 윷, 모는 낙
- ③ 윷 - 도(말 잡음) - 모 - 개(말 잡음) - 낙 : 개까지 인정

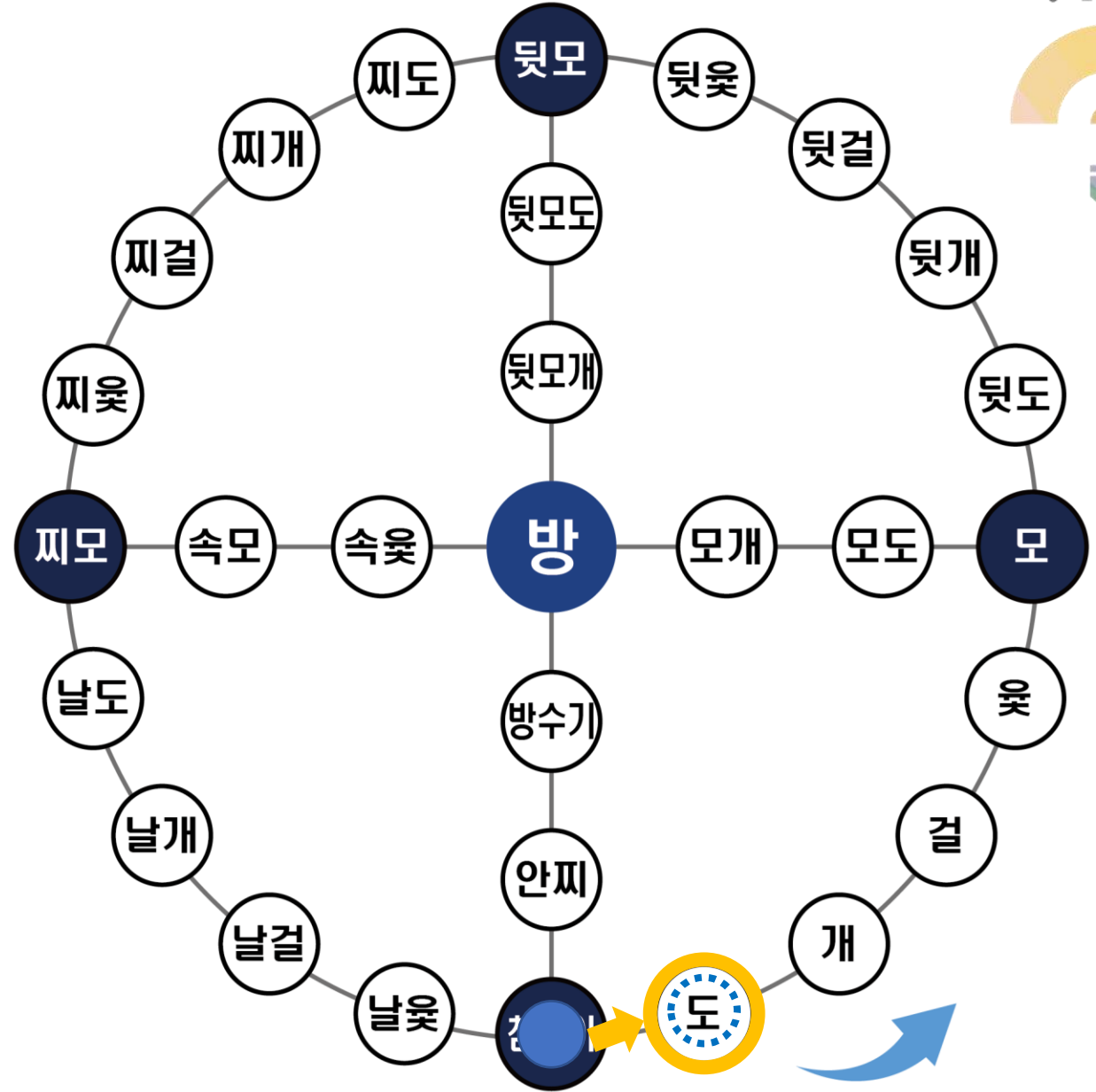
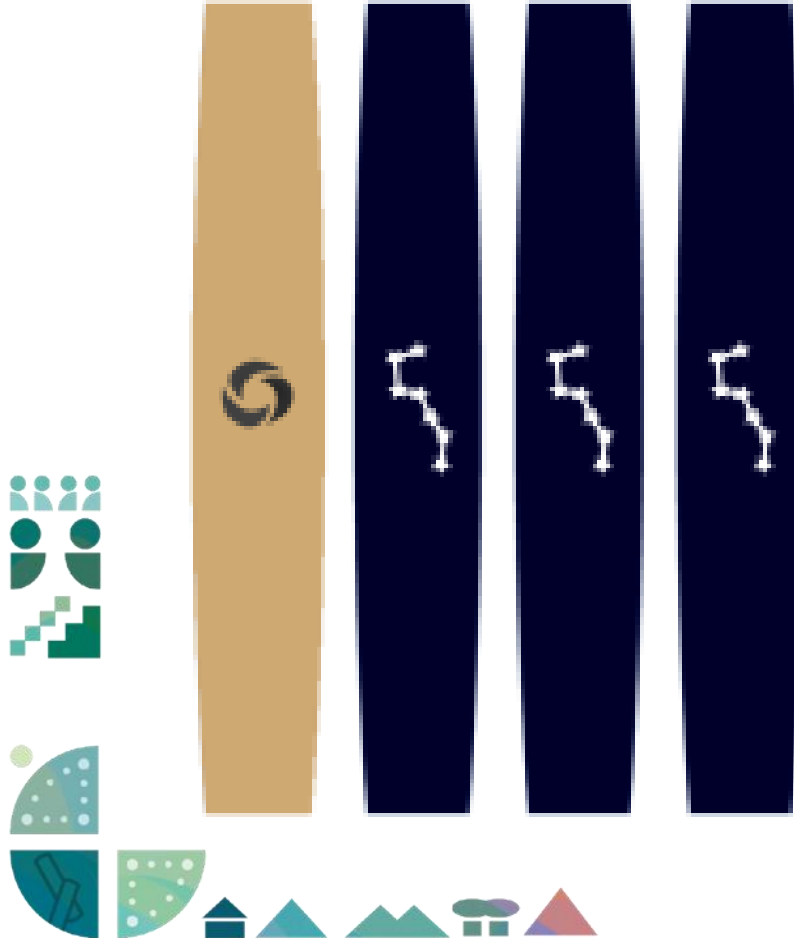




