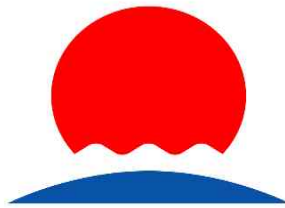




2024. 07. 03.(수) / 15:00  
동해시가족센터 회의실(3층)

# 제1차 아동·청소년분과 회의자료



동해시지역사회보장협의체

# 목 차

## I. 안내사항

1. 2024년 동해시지역사회보장협의체 운영계획 안내 .....	1
-------------------------------------	---

## II. 논의사항

1. 2024년 분과기획사업 논의 .....	9
--------------------------	---

2. 기타 안건 .....	20
----------------	----

# I 안내 사항

## 1. 2024년 동해시지역사회보장협의체 운영계획 안내

# 동해시지역사회보장협의체 2024년도 운영계획서

## I 운영개요

### 1. 법적근거

#### ○ 사회복지급여법 제41조(지역사회보장협의체)

**제41조(지역사회보장협의체)** ① 시장·군수·구청장은 지역의 사회보장을 증진하고, 사회보장과 관련된 서비스를 제공하는 관계 기관·법인·단체·시설과 연계·협력을 강화하기 위하여 해당 시·군·구에 지역사회보장협의체를 둔다.  
② 지역사회보장협의체는 다음 각 호의 업무를 심의·자문한다. ~ 이하 생략 ~  
③ ~ 이하 생략 ~  
④ 지역사회보장협의체의 업무를 효율적으로 수행하기 위하여 지역사회보장협의체에 실무협의체를 둔다.  
⑤ 보장기관의 장은 지역사회보장협의체의 효율적 운영을 위하여 필요한 인력 및 운영비 등 재정을 지원할 수 있다.  
⑥ 제1항부터 제5항까지에 규정된 사항 외에 지역사회보장협의체, 실무협의체 및 읍·면·동 단위 지역사회보장협의체의 조직·운영에 필요한 사항은 보건복지부령으로 정하는 바에 따라 해당 시·군·구의 조례로 정한다.

#### ○ 사회복지급여법 시행규칙 제5~6조(지역사회보장협의체의 구성 및 운영)

**제5조(지역사회보장협의체의 구성 및 운영)** ①법 제41조제1항에 따른 지역사회보장협의체는 위원장을 포함한 10명 이상 40명 이하의 위원으로 구성한다.  
②지역사회보장협의체의 위원장은 위원중에서 호선하되, 공무원인 위원과 위촉 위원 각 1명을 공동위원장으로 선출할 수 있다. ~이하 생략~

**제6조(실무협의체의 구성 및 운영)** ① 법 제41조제4항에 따른 실무협의체(이하 "실무협의체"라 한다)는 위원장 1명을 포함한 10명 이상 40명 이하의 위원으로 구성한다.  
② 실무협의체의 위원장은 위원 중에서 호선하고, 위원은 사회보장에 관한 실무지식과 경험이 풍부한 사람 중에서 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사람을 지역사회보장협의체의 위원장이 성별을 고려하여 임명하거나 위촉한다. 이 경우 지역사회보장협의체의 위원장이 공동위원장이인 경우에는 공동으로 임명하거나 위촉한다. ~ 이하 생략 ~

#### ○ 동해시지역사회보장협의체 운영조례

## 2. 운영목적

- 지역사회 내 복지문제를 해결하기 위한 민주적 의사소통 구조 확립으로 지역사회보장계획 수립 등 지역복지증진을 위한 과정에 민간의 참여기반을 마련함으로 참여복지 구현
- 수요자 중심의 통합적 복지서비스를 제공 기반 마련으로 수요자의 복합적 욕구에 공동대응하고, 주민들이 필요로 하는 서비스를 Any-stop, One-stop으로 제공
- 지역사회 내 복지자원 발굴 및 자원 간 연계협력으로 지역사회 복지자원의 효율적 활용체계를 조성
- 서비스 제공기관 간 연계·협력을 통해 지역사회 복지정보 및 서비스 수요자에 대한 정보 등을 공유함으로써 자원제공의 중복과 누락을 방지

