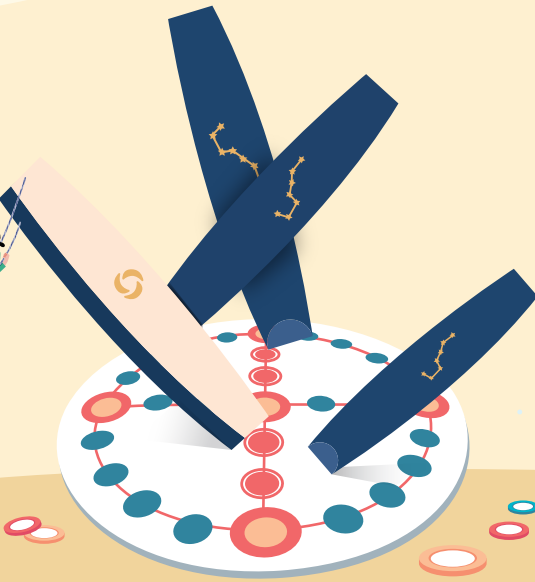


제4회 경기 **웃**놀이 한마당 대회



2024. 9. 28.(토)
수원컨벤션센터 컨벤션홀



경기문화재단
Gyeonggi Cultural Foundation

프로그램 순서

시간	프로그램	
08:00~09:00	참가자 등록	
09:00~09:20	학술강연 : 김홍석 천부경웃놀이 대한명인 <우주의 섭리와 철학이 깃든 웃놀이>	
09:20~10:00	<ul style="list-style-type: none"> • 웃놀이 대회 규정교육 • 축하공연 : 고구려풍물예술단 • 축사 및 축하영상 • 대회사 : 이해학 (사)겨레살림공동체 이사장 • 개막식 퍼포먼스 	
10:00~11:10	64강전 1부 토너먼트	
11:20~12:30	64강전 2부 토너먼트	
12:30~13:30	점심식사	부대행사 5종 전통놀이
13:30~14:40	32강전	• 인간웃놀이
14:40~15:40	16강전	• 고무신 국궁
15:40~16:40	8강전	• 키질놀이
16:40~17:20	준결승	• 점자촉각웃놀이
17:20~18:00	결승	• 동남아 전통놀이
18:00~18:30	시상식	





개막식 사회

이도경 아나운서

KONTV 충남방송 아나운서
JTBC GOLF 골프대회 생중계 사회
서울마라톤대회 장내아나운서
게임TV 던전스트라이커 생중계 MC
팟캐스터 매블쇼 생방송 진행



본경기 진행

김상윤 MC

레크레이션 전문강사
명랑운동회 체육대회 전문 사회자
보령머드축제 진행
화성 전곡항 뱃놀이축제 진행



축하공연

고구려풍류예술단





현장생중계 진행

서민균 배우

연극인, 영화배우
영화 <소방관, 2022> <오만, 2019>
<홍길동의 후예, 2009> 등
연극 <프로젝트 프랑켄슈타인>
<관객모독> <칠수와 만수> 등
뮤지컬 <바람이 불어오는 곳> <화순> 등



학술강연

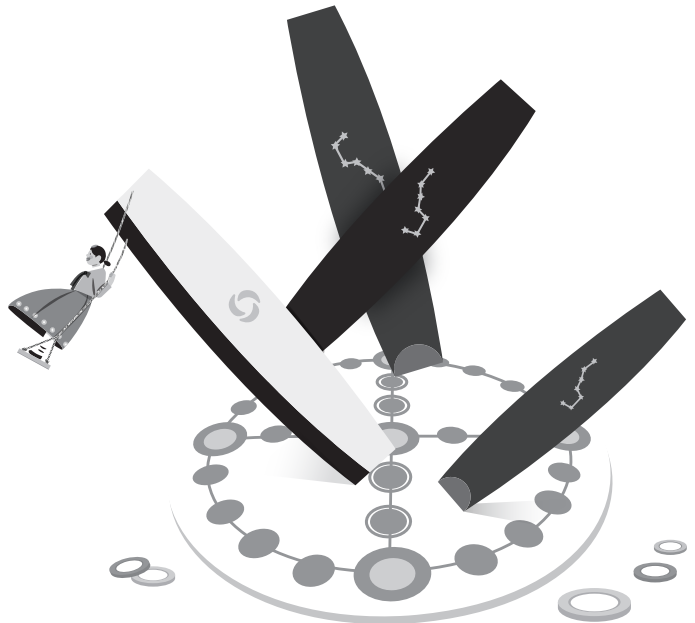
김흥석 천부경웃놀이 대한명인

동국대학교 공학박사
천부경과 웃놀이 시연회
2019 하늘웃판 100세 인생
2022 신나는 웃놀이 100세 건강
저서 <신나는 웃판인생>



CONTENTS

• 대회사	07
이해학 (사)겨레살림공동체 이사장	
• 웃놀이유래	09
• 규정집	21



제4회
경기 풋놀이
한마당 대회

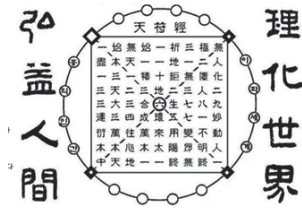
01

웃는 이유래

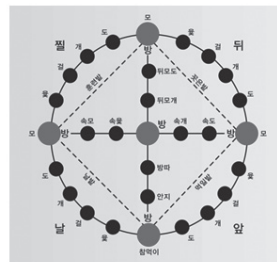
‘웃놀이’는 지난 2022년 문화재청에서 국가무형문화재로 지정하였으며 경기도는 ‘경기 웃놀이 한마당 대회’로 웃놀이 저변 확대를 통해 유네스코 세계문화유산 등재를 위한 발판을 마련하고 있다.

웃놀이는 생명문화 비밀코드 이다

자랑스런 우리문화의 뿌리



천문판



왜 웃놀이 철학인가?

웃놀이할 때 ‘웃’이라는 말은 ‘암소’의 고대어 이다. 우리 백제옛말로 이루어진 인도 범어에서는 웃 (‘yudh’)을 ‘별들의 전쟁’이라는 뜻으로 쓴다.

역사의 위기에서 근본을 생각한다. 우리조상들은 천문학을 통관하여 삶의원리 터득함.

오늘의 문제: 천안함이후 군작전권 미국에 완전이양. 사드 배치. 한일정보교류협정.

북한 분할 가상 시나리오



한반도의 고난- 최병수



홍범도의병 천부경



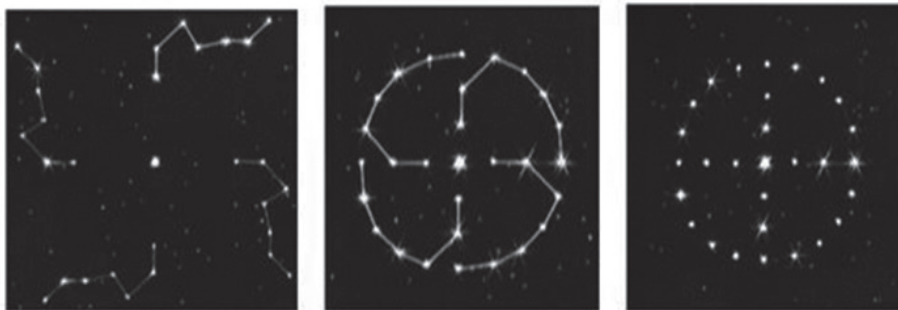
중국의 태평양연안 항구구축과 세계주도 전략에 어떻게 대처할 것인가?