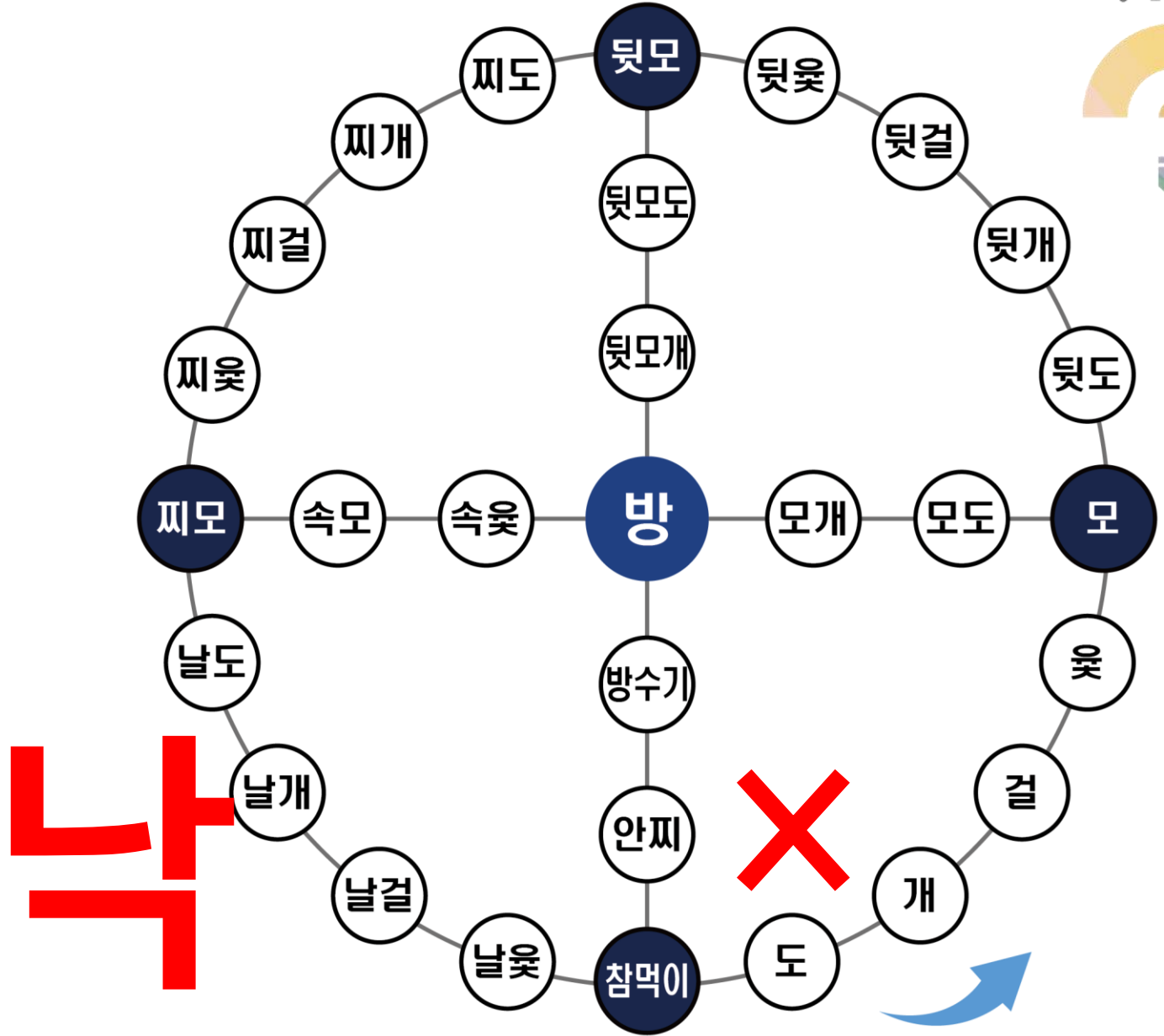
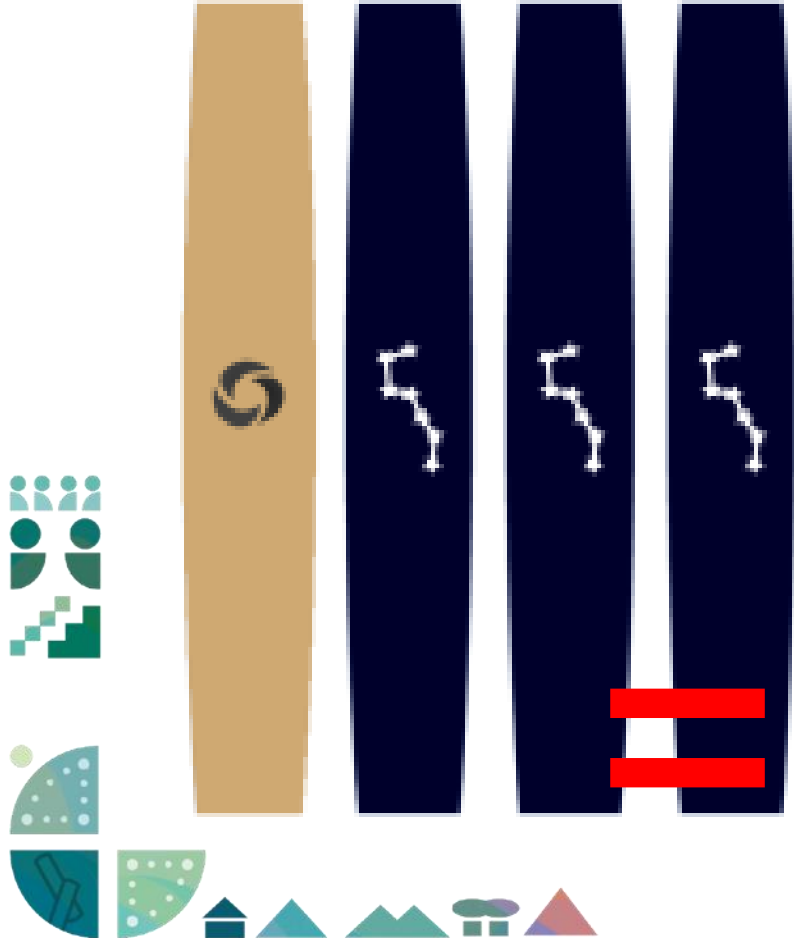
뒷도



뒷도



뒷도





웃말 잡기

○ 말 잡기

- 웃을 던져서 말을 움직였을 때 도착지점에 다른 팀의 말이 있을 때, 다른 팀의 말을 잡게 된다. 잡힌 말은 시작 지점으로 돌아가서 다시 시작해야 한다.
- 말을 잡은 쪽은 웃을 한 번 더 던질 수 있다. 이때 다시 던지는 것은 웃말을 모두 움직여 말을 잡은 이후에 던져야 한다.
- 말이 출발점('참먹이')을 통과해야 날 수 있으므로 출발점에서 멈추면 난 것이 아니다. 그러므로 한 바퀴를 돌아 출발점에서 멈춘 상대방 말을 잡을 수 있다.