## 3. 운영목표

- 지역사회보장계획 수립 및 심의, 평가 및 건의
- 사회복지욕구의 다양화에 따른 복지정책의 수립, 모형개발 및 건의
- 지역사회 보건·복지 연계 네트워크 체계 구축 및 활성화
- 효율적이고 효과적인 민·관 협력 서비스 체계를 구축
- 시민의 삶의 질을 향상 시킬 수 있는 지역복지 특화모델 등 제시

## 4. 운영기간

- 2024년 1월 1일 ~ 2024년 12월 31일

## 5. 운영내용

### 가. 회의 운영

- 지역사회보장 전반에 대한 협의, 심의, 건의
- 대표협의체, 실무협의체, 실무분과별로 회의 운영
- 외부추천이사 후보자 선정 및 공모사업 심의 운영(운영위원회)

### 나. 연차별 지역사회보장 계획 심의

- 2024년도 연차별 계획 모니터링 및 2025년 계획 수립 및 심의

**다. 동해시지역사회보장협의체 활성화 사업**

- 협의체 실무분과 위원들의 참여에 대한 동기부여를 위해 우수 실무분과 위원 대상으로 우수기관 벤치마킹 진행
- 협의체 위원 대상으로 인식 제고 및 복지역량을 강화하기 위한 워크숍 개최
- 다각적인 지역복지문제 해결을 위한 분과기획사업 개최
- 지역사회복지서비스 전반의 홍보 및 복지체험 등을 위한 어울림한마당 개최
- 국내 활성화된 협의체 벤치마킹 및 전국대회 참가를 통한 동해시협의체 발전 방향 제시
- 공공과 민간 복지 간 자원 연계·협력 활성화 및 주민주도의 지역 내 문제 해결을 위한 洞지역사회보장협의체 지역 특성화 공모사업 진행