미일의 군사동맹과 한국군 합류압력에 굴복. 일본의 아시아공영권 주도 의욕. 미국은 3차 대전 없이 문제를 풀어갈 길이 있는가? 강대국의 한반도 분할 음모 대처 방안.

웃놀이 통해 자유 정의 평화 사랑만이 생명세계를 풍성케 한다는 믿음을 회복해야한다. 남북 통일과 세계평화는 생명공동체문화를 훈련함으로 준비한다.

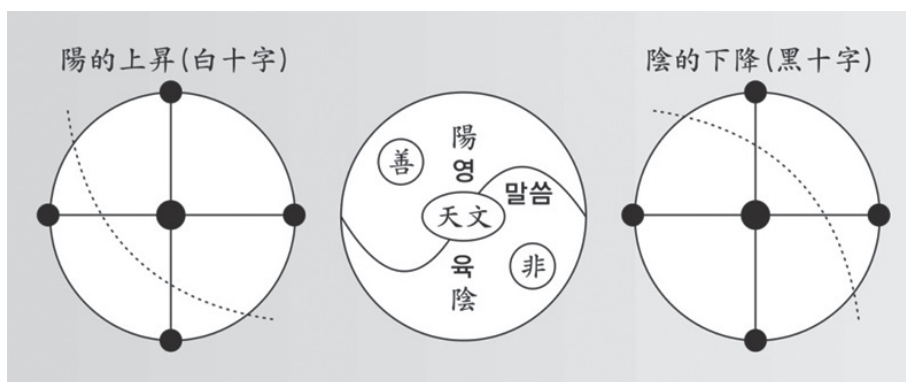
웃판은 인류 최초의 천문판 이다, 원리이다. 과정이다. 그래서 근본이다.

웃판이는 원방각과 칠성 문화의 한 가지로, 북두칠성이 하늘을 도는 모습을 형상화한 것으로 우리민족 고유의 칠성신앙과 관련. <요한계시록의 7별 7춧대 7인 >



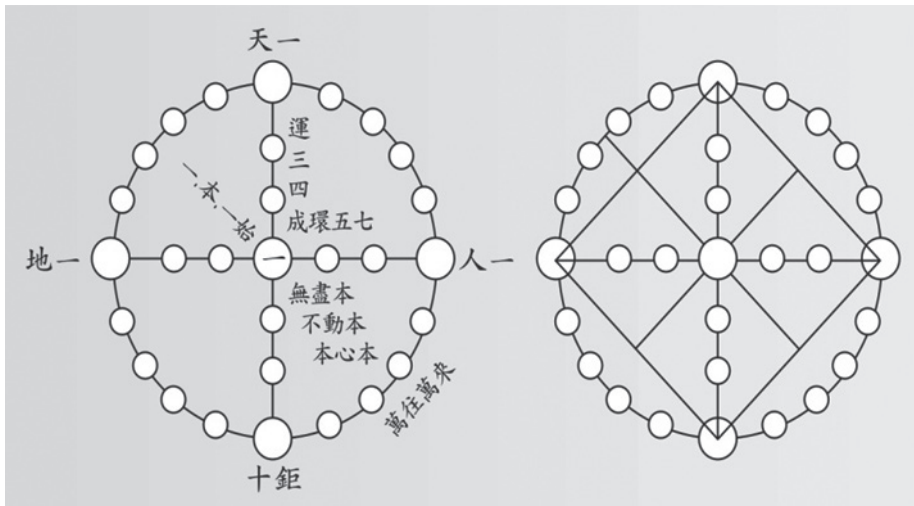
북두칠성이 한 점을 중심으로 동서남북으로 도는 모습. 우주판

자연에서 빛은 1→3(삼원색)→7(일곱 무지개)로 전개되고 우리 몸이 1→3(삼훈三魂)→7(칠백七魄, 7개 차크라)로 짜여 있듯이, 우주도 1(우주 본체)→3(자미원, 태미원, 천시원)→7(북두칠성 또는 4×7=28수)로 배치되어 있다는 것을 알았다. 이것을 도형화 한 것이 웃판이다. 인류 최초의 천문판.



웃판은 북극성(하나님 궁전)을 중앙에 두고 우주의 섭리운행을 나타낸다.

- 둘레 원(o)은 하늘, 안쪽의 십자(十)는 땅. 천원지방의 우주 구조 표현
- 천황들은 하늘의 별을 관찰하면서 칠정(七政, 해, 달, 수성, 금성, 화성, 목성, 토성 또는 春, 夏, 秋, 冬, 天文, 地理, 人事道)을 바로 잡음
- 칠정(七政)이란 하늘이 천체의 운동을 통해 자기 뜻을 밝히는 것으로



이것이 모든 생명체의 운명을 결정한다는 한민족의 신교철학이며 실제 환단(桓檀)시대의 통치조직이었다. 바로 동양철학의 핵심화두라 할 수 있는 오행(五行)의 방위관념(동청룡, 서백호, 남주작, 북현무, 중 해태)와 성수(聖數)신앙, 칠성(七星)신앙, 삼신(三神)신앙이 들어 있다.

* 웃판의 28점은 음력 한 달의 길이와 같다. 중심에 천원점(북극성, 태극, 天中) 1점을 두고 주변에 28점 북두칠성이 호위. 바깥의 웃말(태양과 달)이 둥근 원을 그리며 돌아간다.

별들을 연결하는 힘은 북두칠성이 보내는 중력의 힘이다. 북두칠성은 자미원 밖으로는 28수와 태양계 별들을 다스린다. 북두칠성을 따라서 28수와 오위(五緯: 목, 화, 토, 금, 수성)가 따라 움직인다. 태양계는 북극성 주변을 자전하면서 공전한다. 북두칠성은 전적으로 지구에 영향을 좌우한다. (봄 여름 가을 겨울 등.)

우리 조상들은 현실에서나 내세에서나 하늘을 이상향의 세계로 설정하고 천상의 세계를 꿈꾸고 희구하였다.

북두칠성은 민족의 금지이고 문화의 중심을 이룬다. 모두가 상투를 틀고 칠성당에서 빌며 죽으면 칠성판에 누이며 시신을 일곱 마디로 묶어 고향으로 잘 돌아가시라고 염원하였다. 진시황의 많은 토용이 상투족이다. '상투'는 수메르 아카드어를 거쳐 영어의 Saint(성자)가 되었다. 라틴어= 쌍투스 (스페인- 아메리카 점령후 썬프란치스코. 썬디에고 등)

옷판이 그려진 바위, 고인돌 그리고 주초돌

현재 한반도 곳곳에는 옷판이 그려진 바위, 머리돌 또는 고인돌에 남아있다. 칠포리 암각화, 단양군 영춘면 하리의 옷판바위 수곡리 신선바위, 만주 집안현 고구려 고분 인근바위 등에 옷판이 새겨진 것이 확인되고 있다.

옷판형 암각화의 경우 중국이나 일본에서는 발견되지 않는 우리만의 독특한 바위 그림이다. 현재까지 300여개 이상 발견되었다.



멕시코태양신전뒤 옷판암각화



중국 집안 국내성 암각화

옷판암각화는 아메리카 대륙의 발견은 아시아인들임을 증거한다. 게다가 우리의 옷판 암각화는 최소 오랜 역사와 아메리카대륙에 이르는 넓은 분포를 갖고 있다. 그렇다면 옷놀이의 기원은 고조선 이전까지 소급 될 수 있다.