웃말 업기

○ 말 업기

- 말을 움직였는데 그 도착지점에 같은 편의 말이 있을 경우, 두 말을 겹쳐 한꺼번에 움직일 수 있다. 이 경우, 업힌 말이 잡히면 겹쳐져 있던 말 모두 다시 출발점으로 돌아가게 된다.
- 업기로 둘 이상 겹쳐진 말을 잡아도 웃을 던질 기회는 **한 번만** 주어진다.





윷말 사용 규칙

① 윷 - 모 - 도

말을 놓는 순서가 꼭 윷 → 모 → 도 일 필요는 없음

윷말 놓는 선수의 전략에 따라 순서를 다르게 진행가능.

② 윷 - 모 - 도 - 상대편 말 잡음 - 개

한 순번에서 던진 결과인 윷, 모, 도 모두 사용.





작전타임

- 감독은 경기 중에 작전타임을 요청할 수 있다.
- 작전타임 중에도 총 경기시간이 카운트된다.
- 이때, 모든 선수와 감독이 모여서 의논을 할 수 있고, 시간은 40초를 넘을 수 없다.
- 작전타임을 한 경기에서 최대 2번까지 요청할 수 있으며, 한 팀이 작전타임을 요청하면 다른 팀도 함께 작전타임을 가진다.
- 단 경기가 2분 이하로 남았을 경우에는 작전타임을 요청할 수 없다.





선수교체

- 감독은 심판에게 경기 참가 선수의 교체를 요청할 수 있다. 윗 던지는 선수의 순서 변경도 선수 교체를 통해 한다.
- 이때 교체할 수 있는 선수는 사전에 선수로 심판에게 등록이 되어있는 선수여야 한다.
- 한 경기에 최대 1회까지 선수를 교체할 수 있으며, 선수 교체시간은 20초를 넘지 않도록 한다.
- 경기중 감독의 쉼위시, 윗 던지는 선수 중 한 명이 감독과 윗말 놓는 선수를 맡고, 윗 던지는 선수를 2명으로 하여 경기를 운영할 수 있다.





제 4장 판 정 승





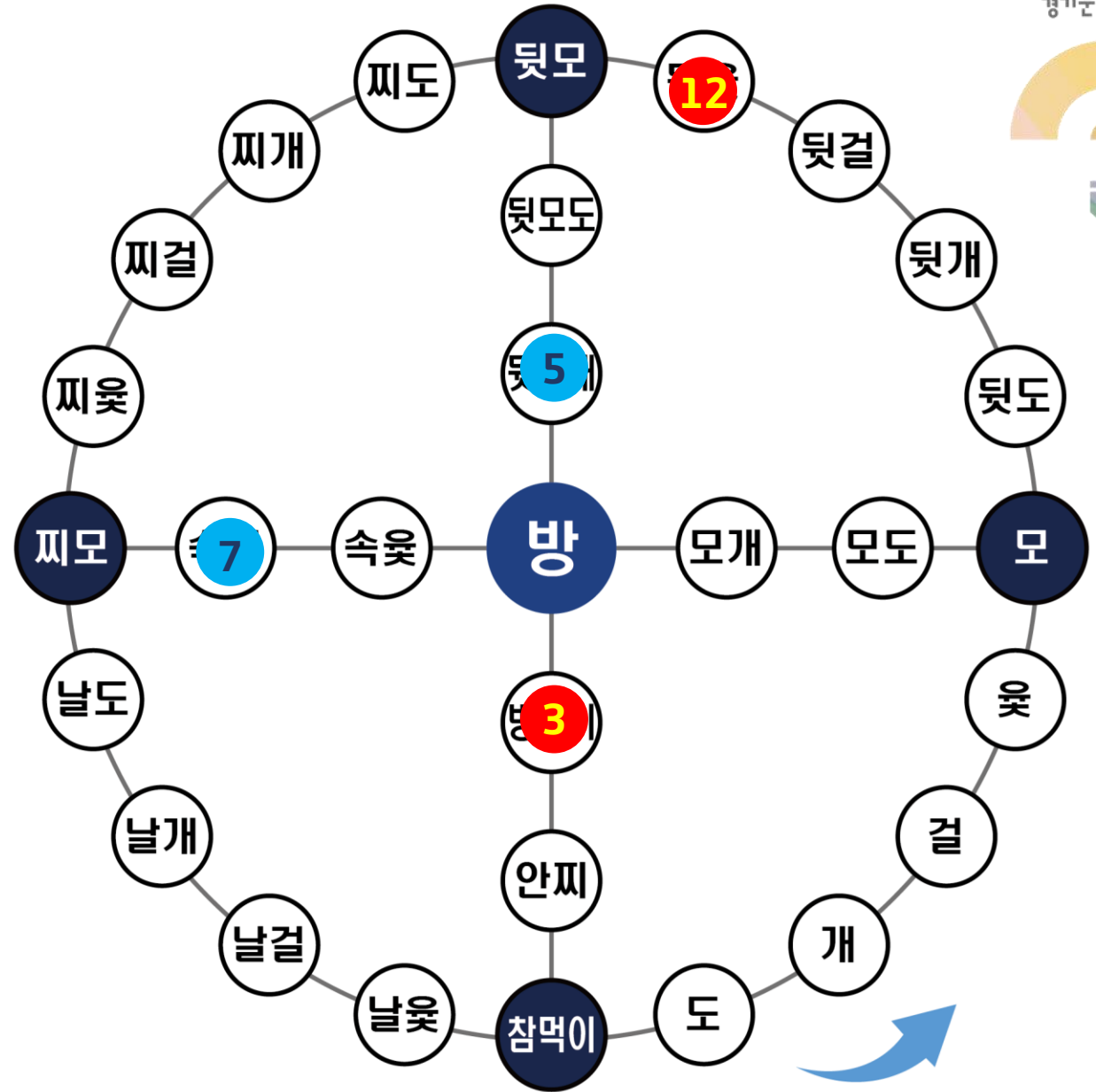
판정승의 조건

- 경기시간(20분) 동안 4개의 말이 모두 난 팀이 없을 경우
- 심판이 판정승을 결정
 1. 난 말의 수가 많은 팀
 2. 윗말판에 오른 말의 수가 많은 팀
 3. 말들이 최종 지점을 통과하기까지 남은 발의 수가 적은 팀