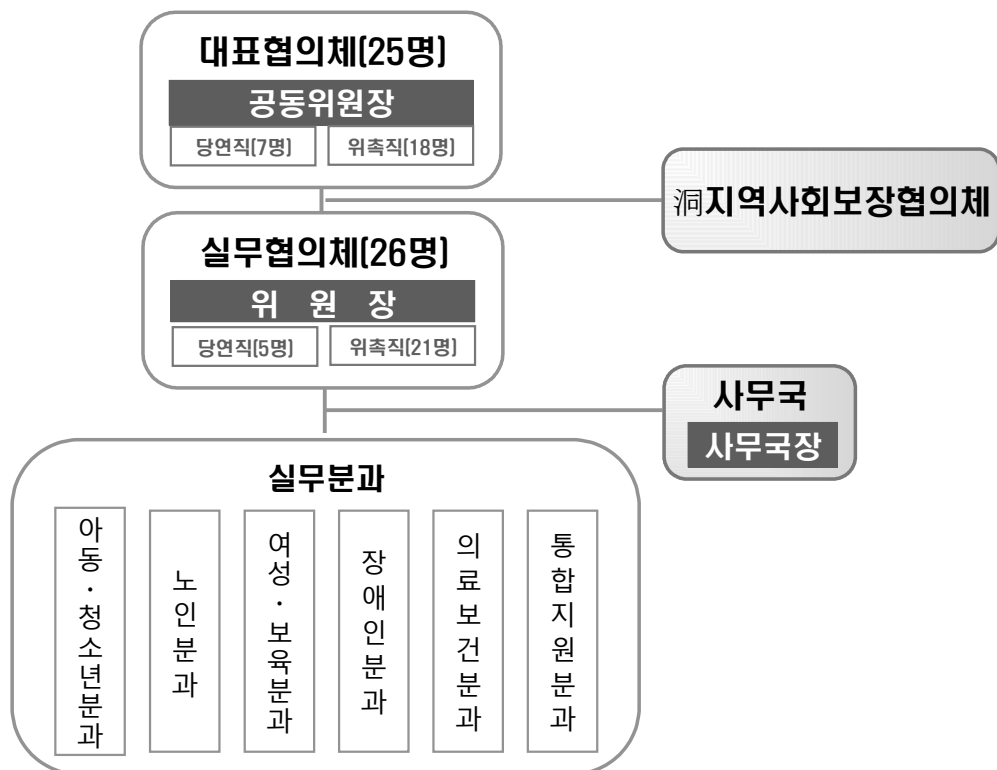
**라. 외부추천이사 운영위원회**

- 외부추천이사 후보자 연중 수시 공모를 통해 추천 가능한 인력풀 구성

**마. 홍보사업**

- 홈페이지 관리를 통한 지역사회보장협의체 활동 사업 및 지역사회복지서비스 현황 안내

**6. 협의체 구성현황**



### 가. 대표협의체

- 공동위원장 : 공공위원장 - 심규언(동해시장)  
                  민간위원장 - 손진아(강원대학교 삼척교양교육센터 교수)
- 부위원장 : 염규성(목호노인종합복지관 관장)
- 現 위원임기 : 2023. 09. 01. ~ 2025. 08. 31.(2년)
- 위원구성
  - 당연직 : 7명  
(시장, 행정복지국장, 보건소장, 복지과장, 가족과장, 동해경찰서 여성청소년과장, 실무위원장)
  - 위촉직 : 18명

### 나. 운영위원회

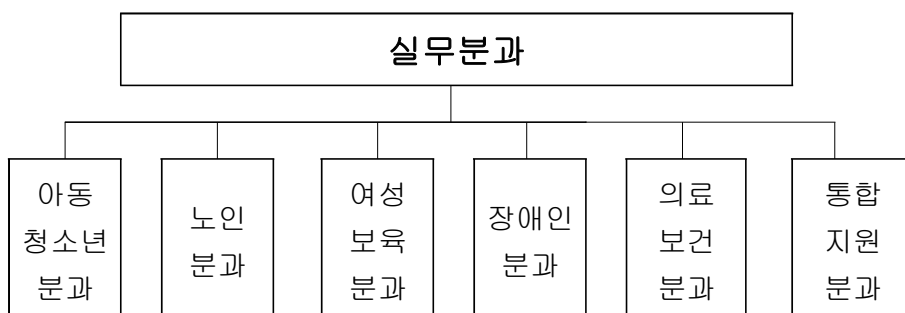
- 위원구성
  - 대표협의체 민간위원장 및 부위원장, 실무협의체 위원장 및 부위원장, 복지과장, 가족과장, 희망복지팀장

### 다. 실무협의체

- 위 원 장 : 이상철 - 동해시장애인주간보호소 시설장
- 부위원장 : 최문정 - 동해시가족센터 팀장
- 現 위원임기 : 2023. 09. 01. ~ 2025. 08. 31.(2년)
- 위원구성
  - 당연직 : 5명  
(희망복지팀장, 경로팀장, 보건행정팀장, 천곡동 찾아가는보건복지팀장, 동해경찰서 여성청소년과 계장)
  - 위촉직 : 21명(※ 실무분과 분과장 6명 포함)

### 라. 실무분과

- 각 실무분과 분과장은 실무협의체 위원으로 추대  
(※ 실무분과 분과장 변경 시 실무협의체 위원도 변경되며, 위원 임기는 실무협의체 위원의 잔여 임기로 함)



○ 실무분과 운영의 목적

지역의 사회보장 관련 기관·법인·단체·시설 간 연계·협력 및 실무협의체의 운영 활성화를 위해 실무분과를 구성·운영함

○ 실무분과 구성 및 역할

- 아동·청소년분과 : 아동관련 기관간의 네트워크를 통해 현안문제에 대한 대안을 제시하고, 아동 인권보호 및 안전한 환경조성 등의 아동 복지 발전방안을 모색하여 아동정책을 제안하며, 청소년 문화 활동 및 개발활동, 청소년 복지, 청소년 상담 및 위기청소년 지원 등 청소년에게 필요한 서비스 개발 및 청소년 정책공유 및 제안 활동
- 노인분과 : 노인복지분야 활동기관들이 연합하여 노인복지욕구의 변화에 적절한 대응을 하기 위해 연구, 노력하는 분과로써 노인들의 사회참여를 통한 소득보장, 건강 보장 및 여가활동 서비스를 지원하며, 연약한 저소득노인보호를 위해 지역사회보호체계 및 환경을 구축
- 여성·보육분과 : 여성 관련 기관 및 단체가 네트워크를 통해 여성인재개발 및 여성복지 발전을 위해 대안을 제시함으로써 여성복지 발전을 위해 민·관이 함께 파트너십을 발휘하며, 보육관련 기관간의 네트워크를 통해 아동의 건강한 양육과 성장을 위해 정책을 제안
- 장애인분과 : 지역장애인들의 경제적, 생활적, 공간적 자립과 재활지원을 통해 모든 장애인들이 정상적인 삶을 보장받고 장애인복지가 보다 향상될 수 있도록 다양하고 종합적인 연구와 노력 의지를 갖고 장애인을 위해 최선을 다하는 분과
- 의료보건분과 : 소득, 지역에 관계없이 누구나 건강한 삶을 유지할 수 있도록 건강생활지원과 예방중심 통합적 건강증진이 가능하도록 활동
- 통합지원분과 : 지역사회의 인적·물적 자원을 동원하여 지역사회 문제를 해결하고 시민의 복지욕구를 충족시키기 위한 종합적인사회복지 사업을 수행, 논의하며, 교육기관들의 네트워크를 통하여 관계증진 및 내·외적 역량을 강화하며, 시민들의 생애주기별 교육사각지대를 발굴하고 교육격차를 해소