알래스카 아막낙 섬의 3천년 된 코리안 온돌과 고래뼈 탈 발굽은 반구대 고래사냥 암각화와 문화의 연계성을 증명한다.

캄차카반도에서 알류산열도를 거쳐 아메리카로 이주하기도 하나 지질학에서는 1만 5천년전에 1번, 1만3천년 전에 2번 베링해협이 열어서 집단 이주가 가능했으리라 본다. 실제 인디언 박물관에는 옷짝, 베틀, 지개와 더불어 1만7천년 전의 짐신이 전시되어있다. 아메리카 대륙에 암각화 된 옷판 중 멕시코 아즈텍 태양신전 뒤 옷판은 유명하다.

지금도 남미의 파라과이, 파파말라, 볼리비아 등에서는 '옷'이라고 부르며 옷놀이를 한다. 그들은 던지며 "모 나와라" 모가 나오면 "모 다" 라고 외친다.

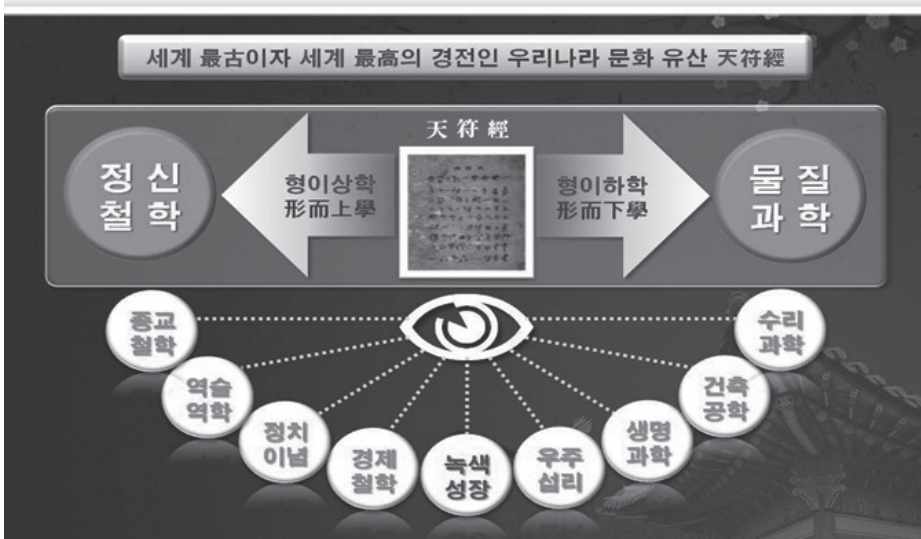
미국의 유명한 민속인류학자인 스투어트 컬린(Stewart Curlin 1858-1929)은 <KOREAN GAME(四海一家)>(1895) 에서 모두 97가지의 한국 전통놀이를 삽화와 함께 소개하면서 “한국의 윷놀이는 전세계에 걸쳐 존재하는 수많은 놀이의 원형으로 볼 수 있다”고 감탄했다. 또한 보고서는 ‘윷놀이는 심오한 종교적 철학적 의미를 담고 있다’고도 했다.

**유태교, 이슬람교의 뿌리가 천문.
역사와 단절된 종교 역사와 단절된 과학
역사와 단절된 철학은 존재하지 않는다.**

**윷놀이는 역사의 중심에 복두칠성이 존재한다고 가르친다.
모든 종교도 앞으로 복두칠성을 기준으로 재 해석돼야 할 것.**

모든 원리의 근원은 執一含三 會三歸一이며, 줄이면 一即三, 三即一 또 다른 표현으로는 一即多, 多即一로써, 그 것을 말로 표현한 것이 一神降衷, 性通光明, 在世理化, 弘益人間 인 것이며, 또 다른 표현이 性氣, 自由, 個物, 平等인 것이다. 또한 그러함을 이루는 방법론이 眞一, 勤一, 協一인 것. 이러한 모든 논리는 천부경에서 비롯된 것이며, 그 천부경은 ‘복두 칠성을 중심으로 작동되는 우주의 원리를 규명한 경전’이다.

天符經.

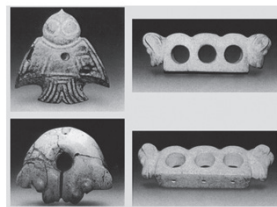


『환단고기』는 환국, 배달, 단군조선 시대에 행해진 신교의 수행법이 고려 때까지 이어졌다고 한다. 한 예로 고구려를 세운 고주몽은 신하들에게

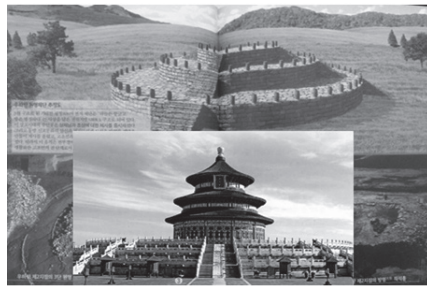
“마음을 비움이 지극하면 고요함이 생겨나고, 고요함이 지극하면 지혜가 충만하고, 지혜가 지극하면 덕이 높아지느니라.” 라고 말하였다.

또 고구려 영양제 때의 을지문덕 장군은 신교 수행과 도통하는 법에 대해 구체적인 가르침을 전했다. 일찍이 산에 들어가 도를 닦다가, 삼신의 성신이 몸에 내리는 꿈을 꾸고 신교 진리를 크게 깨달은 장군은 도를 통하는 요체를 다음과 같이 밝혔다. 도를 통하는 요체는 날마다 염표문念標文을 생각하여 실천하기에 힘쓰고, 세상을 신교의 진리로 다스려 깨우치며, 삼도三途 십팔경十八境을 고요히 잘 닦아 천지광명의 뜻과 대 이상을 성취하는 홍익인간이 되는 데 있다.

일신, 삼신



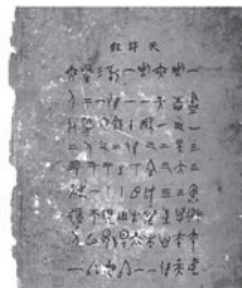
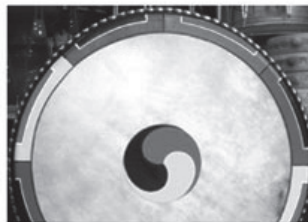
홍산문화 옥(玉)제품



원방각의 비밀



삼일도와 삼태극 모습



천부경 가로 9자 세로 9자로 배치된 모습

신시 배달국을 건국한 거발한 환웅의 염표문

도해 단군 보다 약 2,000년 전인 기원전 3898년에 신시 배달국을 건국한 거발한 환웅도 홍익인간을 건국의 목표로 하여 글로 남겼다.

天以玄默爲大 其道也蕃圓 其事也眞一
 地以蓄藏爲大 其道也效圓 其事也勤一
 人以知能爲大 其道也擇圓 其事也協一
 故 一神降衷 性通光明 在世理化 弘益人間

하늘은 끝없이 잔잔하니 그 길은 두루 크게 원만하고
 그 일은 진실함으로써 하나가 됨이요,
 땅은 모아서 저장하니 그 길은 하늘을 따라 원만하니
 부지런함으로써 하나가 됨이요,
 사람은 지능으로 큼으로써 그 길은 원만함을 선택함으로
 화합하여 하나가 됨이다.
 그러므로 마음 속 깊이 하느님이 임하시니
 본성과 통하여 빛나고 세상을 진리로 되살리는 홍익인간이 될지니라.