남은 발의 수

- = 12 (5 + 12)
- = 15 (12 + 3)

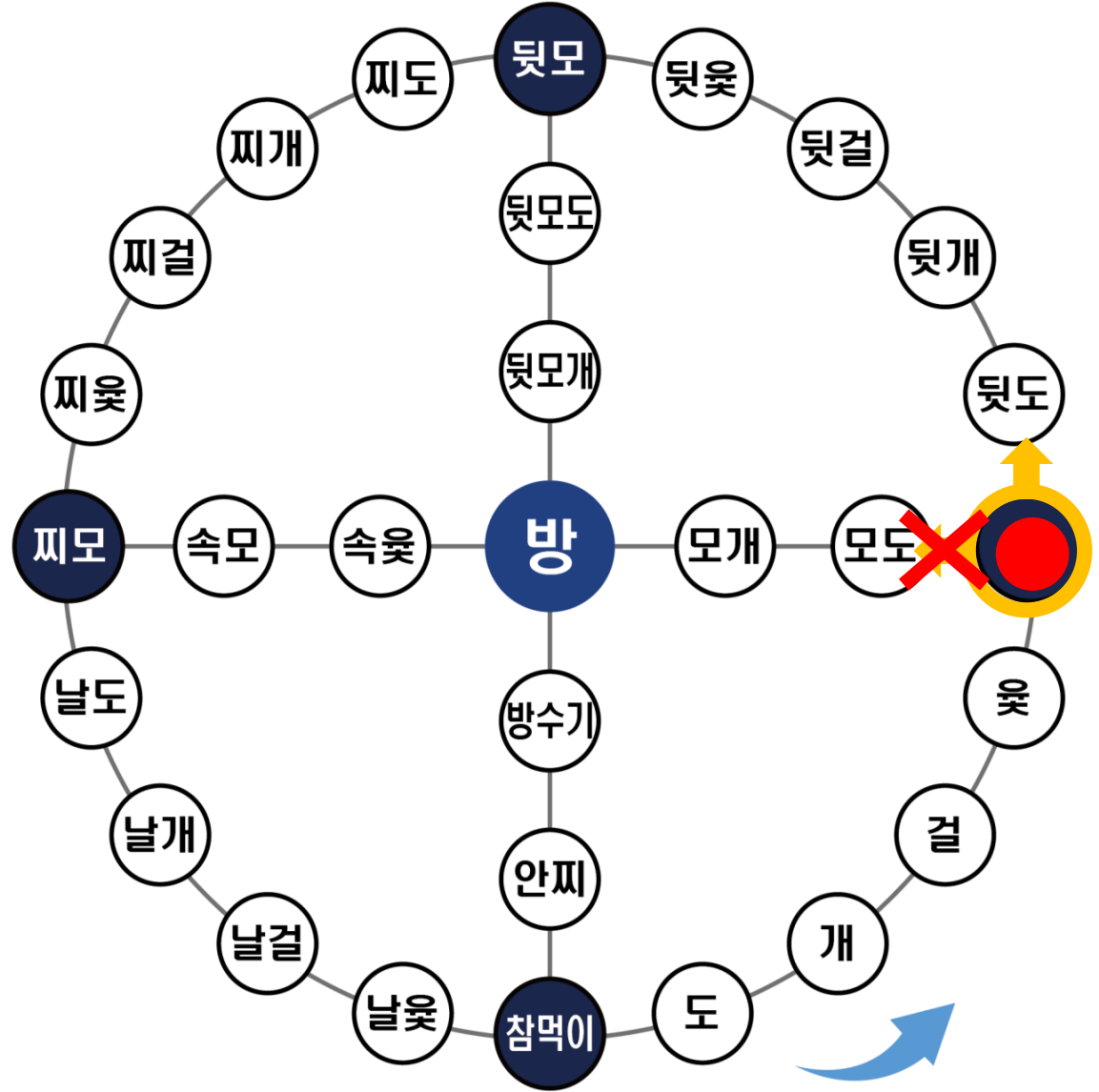


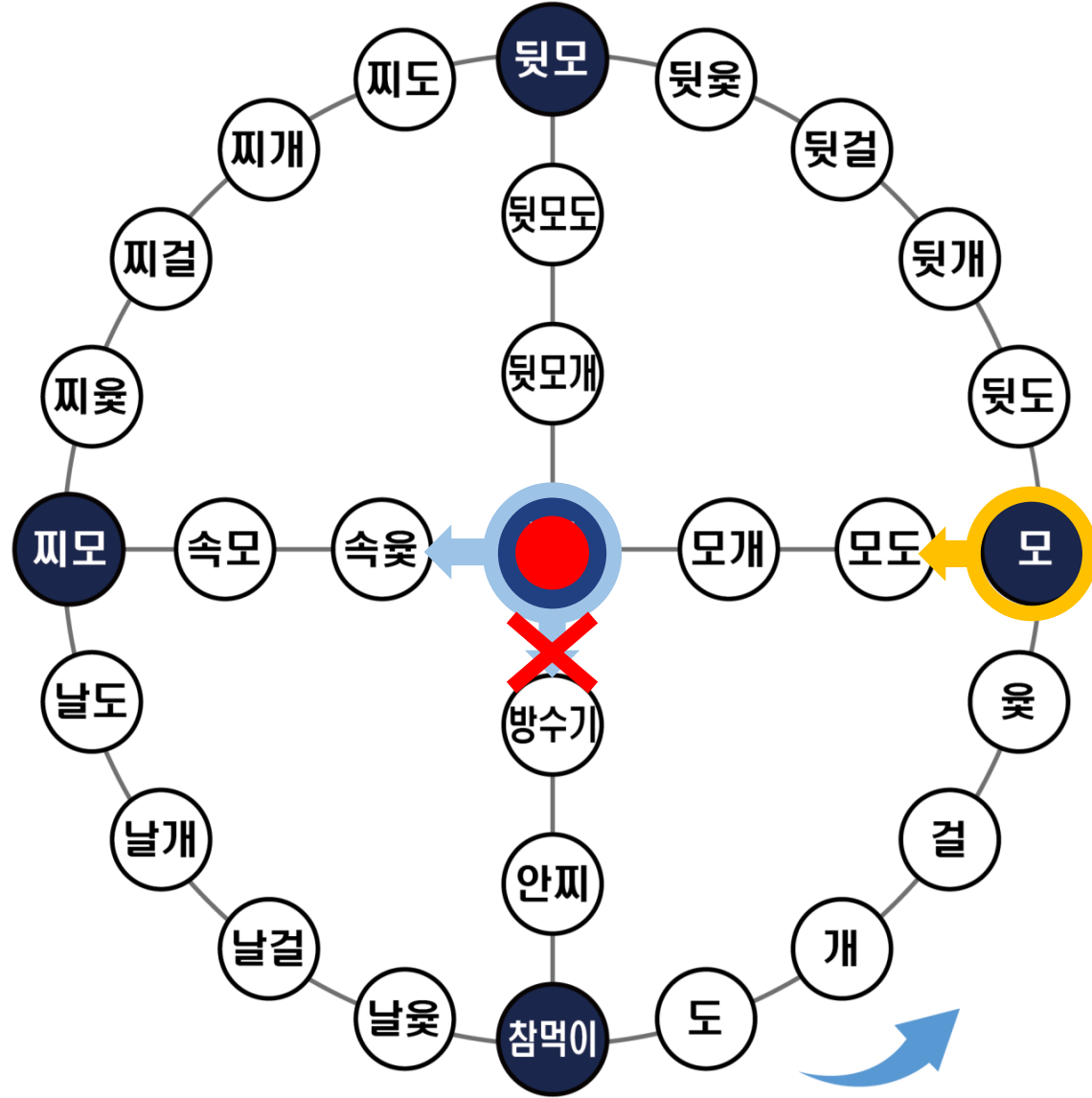