※ 대상 : 아동에서 노인에 이르기까지 전 대상층의 복지서비스 제공

※ 주요사업 : 가족기능강화사업, 지역사회보호사업, 지역사회조직사업, 교육문화사업, 특화 및 자활사업

마. 사무국 : 사무국장 1명

II

세부운영계획

1. 분야별 운영계획

가. 회의운영

- 대표협의체 회의
  - 회의 개최 : 분기별 1회(연 4회)
  - 회의 내용

예정일	주요안건
2월	○ 2023년 협의체 결산보고 ○ 2023년 지역사회보장 연차별 계획 평가 및 심의
5월	○ 분과기획사업 및 사회복지 지역 특성화 공모사업 추진상황 보고 ○ 사회복지 심의
8월	○ 2024년 지역사회보장 연차별 계획 중간평가 ○ 사회복지 심의
12월	○ 2025년 지역사회보장 연차별 계획(안) 심의 ○ 2024년 협의체 실적 보고 ○ 2025년 협의체 운영계획(안) 및 예산(안) ○ 사회복지 심의

- 운영위원회 회의
  - 회의 개최 : 수시(안건 상정 시)
  - 회의 내용 : 외부추천이사 후보자 선정 및 공모사업 심의

- 실무협의체 회의
  - 회의 개최 : 연 6회
  - 회의 내용

예정일	주요안건
2월	○ 2023년 협의체 결산보고 ○ 2023년 지역사회보장 연차별 계획 평가 논의 ○ 대외 협력사업 논의
4월	○ 분과기획사업 및 사회복지 지역 특성화사업 계획(안) ○ 복지역량강화교육 계획 보고
6월	○ 2024년도 지역사회보장 연차별 계획 모니터링 계획(안)
8월	○ 2024년 지역사회보장 연차별 계획 중간평가 ○ 대외 협력사업 논의
10월	○ 민·관 합동 워크숍 계획 보고 ○ 2025년 지역사회보장 연차별 계획(안)
12월	○ 2024년 협의체 실적 보고 ○ 2025년 협의체 운영계획(안) 및 예산(안)



- 실무분과 회의
  - 회의 개최 : 연 6회 이상
  - 회의 내용

예정일	주요안건
수시 (홀수 달, 각 분과별 6회 이상)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 각 분과별 협의체 사업 논의</li> <li>○ 각 분과별 연차별계획에 대한 모니터링 논의</li> <li>○ 분과기획사업 논의</li> <li>○ 복지자원 조사 및 연계방안 논의 등</li> </ul>

## 나. 지역사회보장 계획 모니터링 및 평가 / 수립

- 각 분과별 연차별 계획 모니터링
  - ⇒ 실무협의체에서 분석·평가·검토
  - ⇒ 대표협의체에서 심의 확정

## 다. 협의체 활성화 사업

- 교육사업 및 우수기관 벤치마킹
  - 일 정
    - ▶ 교육사업(역량강화교육 및 민·관 합동 워크숍) : 2회
    - ▶ 우수기관 벤치마킹(강원도 대회 및 전국대회 참가와 병행) : 6월, 10월
  - 대 상 : 시 협의체 및 동 협의체 위원, 사회복지 관련 공무원, 사회복지시설·기관·단체 종사자, 협의체 우수위원
  - 내 용 : 복지역량강화, 민·관 협력 우수사례 전파 및 정보교류, 지역사회보장협의체 참여 동기부여에 따른 타 시·군 벤치마킹 및 연수
- 분과기획사업
  - 계획구상 및 공모 : 1월 ~ 4월
  - 공모사업 심사 및 선정 : 5월
  - 사업시행 : 5월 ~ 10월
  - 내 용 : 다각적인 지역복지문제 해결을 위한 각 분과특성에 맞는 복지역량강화 및 복지기획사업