녹도문자. 이두(吏讀) 천부경(天符經)을 복원하다

일시무시일
 -하나님은 처음으로 하늘과 땅, 사람, 만물을 낳으신 분입니다. 하나님께서는 처음 없이 스스로 계신 분입니다.

석삼극 무진본
 -하늘, 땅, 사람, 세 끝으로 갈라 낳았으나 그 부리는 다함이 없으십니다.

천일일 지일이 인일삼
 -하늘은 처음부터 처음으로 낳아 시간이 되었고, 땅은 처음부터 다음으로 낳아 공간이 되었고, 사람은 처음부터 세움으로 낳아 만물의 영장이 되었습니다.

일적십거 무계회삼
 -처음을 쌓고 열여 키우고 가두지 않아 세움이 됐습니다.

천이삼 지이삼 인이삼
 -하늘의 다음은 세움이요, 땅의 다음도 세움이요, 사람의 다음도 세움입니다.

대삼합육 생칠팔구
 -자람 사람이 만나 어긋하여 낳으면 일구고 여럿으로 나뉘어 새로워집니다.

운삼사성판오칠
 -서녘이 어우러져 고리를 이루면 다시 사람을 일구게 됩니다

일요연 관왕만래 용변부동본
 -하나님은 아득하고 그윽하여 멀리 오고 가도 쓰임은 변해도 부리는 움직이지 않습니다.

본심본태양 양명인증천지일
 -마음의 부리는 햇빛 같아서 밝음을 우러르는 사람 가운데 하늘 땅, 하나님이 계시니다.

일중무중일
 -모두가 하나님에서 마쳐지만 하나님은 마침이 없으십니다.

일제에 항거한 독립운동의 이유

나철선생은 만주땅에 천부경 비를 세웠다. 전 재산은 물론 자신과 가족의 목숨을 바쳐 빼앗긴 땅을 되찾는 분들을 지탱해준 힘은 한민족의 철학이며, 인류 최고의 정신자산인 천부경에 대한 한없는 존경과 사랑이었다.

독립운동의 총사령관이라 할 수 있는 벽포 서일 장군은 전쟁터에서 三一神誥(삼일신고)와 九變圖說(구변도설)을 기록하였다. 봉오동(鳳梧洞) 전투의 명장 홍범도 장군, 광복군 총영장(總營長) 오동진 장군, 그리고 독립 운동가이자 정치가인 여운형 선생 등을 비롯하여 수많은 지도급 명사들과 무명의 독립군들이 배우고 익혀 가슴으로 암송했던 경전이 바로 천부경, 삼일신고였다. 독립운동의병들은 가슴에 부적같이 천부경을 붙이고 싸웠다.

우리민족의 분단은 세계 해양세력과 대륙세력의 용트림 속에서 우리의 땅에 38선을 긋고 DMZ을 만들어 휴전하였다. 그러기에 우리의 38선은 세계 양대 세력의 DMZ 이다. 남북 백성에게는 고난의 원죄 이다. 이것을 불화로 가면 세계전쟁이요, 평화로 해결하면 인류를 살리는 세계평화의 주도국이 되는 것이다.

땅을 빼앗긴 민족은 희망이 있다. 그러나 역사를 빼앗긴 민족은 희망이 없다. 더욱이 철학을 잃어버린 민족과 인류는 영원히 어둠에 잠길 것이다. 우리의 선조들이 어떠한 고난을 무릅쓰고서라도 뜨거운 땀과 눈물과 피로써 나라를 지켜온 것은 바로 '인류를 구할 영약인 한민족의 철학'을 보존하기 위함이었다. 우리의 국토에서 생명을 이어 천부경, 삼일신고, 참전계경으로 나와 민족과 인류를 살리는 홍익철학을 인류에게 제공하기 위함이었다.

통일과 흥익인간 이념

우리는 통일로 가는 길을 봉쇄하고 반통일 분단의 장벽만 쌓고 있다. 정치경제의 기득권자들의 이해와 외세의 이익에 충실한 엘리트들은 통일을 빙자하여 불의한 법을 합리화하고, 착취를 합리화하여 민중의 고통을 극에 달하고 있다. 통일은 이념과 진영의 논리를 넘어서서 통일문제를 민족의 역사와 정신세계의 관점에서 弘益人間理念에 합류하여야 한다.

냉혹한 국제관계속에서 우리의 최대의 동맹은 남과 북 이어야 한다. 남북문제는 민족의 지상 과제로 뭉치면 살고 흩어지면 파멸이다. 분단된 민족의 현실을 극복하고 南北統一을 지향하기 위해서는 무엇보다도 7.4공동선언과 6.15공동선언의 취지를 살려 상호 존중하고 민족의 동질성을 회복하는 일이 우선 되어야 한다.

弘益人間理念은 모든 정치적 종교적 논리를 넘어서고 포괄하고 아우러서 융화시키는 품이 있다. 종교를 만들지 않고 하늘의 원리로 桓因(환인), 桓雄(환웅) 倍達(배달) 거레를 세웠다. 세계를 교화시켜 가는 덕의민족이기에 서쪽으로 수메르문화를 동으로 안데스문화로 뻗어갈 수 있었다. 노예가 없고 침략이 아닌 방어전으로 9천년을 도덕적 가치규범과 인간존중정신을 함양해서 세계를 품어온 민족이다. 남북이 역사의식과 민족의 동질성, 민족자결권에 입각한 큰 통합이론으로 나갈 때 통일을 넘어 세계평화의 주도국이 될 것이다.

〈조국은 하나다〉


나의소원

내가 원하는 우리민족의
사상은 결코 세계를 무력으로
정복하거나 경제적력으로
지배하려는 것이 아니라

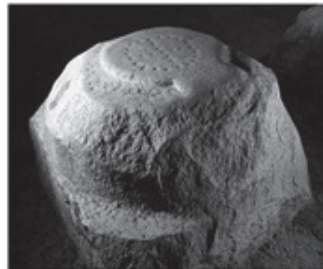
오직 사랑의 문화
평화의 문화로 우리 스스로
참 살고 인류 전체가 더불어
공동체 상으로 하는 일을
하려는 것이다

어느 민족도 일찍 그러한
일을 한 자가 없었으니 그것은
공상이라고 하지말라
일찍 이루도 한 자가 없기에
우리가 하는 것이다

이 큰 일은 하늘이 우리를 위하여
남겨놓으신 것임을
깨달음에 우리 민족은 이로써
이 일을 찾고 세 일을
감이온 것이다



백범 김구



▲ 711년 130cm 높이를 표시할 수 있을 정도로 만들어진 711년(당나라 무종 황제) 무종 황제(당나라) 711년에 세워진 돌판. 지름은 45cm에 이르는 것으로 지금까지 발견된 건축물 관련 돌판 가운데 가장 크다. 현재충청남도 부여군