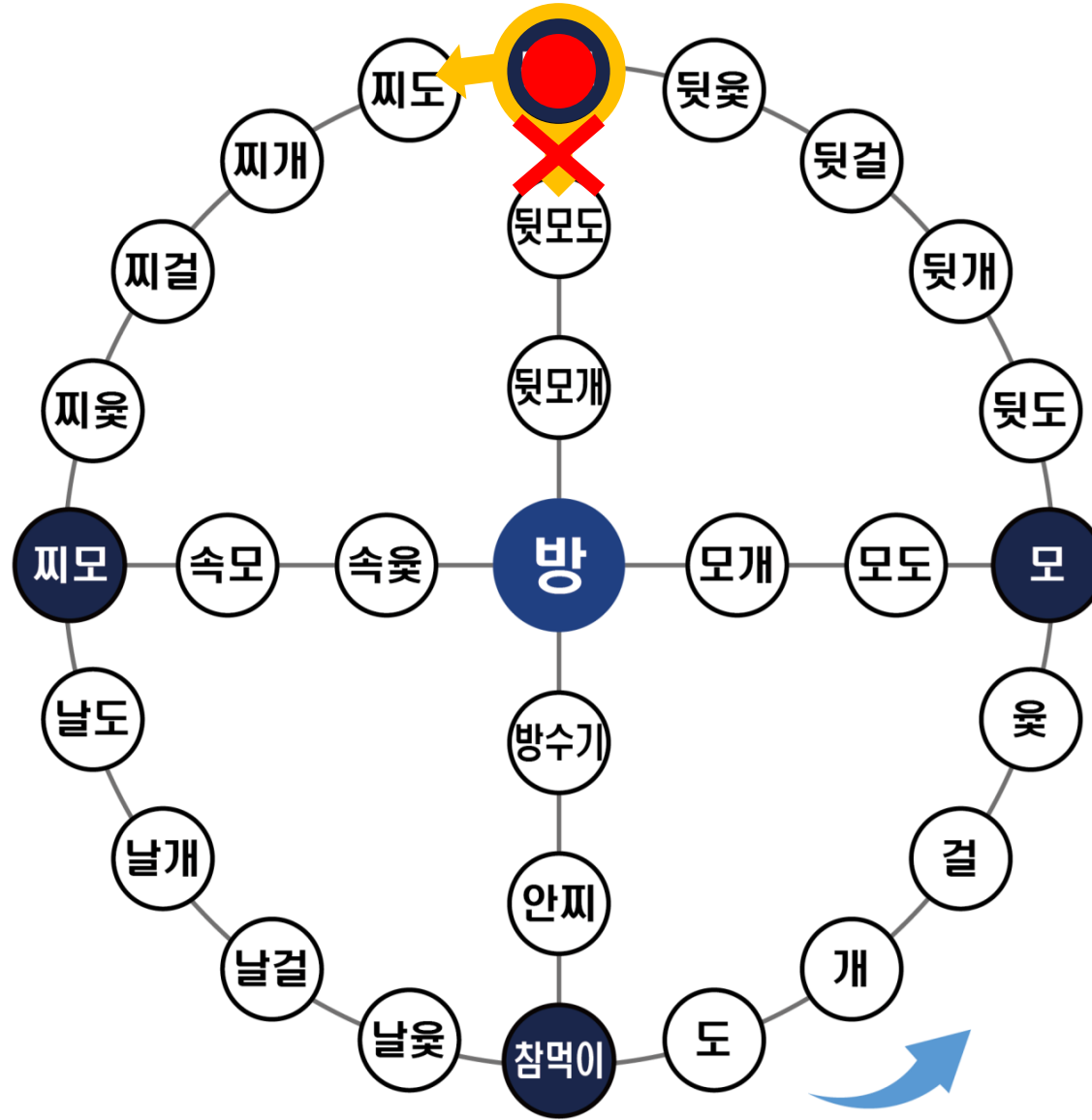
판정승의 조건

- ※ 엷은 말의 경우 가야 하는 밭의 개수를 말 1개로 보고 계산한다.
- ※ 윗말판에 오르지 못한 말은 최장거리로 출발점을 통과하는 밭의 수(21개)를 더한다.