○ 지역사회보장협의체 강원도대회 및 전국대회 참가

- 일 정 : 6월, 10월
- 대 상 : 협의체 대표위원장, 실무위원장, 분과위원, 담당공무원, 사무국장
- 내 용 : 지역사회보장협의체 간 네트워크 강화 및 비전 공유

○ 사회복지 지역 특성화사업

- 계획구상 및 공모 : 1월 ~ 4월
- 공모사업 심사 및 선정 : 5월
- 사업시행 : 5월 ~ 10월
- 내 용 : 공공과 민간 간 자원 연계·협력 활성화 및 주민주도의 지역 내 문제해결을 위한洞지역사회보장협의체 공모사업

○ 대외 협력 홍보사업

- 일 정 : 2회(상반기, 하반기)
- 대 상 : 시 협의체 및 동 협의체 위원, 동해시민
- 내 용 : 지역사회보장협의체 홍보 및 복지사각지대 해소를 위한 캠페인, 협의체 리플릿 및 홍보 현수막, 홍보 물품 제작

---

## 라. 외부추천이사 운영위원회

- 외부추천이사 후보자 연중 수시 모집을 통해 추천 가능한 인력풀 구성

---

## 마. 홍보사업

- 홈페이지 관리를 통한 협의체 활동 사업 및 지역사회복지 서비스 현황 안내

# II 논의사항

## 1. 2024년 분과기획사업 논의

### 2024년 분과기획사업 공모 신청서

신청 분과 정보	분과명	아동·청소년분과		분과장	이일형
				전화번호	
				FAX번호	033-530-3039
	담당자 성명	이일형		전화번호	
E-mail				<a href="mailto:onefire@korea.kr">onefire@korea.kr</a>	
사업 기본 정보	사업명	동해시 보드 게임 한마당(루미큐브 대회)			
	사업대상	초·중·고등학생 및 청소년, 동해시민	사업구분	복지기획사업( <input type="radio"/> ) 복지역량강화사업( <input type="checkbox"/> )	
	예산	총사업비	4,600,000원	신청금액	4,200,000원

위와 같이 분과기획사업을 신청합니다.

2024년 4 월 23 일

분과장 이 일 형

동해시지역사회보장협의체 위원장 귀하

## 분과기획사업 사업계획서

### 1. 사업명 : 동해시 보드 게임 한마당(루미큐브 대회)

### 2. 사업의 필요성

보드게임 전시체험 및 이벤트 대회 참여를 통해 게임의 순기능을 홍보하고 잠재적 게임 과몰입을 예방과 더불어 건강한 게임 생태계 조성 및 건전한 게임문화 확산하고자 함.

### 3. 서비스 지역, 서비스 대상 및 서비스 대상자 수

- 1) 서비스 지역 : 동해시 전지역
- 2) 서비스 대상 : 동해시민, 초, 중 고등학생 및 청소년
- 3) 서비스 대상자 수 : 참가신청 희망자

### 4. 사업 목적 및 목표

목적	성과목표
보드게임을 통한 건강한 게임 생태계 조성 및 건전한 게임문화 기여	보드게임의 체험 및 문화 확산
	누구나 참여 가능한 새로운 여가 문화로서 세대간 소통, 관계 증진
	게임 과몰입 예방

### 5. 사업내용

#### 1) 세부사업내용

성과목표	프로그램명	활동 (수행방법)	시행 시기	수행 인력	참여 인원	시행 횟수 시간
한마당 전	오리엔테이션	분과기획사업 오리엔테이션	5월중	15명	15명	1회/2시간
	기관 홍보	동해시 관내 청소년 관련 기관 협조 요청	5월중	“	“	“
	사전접수	대회 참가 신청서 접수	6~7월중	20명	20명	수시
	사전 체험	대회 사전 체험 운영	6~8월중	20명	20명	수시

성과목표	프로그램명	활동 (수행방법)	시행 시기	수행 인력	참여 인원	시행 횟수 시간
한마당 당일	게임별 담당	대회장 게임별 담당지정	9월 중	20명	20명	1회/8시간
	토너먼트 대회	토너먼트 대회 진행 32강~결승	9월 중	20명	150명	1회/8시간
	시상 및 기념품	토너먼트 대회 시상 및 참가기념품	9월 중	20명	20명	1회/8시간
한마당 후	평가회	프로그램 평가회	9~10월 중	20명	20명	1회/8시간