제4회
경기 풋놀이
한마당 대회

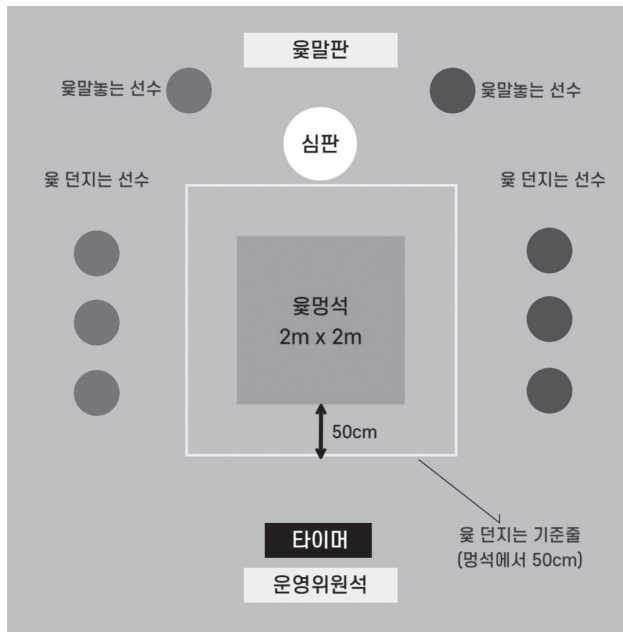
02

규정집

윷놀이 경기규칙

제1장 | 규격

1) 경기장 배치 예시



- 윷명석(웃놀이 매트), 윷가락, 윷말판(웃말이 오르는 판) 등은 정해진 규격품을 사용한다.
- 1개 경기에 심판 1인과 운영위원 1인을 둔다. 경기에 따라 운영위원을 2인까지 둘 수 있다.
- 심판이나 운영위원이 결위된 때를 대비하여 예비심판과 예비운영위원을 둘 수 있다.

2) 윷놀이 물품 관련

- ◎ 윷가락은 주최측에서 지정한 공식 윷을 사용한다.
- ◎ 윷명석(윷놀이 매트)은 직경 1.5m 이상 원형 혹은 사방 1.5m 이상 사각형의 윷이 튀지 않는 폭신한 재질로 한다.
- ◎ 윷말판과 윷말은 세워진 보드에 윷말을 부착하는 형태로 모두가 볼 수 있도록 한다.
 - 윷말판은 원형으로 구성한다.
 - 윷말판의 크기에 제한은 없으나 경기에 참여하는 모두가 원활히 볼 수 있도록 충분한 크기의 윷판을 사용해야 한다.
 - 윷말은 1팀당 4개를 사용하며, 모든 선수에게 잘 보이는 크기로 한다.
- ◎ 경기 전체 시간을 기록하는 타이머는 모든 경기 참여 인원이 확인할 수 있을 정도의 충분한 크기로 준비해야 한다.
 - 공정한 대회 진행을 위하여 시간을 초 단위까지 확인할 수 있는 타이머를 비치하여야 한다.
 - 타이머를 여러 개 비치할 경우, 운영위원석에 비치된 타이머를 기준으로 삼는다.
 - 운영위원석에 타이머가 비치되어 있지 않을 경우, 모두에게 보일 수 있는 위치에 있는 가장 큰 타이머를 기준으로 삼는다.

제2장 | 인적 구성

1) 선수단

- ◎ 1개 선수단은 총 4인으로 구성된다.
- ◎ 1개 선수단 구성은 다음과 같다.
 - 윷 던지는 선수 3인
 - 윷말 놓는 선수 1인 (감독 겸임)

※ 경기당 자유롭게 선수를 구성할 수 있으나, 등록이 끝나면 감독의 선수교체 요청에 의해서만 선수를 교체할 수 있다.
- ◎ 감독의 역할과 권한은 다음과 같다.
 - 감독은 팀의 윷말 놓는 선수가 겸임한다.
 - 경기 시작 전 선수명단을 확정하고 이를 심판에게 제출한다.
 - 감독은 필요하다고 판단할 때 혹은 선수가 감독에게 요청하였을 경우 작전 타임을 요청할 수 있다.
 - 감독은 심판에게 선수로 등록된 자에 한하여 선수교체를 요청할 수 있다.
 - 심판의 판정에 이의를 제기하는 경우 이에 대한 항의는 감독이 한다.
그 외 선수가 심판에게 항의하는 경우 경고 1회를 부여한다.
- ◎ 윷말 놓는 선수
 - 한 경기에서 윷말 놓는 선수는 팀당 1인으로 한다.
 - 윷 던지는 선수가 윷을 던지고 심판이 나온 윷에 대한 판정을 하면, 그 판정에 따라 말을 놓는 선수가 말을 놓는다. 이때 선수들과 의논할 수 없다.

- 말을 놓는 데 있어 논의가 필요한 경우에는 심판에게 요청하여 작전타임을 가지고 다른 선수들과 의논할 수 있다.
- 윷말 놓는 선수는 감독을 겸임하므로 윷말 놓는 선수를 윷 던지는 선수와 교체할 경우, 감독도 교체된다.

◎ 윷 던지는 선수

- 한 경기에서 윷 던지는 선수는 팀당 3인으로 한다.
- 감독은 경기 시작 이전에 윷 던지는 선수의 순서를 정하여 기록한 카드를 심판에게 제출해야 하며, 선수는 자신의 순서에 맞게 윷을 던져야 한다.
- 윷 던지는 선수의 순서변경은 감독의 선수교체를 통해서만 가능하다.
- 윷 던지는 선수는 윷 던지기 규칙에 따라 정해진 위치에서 규정된 높이를 준수하여, 제한 시간 내에 윷을 던져야 한다.
- 던진 윷가락은 심판이 판정과 선언을 하기 전까지는 누구도 거둘 수 없다.
- 던진 윷가락은 해당 순서에서 던진 선수가 자신의 윷가락을 거둔다.
- 자신의 윷가락을 거두어 상대방의 다음 윷 던질 선수에게 전해주어야 한다.

2) 심판

- ◎ 심판은 윷놀이 경기 전반에서 공정한 경쟁을 통해 승부가 가려질 수 있도록 경기를 안전하고 원활하게 진행하는 역할을 한다.
- ◎ 해당 경기의 규칙과 방법에 대한 전문적인 지식을 바탕으로, 공명정대한 태도를 보여줌으로써 선수와 감독이 심판의 판정에 따를 수 있도록 한다.
- ◎ 심판은 경기 시작 전에 물품이 규격에 맞는지 확인하여야 한다.
- ◎ 심판은 대회 참가인원의 등록을 받아야 하며, 등록되지 않은 선수가 윷을 던지거나 윷말을 쓰지 않는지 확인하여야 한다.

- 심판은 윷말을 자신이 판정한 대로 선수가 오류 없이 놓는지 확인한다.
- 심판은 타이머를 통하여 윷 던지는 시간 및 윷말 놓는 시간 등을 정확하게 확인하여 선수단에 고지하여야 한다.
- 심판은 다음의 사항을 판정한다.
 - 선수가 정확한 위치에서 윷을 던지는지 여부
 - 선수가 윷 던지는 높이를 준수하였는지 여부
 - 선수가 던진 윷가락에 대한 판정 및 낙인지 여부
 - 사전에 등록된 순서대로 각 팀의 선수들이 윷을 던지는지 여부
 - 각 팀이 시간에 관한 규정을 잘 준수하였는지 여부
 - 그 외 각 팀의 위반사항 및 요청에 관한 판정
- 심판은 정기적으로 남은 시간을 각 팀에 안내하여야 한다.