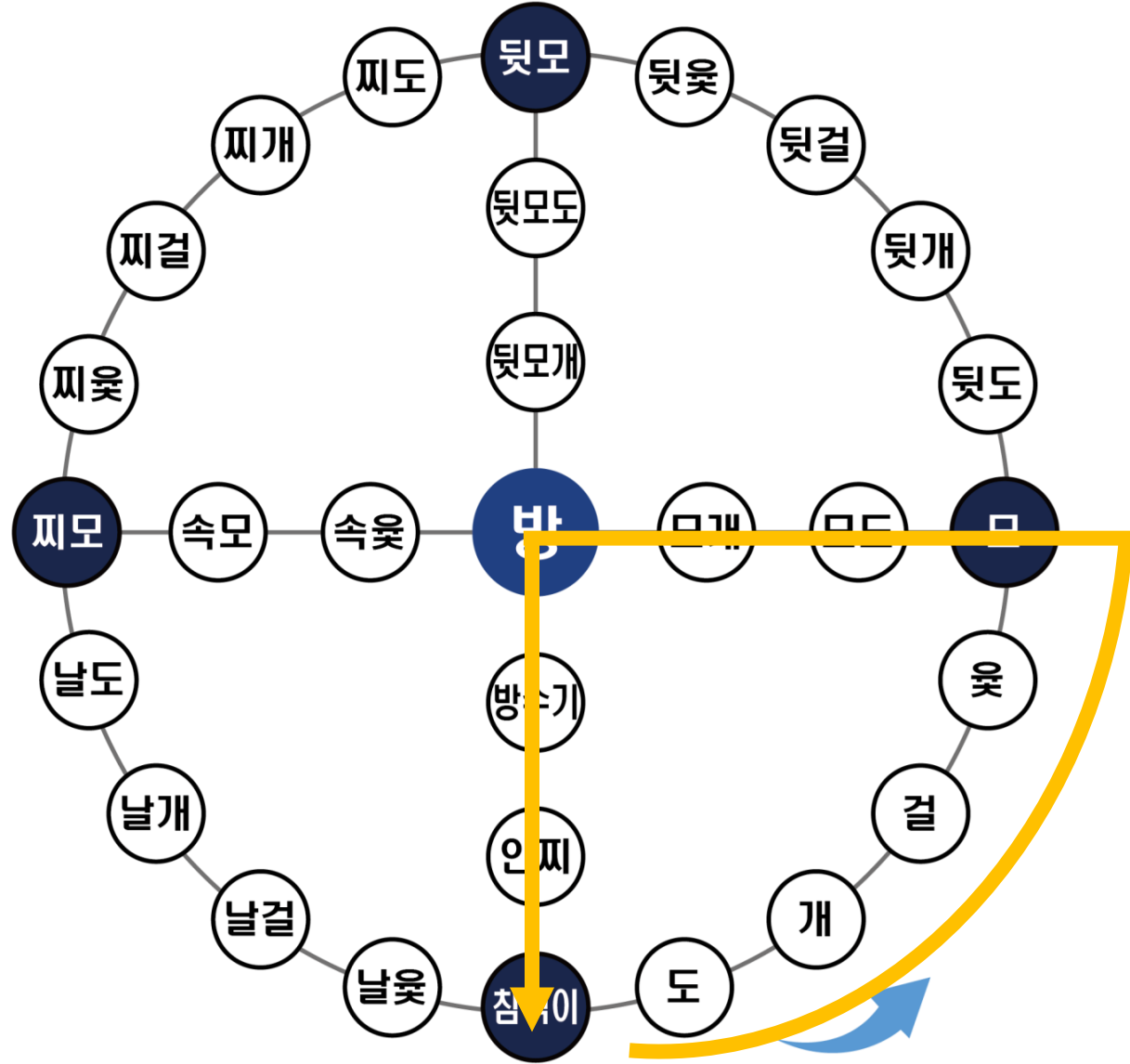




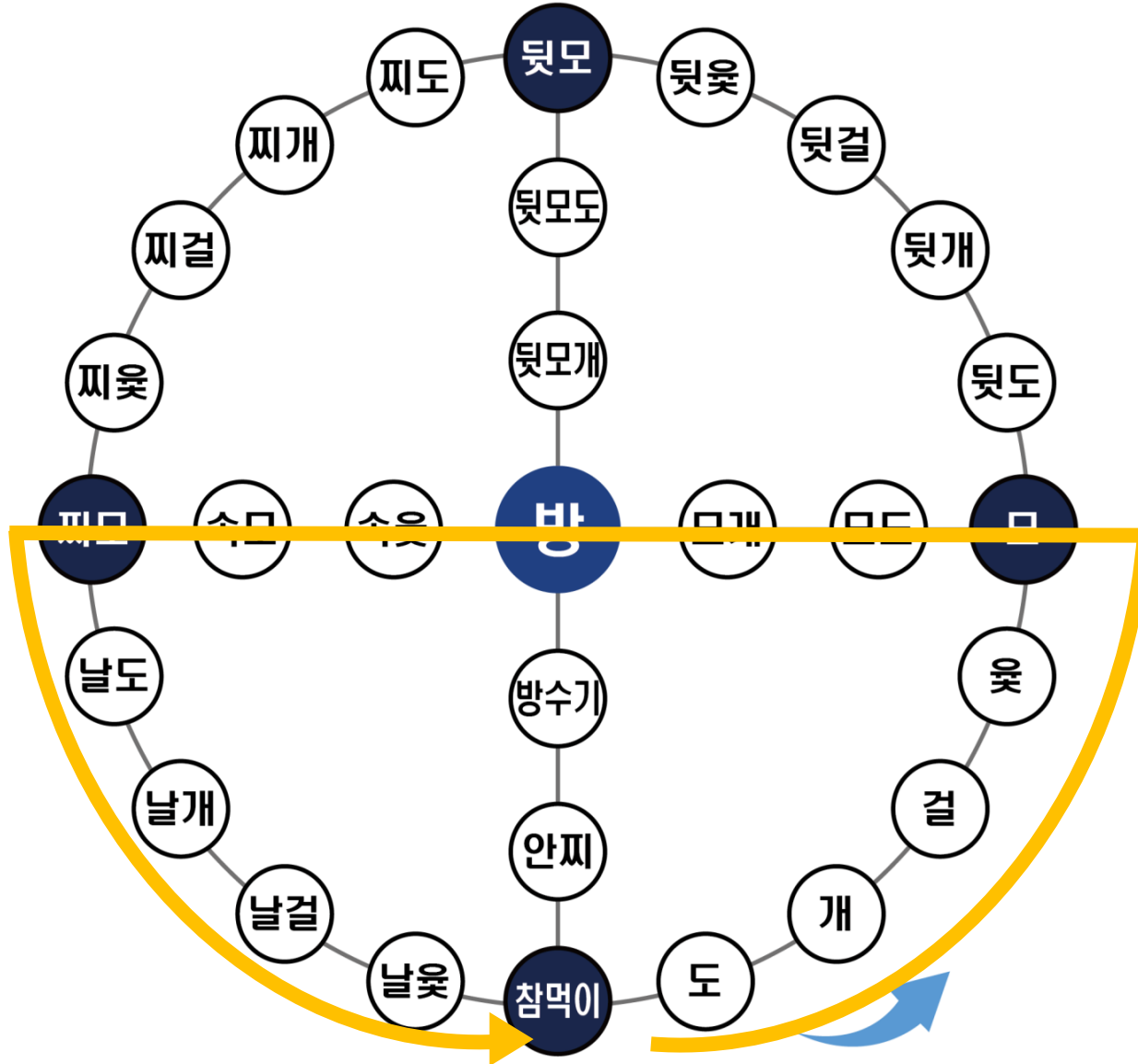




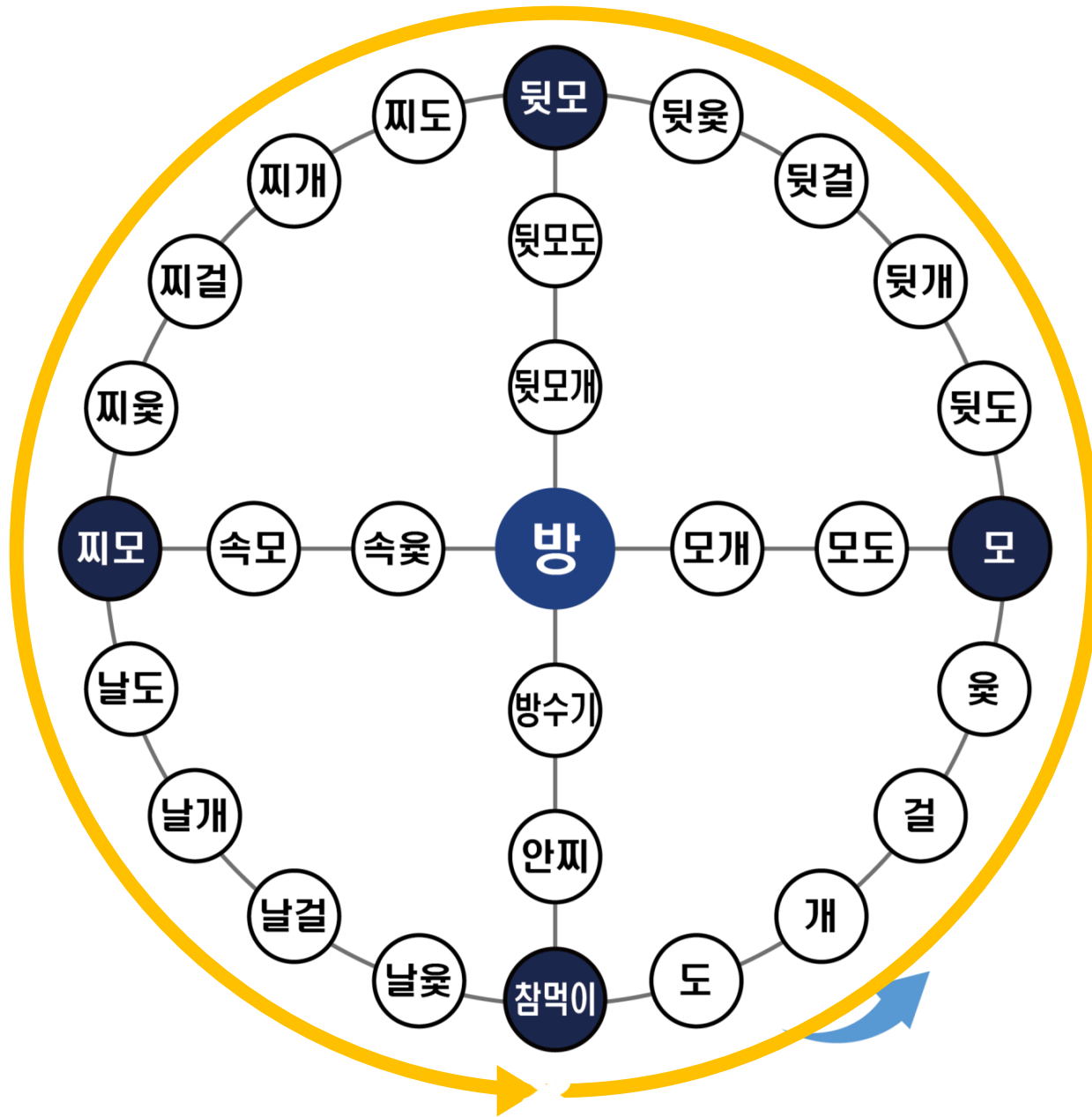