2) 담당인력 구성

이름 (역할)	기관	직위	경력(년)	주요업무
이일형	동해교육지원청	분과장	13년	총괄
유은혜	동해중	위원		행사 전반 담당
정학면	목호중	“		진행업체 담당
신은주	예람중	“		사전 체험 운영
최미호	동호초	“		사전 체험 운영
김남희	북평초	“		기관 홍보
이호정	동해종합사회복지관	“		체험 부스 진행
전현희	동해시학교밖청소년지원센터	“		체험 부스 진행
송은정	동해시드림스타트	“		기관 홍보 및 행사 안내
이미화	동해시청소년수련관	“		체험 부스 진행
이혜숙	러빙핸즈 강원지부	“		체험 부스 진행
박창남	동해YWCA	“		기관 홍보 및 행사 안내
채유병	강원남부아동보호전문기관	“		체험 부스 진행
김종규	동해시지역아동센터협의회	“		기관 홍보 및 행사 안내
서해인	동해종합사회복지관	“		체험 부스 진행
자원봉사자 5명		“		행사 전반 지원

※ 담당인력은 변경 될 수 있음

3) 사업추진 과정 및 절차

- ▶ 동해시 관내 학교 및 청소년 관련 기관 협조 요청(공문발송 등)
- ▶ 아동·청소년분과 회의를 통한 사업진행과정 결정
- ▶ 전문업체(한국임상게임놀이협회)와 함께 진행과정 협의
- ▶ 강원특별자치도동해교육지원청 행복나눔 교육복지센터와 함께 운영 진행
- ▶ 초등 저학년부, 고학년부, 중등부, 고등부, 일반부 5개 부문 중 사전 접수 현황을 보고 4개의 부문으로 대회 진행
- ▶ 기관 또는 학교별 사전 접수를 통한 대회 인원 모집, 예선전 실시 후 본선만 진행
- ▶ 사전 접수 시 동일인 중복 기관 접수 불가(예, OO중학교 A학생, OO센터 A학생으로 신청할 경우 한 개의 기관 또는 학교만 선택)
- ▶ 본선 토너먼트 진행 시 체험 부스 운영
- ▶ 평가회 : 행사 진행 후 평가회를 통한 피드백 공유

4) 대회 운영 방법

가. 1안-사전 접수를 통한 대회 이전 예선전 진행

- ▶ 기관 또는 학교별로 사전 접수를 통해 인원 확정 후 방학 기간을 이용하여 지정된 장소에서 예선전 실시
- ▶ 예선전은 기관, 학교별 지정 날짜를 정해 진행, 소속 기관, 학교별 1~3명 본선진출(본선 진출 인원은 기관, 학교별 접수 인원에 따라 달라질 수 있음)
- ▶ 예선전 진행 시 주최 측의 경기 진행요원이 진행(경기용 보드게임 가지고 감), 예선전이 가능한 장소와 테이블은 기관, 학교에서 지원

나. 2안-사전 접수 후 대회 당일 오전 예선전 진행

- ▶ 사전 접수 및 당일 접수를 통한 대회 준비
- ▶ 오전 예선전 진행, 오후 본선 진행
- ▶ 접수 인원이 많을 경우 예선전 토너먼트 진행 가능

다. 공통 진행사항

- ▶ 본선 토너먼트는 4개 부문별 32강부터 진행(총128명 참여), 선수 4명씩 1테이블(총 8T)에서 진행, 각 테이블 1~2등이 상위 라운드 진출
- ▶ 테이블 및 자리 배석은 대회 전 추첨에 의해 결정(예, 1번테이블 4번자리 1-4)
- ▶ 총 경기는 32강(8T), 16강(4T), 8강(2T), 결승(1T)으로 진행, 3번 승부로 진행
- ▶ 부문별 시작 시간을 동일하게 진행, 1경기당 32분~40분 소요 예산
- ▶ 결승은 각 부문별 동시에 진행, 40분 소요 예산
- ▶ 결승이 끝난 후 시상식 진행
- ▶ 대회 진행함에 있어 상황에 따라 조금씩 달라질 수 있음