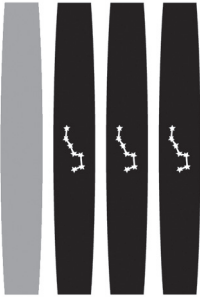
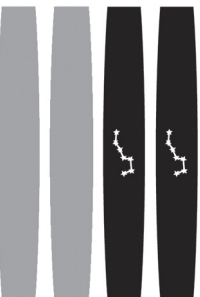
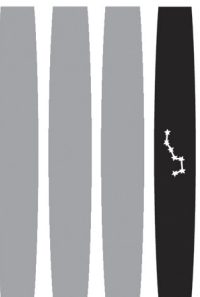

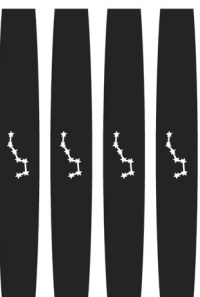
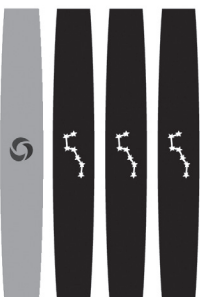
3) 운영위원

- 운영위원은 원활한 경기 운영을 위해 심판을 보조한다.
- 운영위원은 경기기록을 담당하고, 경기 시간 등 운영에 관련한 사항을 확인하는 역할을 한다.
- 운영위원은 기록지 양식에 맞추어 각 팀의 결과를 기록하며 경기 점수를 게시하며 이에 관한 확인을 담당한다.
- 운영위원은 경기가 종료된 후 기록을 정리하여 경기 결과를 행사 진행 본부에 전달하여 경기 상황을 본부에서 게시할 수 있도록 한다.
- 운영위원은 각 팀의 선수교체 횟수, 작전타임 시간 확인 등을 확인하여 기록하고, 필요시 심판에게 전달하여야 한다.

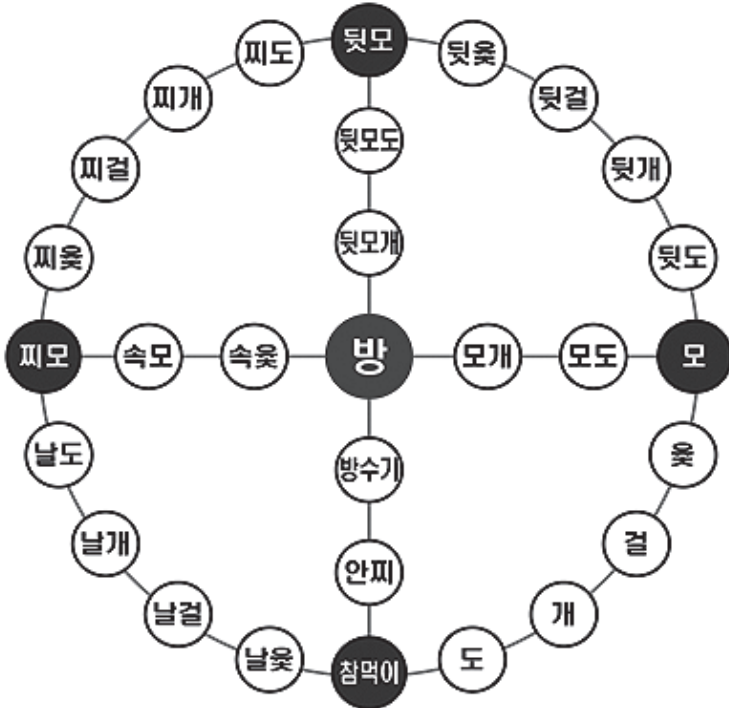
제3장 | 경기 규칙

1) 개관

◎ 옷의 종류는 다음과 같이 한다.

도	개	걸
		
<p>앞뒤뒤뒤, 앞이 하나인 경우 말을 한 칸 전진시킨다.</p>	<p>앞앞뒤뒤, 앞이 둘인 경우 말을 두 칸 전진시킨다.</p>	<p>앞앞앞뒤, 앞이 셋인 경우 말을 세 칸 전진시킨다.</p>
옷	모	뒷도/백도(백도)/후도
		
<p>앞앞앞앞, 모두 앞면인 경우 말을 네 칸 전진시키며, 옷을 다시 한 번 던질 수 있다.</p>	<p>뒤뒤뒤뒤, 모두 뒷면인 경우 말을 다섯 칸 전진시키며, 옷을 다시 한 번 던질 수 있다.</p>	<p>앞뒤뒤뒤, 앞이 하나이나 '뒤'가 표시되어 있는 것인 경우 말을 한 칸 후퇴 (뒤로 보냄)시킨다.</p>

- 웃의 결과에 관한 판정은 심판만이 내릴 수 있다. 이의사항이 있는 경우 각 팀의 감독이 심판에게 이의제기를 할 수 있다.
- 웃말판의 명칭은 다음과 같다



- 승패의 결정
 - 4개의 말이 '참먹이'에서 출발하여 웃의 결과에 따라 진행한다.
 - 4개의 말이 먼저 출발점('참먹이')을 지나 나오는 팀이 승리한다.
 - 말이 '모'·'뒷모'·'방' 자리에 도달하는 경우에만 진행 방향의 선택이 가능하며, 해당 자리를 통과하는 경우에는 정해진 방향(반시계방향)으로만 진행가능하다.
 - 말은 '참먹이'를 통과해야 난 것으로 본다. 따라서 '참먹이'에 도달한 경우는 아직 난 것으로 보지 않는다.
 - 시간제한에 따라 주어진 경기 시간이 완료되면 심판은 판정승을 내릴 수 있다.

- ◎ 신체적인 불편함으로 경기의 진행이 어려운 경우 사전에 편의 지원을 심판에게 요청할 수 있다. 이때 심판은 경기의 공정성을 해치지 않는 수준이라 판단되면 허용해주어야 한다.

※ 예시 : 거동이 불편한 경우 사전에 심판의 승인을 득하였으면 선수단이 아닌 사람의 도움을 받을 수 있다.

2) 공격 순서의 결정

- ◎ 각 팀의 감독(아웃 놓는 선수)이 아웃을 던져 깃수가 더 높은 팀이 공격 순서를 결정한다.

3) 아웃 던지기

- ◎ 아웃은 아웃명석(매트) 위에 던진다.
- ◎ 아웃명석으로부터 50cm 떨어진 위치에서 규정된 높이 이상으로 아웃을 던진다. 원활히 던지기 어려운 경우 도움을 받을 수 있다.
- ◎ 아웃을 던지는 높이 규정은 다음과 같다
 - 아웃을 앉아서 던질 경우, 던지는 사람의 어깨 높이 위로 던져야 한다.
 - 아웃을 서서 던질 경우, 던지는 사람의 허리 높이 위로 던져야 한다.
 - 아웃을 서서 던지는 사람은 필요 이상으로 허리를 숙일 수 없으며, 필요 이상으로 허리를 숙일 경우 심판의 제재를 받을 수 있다.
- ◎ 아웃은 위로 던져야 하며, 아래로 떨어뜨리거나 굴릴 수 없다.