동지

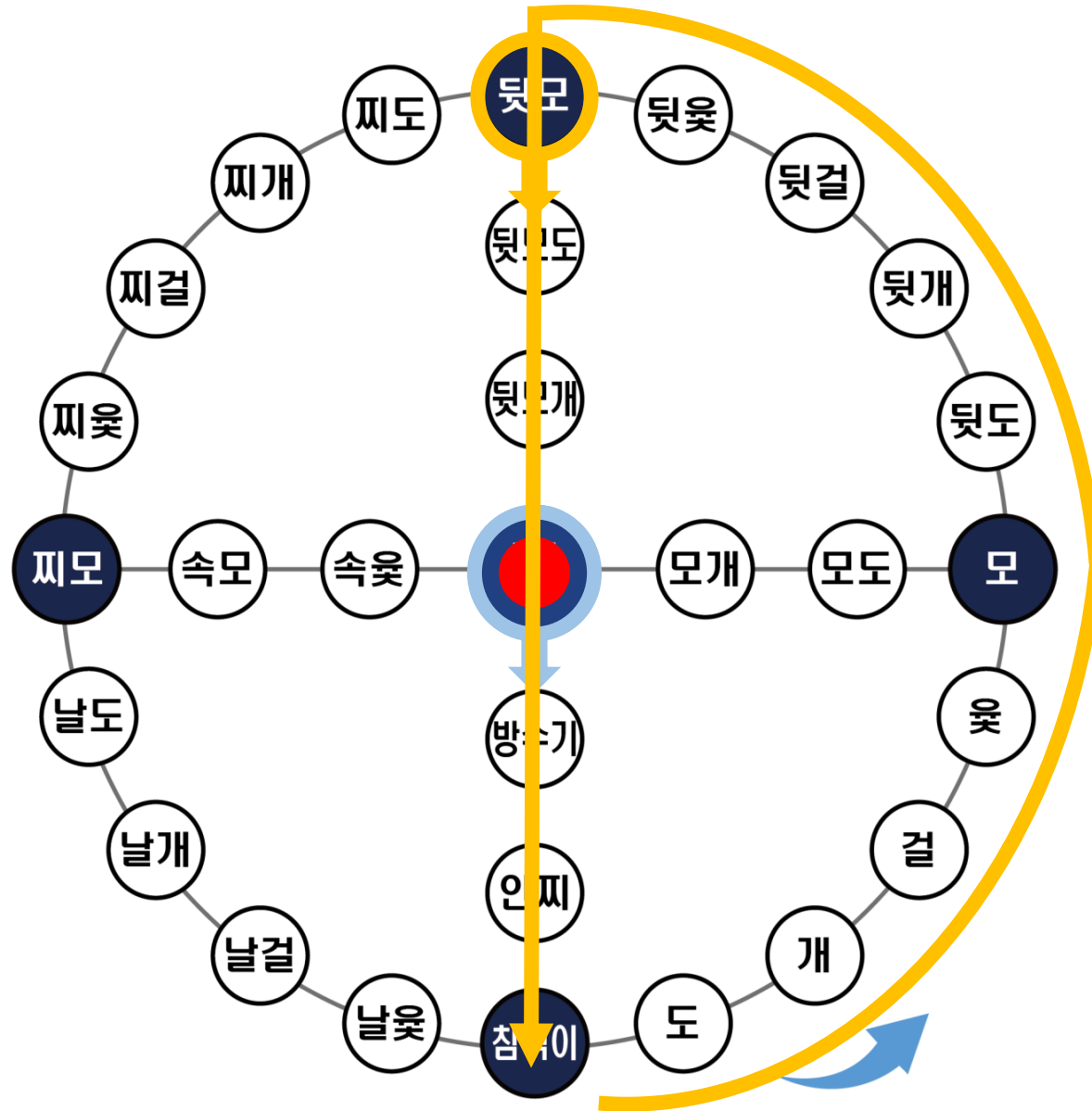


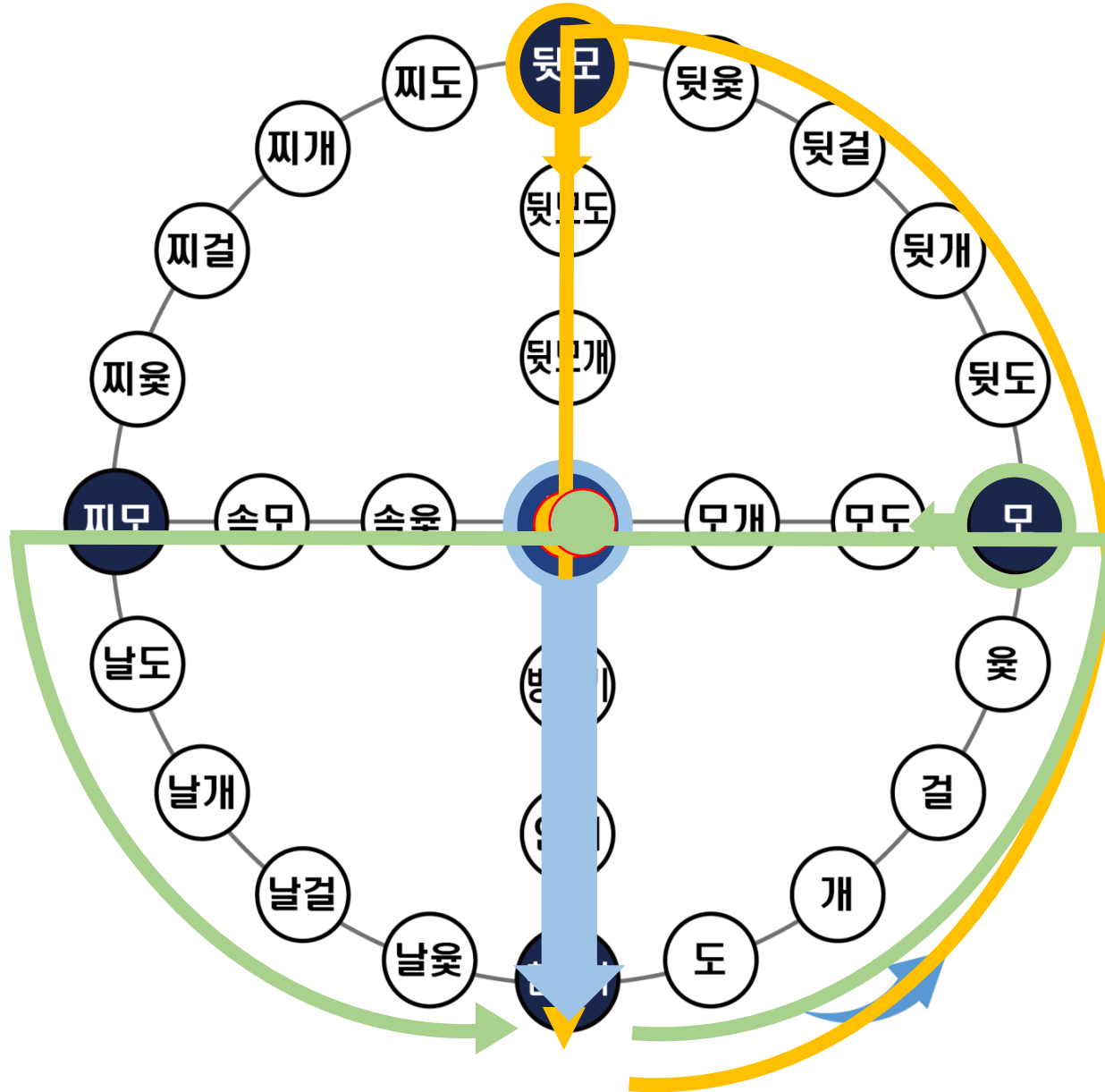
춘분



하지









판정승의 조건

- ※ 엷은 말의 경우 가야 하는 밭의 개수를 말 1개로 보고 계산한다.
- ※ 윗말판에 오르지 못한 말은 최장거리로 출발점을 통과하는 밭의 수(21개)를 더한다.





제 5장 규칙 위반



감사합니다