### 6. 기대효과

- ▶ 소통하는 능력, 배려심, 판단력, 질서 의식을 갖추면서 청소년기 인성을 갖출 수 있음
- ▶ 게임을 통한 자연스러운 지각의 발달과 분석능력 개발
- ▶ 끊임없이 사고할 수 있는 사고력을 무한대로 개발
- ▶ 감각 기관의 사용과 소근육 활동을 통한 인지발달능력 향상
- ▶ 다양한 전략, 전술 성립 과정을 지향함으로써 창의적인 사고력 증진

### 7. 예산계획

(단위 : 원)

관	사업비							
	일반사업비							
목	세목	계	산출근거	예산조달 계획				
				신청금액	비율 (%)	집행시기	월	비고
총 계								
사업비	현수막 안내판	300,000	- 300,000월x1식	300,000	6.5	9월	8~9	
	전문업체 진행비	3,200,000	- 3,200,000월x1회	3,200,000	69.6	9월	8~9	
	대회입상 시상품	480,000	- 120,000월x4부분	480,000	10.4	9월	8~9	
	진행요원 식비	160,000	- 8,000월x20명	160,000	3.5	9월	8~9	
	진행요원 다과비	60,000	- 3,000월x20명	60,000	1.3	9월	8~9	
	사업평가회	400,000	- 20,000x20명	400,000	8.7	9월	8~9	동해교육 지원청
	소 계	4,600,000		4,600,000	100			

[별첨 1]

## 대 회 료

### 1. 게임준비

- 가. 모든 타일을 숫자가 보이지 않도록 뒤집어 골고루 섞습니다.
- 나. 각자 타일을 하나씩 집어서 가장 높은 숫자를 집은 사람부터 게임을 시작하며 턴(순서)는 시계방향으로 진행합니다.
- 다. 다시 타일을 골고루 섞은 다음 7개씩 쌓아서 테이블 한쪽에 일렬로 정렬해 두고 가장 높은 숫자를 집은 게임자부터 타일 2묶음(14개)씩 선택한 후 왼쪽 게임자에게 2묶음을 주고 자신은 오른쪽 게임자에게 2묶음을 받습니다.
- 라. 받은 타일을 자신의 받침대에 정리해서 올려 놓습니다.

### 2. 게임시작

- 가. 처음 테이블에 세트를 내릴 때에는 반드시 세트들의 숫자 합이 30 이상 이어야 합니다. 이것을 “**등록(initial meld)**” 이라 합니다. 등록을 할 수 없거나 다음에 하기로 결정했다면 타일을 한 개 가져가고 다음 사람에게 턴이 넘어갑니다.

※ **등록**(initial meld - 처음 테이블에 세트를 내릴 경우)시 유의사항

- 등록을 하고 나면 자신의 턴은 끝납니다.
- 등록을 하고 난 후 바로 숫자 조합을 할 수 없습니다.(다음 턴부터 조합가능)
- 반드시 자신이 가진 타일로만 등록을 할 수 있습니다.
- 자신이 가진 조커를 활용하여 등록이 가능합니다. (예) **검정9, 검정10**, 조커
- 세트나 세트들의 숫자 합이 30 이상이어야 합니다.

(좋은 예)

검정8, **빨강8**, **주홍8**, **파랑8** - 등록가능

**파랑6**, **파랑7**, **파랑8**, **파랑9** - 등록가능

검정7, **빨강7**, **파랑7** 세트와 **빨강4**, **빨강5**, **빨강6** - 등록가능

(나쁜 예)

검정8, **빨강8**, **주홍8** - 등록 불가능(합이 30이하)

**파랑6**, **빨강7**, **주홍8**, 검정9 - 등록 불가능(숫자는 연속이나 색이 다름)

검정4, **빨강4**, **파랑4** 세트와 **빨강1**, **빨강2**, **빨강3** - 등록 불가능(합이 30이하)



- 나. 등록을 하고 난 후 돌아오는 다음 턴에 내릴 때부터는 세트의 숫자 합(30이상)과는 상관없이 한 개 이상의 타일만 내려놓으면 됩니다.
- 다. 타일더미에서 타일을 가져갈 경우 일렬로 정렬해 두었던 묶음 순서대로 가져옵니다.
- 라. 게임자에게 주어지는 총 시간은 **3분**입니다. 만약 자신의 턴에서 시간이 오래 걸릴 것 같으면 **타이머를 스타트** 시킨 후 타일을 내려놓거나 조합을 시작하세요.
- 마. 자신이 가지고 있는 타일을 모두 내려놓고 **“루미큐브(Rummikub)”라고 외치면** 게임에서 이기게 됩니다.