- 윷은 사전에 등록된 순서대로 던져야 하며, 잘못된 선수가 던진 경우 해당 회차는 낙으로 한다.
- 윷이나 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 윷 던지는 기회 활용 예시

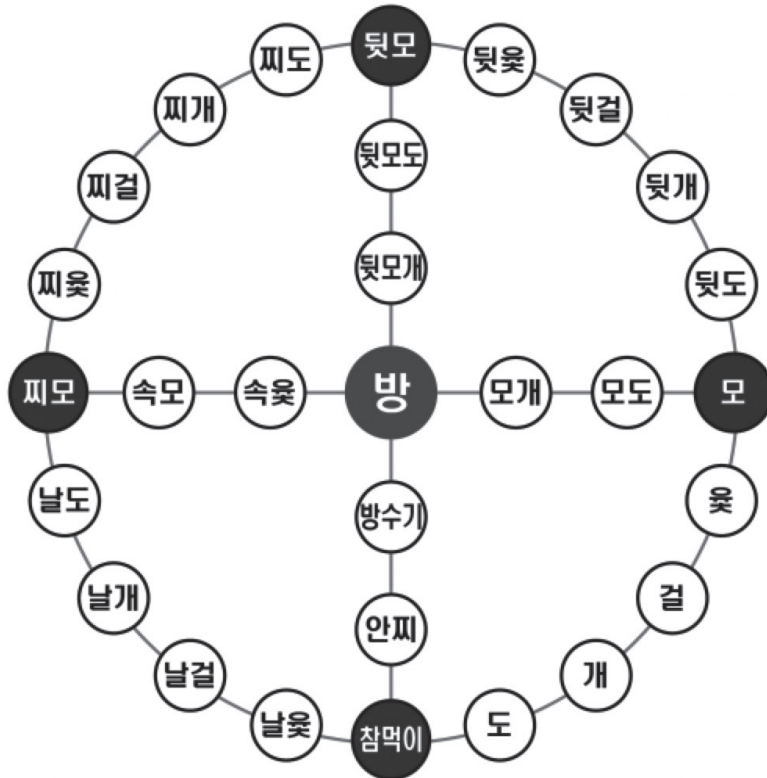
윷 던진 결과 '모' - (말잡기 가능) ▶ '모'를 던짐으로써 획득한 추가기회 1 사용 ▶ ('모'와 추가기회1의 던진 결과를 윷말판에 모두 반영) ▶ 말 잡음 ▶ 상대 윷말을 잡음으로써 획득한 추가기회2 사용

- 낙의 판정은 다음의 기준을 따른다.
 - 윷이 한 개 이상 윷명석을 벗어나면 '낙'으로 판정한다. '낙'으로 판정받을 경우 해당 순번 윷가락의 결과는 무효가 되어 말을 놓을 수 없으며 상대방으로 기회가 넘어간다.
 - 윷명석에 윷이 조금이라도 닿거나 걸쳐 있다면 낙이 아닌 것으로 인정한다.
 - 윷말판 위에 자신의 말이 하나도 없는데 뒷도가 나오면 낙으로 처리한다.
 - 이 규칙에 따라 낙의 여부는 심판이 최종적으로 결정한다.
 - 윷 혹은 모가 나와 연속으로 던지다 낙이 나면 해당 회차의 윷 전체가 낙이 된다.
 - 상대의 말을 잡은 뒤 낙이 되는 경우, 말을 잡은 뒤 던진 윷만 낙이 된다.

※ 예시

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

4) 말 놓기



◎ 말의 진행 방향

- 말은 참먹이에서 시작해 시계 반대 방향으로 진행한다.

- 모' 자리에 도달할 경우, '뒷도' 방향으로 진행할 것인지 '모도' 방향으로 진행할 것인지 선택할 수 있다.
- '모' 자리에서 출발해 '방' 자리에 도달한 경우 '속웃' 방향으로 진행할 것인지 '방수기' 방향으로 진행할 것인지 선택할 수 있다.
- '뒷모' 자리에서 출발해 '방' 자리에 도달한 경우 '방수기' 방향으로만 진행할 수 있다.
- '뒷모' 자리에 도달할 경우, '찌도' 방향으로 진행할 것인지 '뒷모도' 방향으로 진행할 것인지 선택할 수 있다.
- '찌모' 자리에서는 '날도' 방향으로만 진행할 수 있다.

◎ 뒷도, 백도[백도] 또는 후도 관련하여 말 놓기는 다음과 같다.

- 웃 중 특정 웃에 표시가 되어있는 웃의 앞부분이 보여 '도'가 나왔을 경우를 뒷도·백도·후도라 부른다.
- 웃말판에 말이 나와 있는 경우, 한 개의 말을 선택하여 한 칸 뒤로 물린다. 이때, 물리는 방향은 직전에 움직인 방향의 반대 방향으로 한다.
- 단, '도'에 위치한 말의 경우, 한 번 뒷도가 나면 '참먹이'에 도달한 것으로 간주한다. 따라서 그 다음번에 도, 개, 걸, 웃, 모 중 어떤 웃이 나오든 해당 말은 날 수 있다. 그러나 연달아 다시 뒷도가 나올 경우에는 '도' 자리로 이동하며, 날 수 없다.

※ 예시

- ① 윷말 놓인 자리 '도' + 윷 던진 결과 뒷도
 - ▶ 윷말이 '참먹이' 자리로 이동
- ② 뒷도를 통해 '도' 자리에서 '참먹이' 자리로 이동한 윷말
 - + 윷 던진 결과 뒷도
 - ▶ 윷말이 '도' 자리로 이동
- ③ '뒷도'를 통해 '참먹이' 자리로 이동한 윷말 + 윷 던진 결과 '도' 이상
 - ▶ 윷말이 '참먹이'를 통과하여 난 것으로 간주
- ④ 윷말 놓인 자리 '참먹이' + 윷 던진 결과 뒷도
 - ▶ 윷말이 진행해 온 방향에 따라 '안짜' 또는 '날윷' 자리로 이동
- ⑤ '뒷도'를 통해 '참먹이' 자리에서 '안짜' 자리로 이동한 윷말
 - + 윷 던진 결과 뒷도
 - ▶ 윷말이 '참먹이' 자리로 이동

○ 윷말판 위에 자신의 말이 하나도 없는데 뒷도가 나오면 낙으로 처리되며, 말을 놓지 못하고 차례를 다음으로 넘긴다.

◎ 말 잡기

- 윷을 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 윷을 한 번 더 던질 수 있다. 이때 다시 던지는 것은 윷말을 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 상대편 말을 잡을 수 있다.

● 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 윷을 던질 기회는 한 번만 주어진다.

● 윷말 사용 규칙

- 윷놀이 시작 전 심판에게 등록한 내용에 따라 윷말을 놓는 선수 외에는 누구도 윷말을 쓸 수 없다.

※ 주변에서 말 쓰는 선수에게 훈수를 두지 않도록 주의 필요

- 윷말 놓는 선수는 시간규정에 따라 심판이 윷의 결과를 선언한 후 말을 사용해야 한다. 한번 쓴 말은 반복할 수 없으며 이를 어길 시 해당 회차는 무효가 되며, 상대팀의 순서로 넘어간다.
- 윷이나 모가 나와 여러 번 윷을 던지게 된 경우 윷말을 놓을 때 해당 결과에 맞게 자유롭게 말을 운용할 수 있다.
- 윷이나 모가 나와 여러 번 윷을 던지게 된 순서에서 다른 팀의 말을 잡은 경우에는 처음 던진 윷가락의 결과를 모두 윷말판에 반영한 후 윷을 다시 던져야 한다.

※ 윷말 사용 예시

- ① 윷 - 모 - 도 : 말을 놓는 순서가 꼭 윷 → 모 → 도 일 필요는 없고, 윷말 놓는 선수의 전략에 따라 순서를 다르게 진행할 수 있다.
- ② 윷 - 모 - 도 - 상대편 말 잡음 - 개 : 이 경우 상대의 말을 윷, 모, 도 중 어느 결과로 인하여 잡았는지와 관계없이 한 순번에서 던진 결과인 윷, 모, 도를 모두 사용하여야 한다.

5) 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.
- 작전타임은 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.

6) 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 권위시, 윗 던지는 선수 중 한 명이 감독과 윗말 놓는 선수를 맡고, 윗 던지는 선수를 2명으로 하여 경기를 운영할 수 있다.

7) 시간규정

- **웃을 던지는 시간은 10초이다.**
- **웃말을 쓰는 시간은 30초이며, 웃 또는 모가 중복하여 나오는 경우 추가 시간을 부여한다.**

- 웃 또는 모가 중복하여 나와 3회를 초과하여 웃을 던진 경우 1회를 추가로 던질 때마다 웃말을 놓을 수 있는 시간이 10초씩 부여된다.

※ 추가시간 부여 예시

① 웃 - 걸 : 기본시간 30초

② 웃 - 웃 - 도 : 기본시간 30초

③ 웃 - 모 - 웃 - 웃 - 개 : 기본 30초 + 추가시간 20초(10×2)

= 총 50초

- **다음과 같은 상황은 경기 시간 20분에 포함되지 않는다.**
 - 심판이 상황상 필요에 따라 더 이상 경기 진행이 불가능하여 경기 진행을 중단 하였을 경우
 - 경기중 사고, 천재지변, 또는 부상자가 발생하여 경기 운용이 어려워 대체 선수를 투입 또는 경기를 준비하기 위해 시간을 소모하는 경우
- **상기 언급된 경기 시간에 포함되지 않은 상황이 발생하였을 때, 심판 혹은 운영위원은 즉시 경기 시간을 측정하는 시계를 멈추어야 하며, 그 상황이 종료된 즉시 다시 시간 측정을 재개하여야 한다.**

제4장 | 판정승

1) 경기 종료에 따른 승리 판정

- ◎ 경기 시간은 20분으로 한다.
- ◎ 경기 시간 20분을 경과하는 즉시 운영위원은 경기 시간 종료를 알린다.

2) 판정승의 조건

- ◎ 경기 시간이 종료되어 판정에 따라 승패를 정하여야 하는 경우, 다음 기준을 차례대로 적용하여 심판이 판정승을 결정한다.
 - 난 말의 수가 많은 팀이 승리
 - 윗말판에 오른 말의 수가 많은 팀이 승리
 - 말들이 최종 지점을 통과하기 위해 가야 하는 발의 개수를 더한 수가 적은 팀이 승리. 이때 발의 개수는 최장거리로 센다.
 - ※ 엮은 말의 경우 가야 하는 발의 개수를 말 1개로 보고 계산한다.
 - ※ 윗말판에 올라 출발점을 통과하지 못한 말은 최장거리로 출발점을 통과하는 발의 수를 더한다.
 - ※ 윗말판에 오르지 못한 말은 최장거리로 출발점을 통과하는 발의 수(21개)를 더한다.

※ 판정승 예시

〈1번 기준 적용시〉	〈2번 기준 적용시〉	〈3번 기준 적용시〉
<p>청팀 : 난 말의 수가 2개 홍팀 : 난 말의 수가 1개 청팀의 승리</p>	<p>청팀 : 윗말판에 오른 말 1개 홍팀 : 윗말판에 오른 말 2개 홍팀의 승리</p>	<p>청팀 : 10개+15개+21개 = 46개 홍팀 : 6개+2개+21개 = 29개 홍팀의 승리</p>

제5장 | 규칙 위반

1) 시간제한 위반사항

- ◎ 윷 던지는 제한시간 혹은 윷말을 쓰는 제한시간을 초과하면 1회 경고가 주어진다.
- ◎ 시간 초과로 경고가 주어진 후 다시 5초 안에 윷을 던지지 않거나 윷말을 쓰지 않으면 경고가 누적된다.
- ◎ 경고가 3회 누적되면 해당 회차는 무효가 된다.
 - 윷 던지는 제한시간을 위반하여 경고가 누적된 경우에는 낙으로 처리된다.
 - 윷말을 놓는 제한시간을 위반하여 경고가 누적된 경우에는 직전에 던진 윷의 결과가 낙 처리된다.

2) 규정 위반사항

- ◎ 윷 던지는 선수가 자신의 순서에 맞지 않게 던진 경우 해당 회차를 낙으로 한다. 만일 해당 순서가 아닌 선수가 윷을 던진 사실이 나중에 밝혀진 경우 해당 팀의 윷 던지는 기회를 1회 박탈한다.
- ◎ 윷 던지는 선수가 던진 윷가락을 심판이 판정과 선언을 하기 전에 거둔 경우 경고 1회가 주어진다.
- ◎ 경고가 3회 누적되면 해당 팀은 윷을 던질 기회를 1회 상실한다. 마지막 경고가 윷 던지는 시간 초과인 경우 해당 회차에 던진 윷이 무효화된 뒤 상대팀으로 차례를 넘긴다.

- 심판이 판정한 윷의 결과와 다르게 윷말을 쓰는 경우 심판은 5초의 시간을 부여하여 이를 시정할 수 있도록 한다. 만약 이후 추가로 심판 판정 결과와 다르게 윷말을 쓰는 경우에는 1회 경고가 누적되며, 해당 회차에 던진 윷을 무효화하고 상대팀으로 차례를 넘긴다.
- 3회 이상 규정을 위반하여 윷말을 사용하는 경우 심판은 1회 경고하고, 해당 회차에 던진 윷을 무효화하고 상대팀으로 차례를 넘긴다.

대회명 : 제4회 경기 윗놀이 한마당

경기일자 : 2024.09.28.

대진 : vs 회차 : 강경기

선발 명단	
선수포지션/순서	이름
윗말 놓는 선수 (감독을 겸함)	
윗 던지는 선수1	
윗 던지는 선수2	
윗 던지는 선수3	

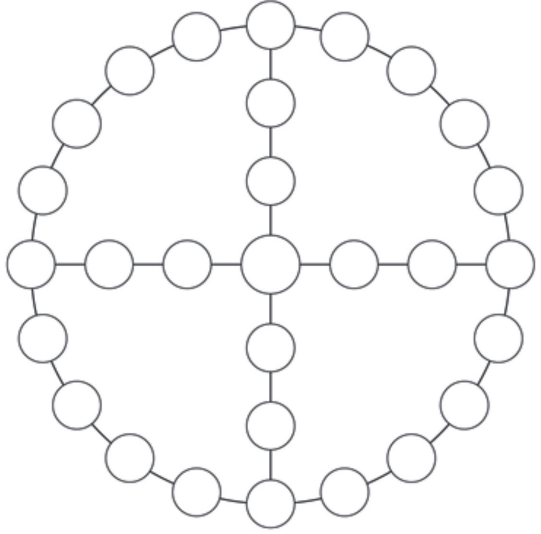
심판 확인 (인)

감독 (인)

웃놀이 한마당 경기 기록지

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

		경고				
팀	작전타임	선수교체	△△△	△△△	△△△	△△△
팀	○○	□	△△△	△△△	△△△	△△△
팀	○○	□	△△△	△△△	△△△	△△△



난 말

오르지 못한 말

	난 말	오르지 못한 말	남은 발의 개수
(A)			
(B)			

경기 결과	심판 서명	운영위원 서명



Gyeonggi Cultural Foundation
경기문화재단

제4회
경기 **웃**놀이
한마당 대회



경기문화재단
Gyeonggi Cultural Foundation