### 3. 조커사용 Rule

- 가. 자신이 가진 조커를 활용하여 “등록”이 가능합니다.
- 나. 조커는 모든 색, 모든 숫자를 대신합니다.
- 다. 어떤 게임자이든지 자신의 턴에 조커가 포함된 세트에 조커를 대신할 적합한 타일을 놓을 수 있으면 그 타일을 놓고 조커를 가져와 즉시 사용할 수 있습니다.
- 단, 테이블에 이미 내려진 세트에서 가져온 조커든지, 자신이 내린 조커든지 받침대로 가져 갈 수는 없습니다.
- 라. **등록**을 하기 전에는 테이블 위의 조커 자리에 조커를 대신할 적합한 타일이 있더라도 사용할 수 없습니다.

### 4. 벌칙 규정

- 가. 타일의 숫자 합이 30이상을 내려야 하는 “**등록**”을 게임이 끝날 때까지 하지 못했다면 자기가 가진 타일 점수와 관계없이 **벌점 100점**만 주어집니다. 만약, “**등록**”을 할 수 있었음에도 불구하고 의도적으로 “**등록**”을 하지 않았다면 자기가 가진 타일과 관계없이 **벌점 200점**만 주어집니다.
- 나. 게임이 다 끝날 때까지 조커를 가지고 있는 게임자는 자신이 가진 타일의 합에 **조커 1개당 벌점 50점**을 가산하여 **마이너스 점수**로 계산 됩니다.
- 다. 자신에게 주어진 게임시간 40초가 지났는데도 숫자조합을 완성하지 못했다면 경우에는 즉시 조합을 멈추고 **조합하지 못한 타일**들은 자신의 받침대로 도로 가져가야 하며, 벌칙으로 풀(Pool타일더미)에서 **타일 3개**를 가져옵니다.

예) 4개의 타일을 자신의 받침대에서 내려 놓고 조합을 하던 중에 2개는 조합을 완성했지만 2개는 조합하지 못한 상태에서 40초가 지났다면 즉시 조합을 멈추고 조합하지 못한 타일 2개를 도로 가져가고, 벌칙으로 타일 3개를 타일 더미에서 더 가져가야 합니다.

## 5. 기타 규정

가. 더블(같은 색깔의 같은 숫자 타일2개)을 3쌍 가진 사람은 게임을 시작하기 전 자신의 테이블에 앉아있는 사람들에게 새로운 게임을 시작할 것을 요구할 수 있습니다. (계속 진행할 수도 있습니다.)

나. 1등과 2등이 나올 때까지 계속 진행하며, 만약 풀(Pool타일더미)에서 더 이상 가져갈 타일이 없는 경우에는 마지막 타일을 가져간 다음 순서의 게임자부터 **단 한 턴만** 할 수 있으며, 마지막 타일을 가져간 게임자를 끝으로 게임은 종료됩니다.

만약 자신의 턴에서 내려 놓을 타일이 없다면 다음 게임자에게 순서가 넘어갑니다. 마지막 타일을 가져간 게임자를 마지막으로 게임은 끝이 나게 되며 이 때 타일의 숫자 합이 가장 낮은 사람이 게임에서 이깁니다.

※ 승자의 점수는 각 게임자의 점수에서 승자의 점수를 각 각 빼 점수의 합이 승자의 점수가 됩니다.

예) A게임자는 28점, B 게임자는 14점, C게임자는 30점, D게임자는 34점 일 때 B게임자가 승자가 되며 A로 게임자로 부터 받을 점수는  $28-14=14$ 점, C게임자로부터 받을 점수는  $30-14=16$ , D게임자로부터 받는 점수는  $34-14=20$ 점 따라서 승자B는  $14+16+20=50$ 점을 획득합니다.

다. 숫자 “1”은 숫자 “2”앞에 놓을 수 있지만 숫자 “13” 뒤에는 놓일 수 없습니다.

라. 이 게임룰은 세계대히 공식룰의 규정을 따르고 있으며 대회성격에 따라 룰 일부가 변경될 수도 있습니다.

마. 타이머는 App스토어, Play스토어 내에 있는 ‘미어캣’ 어플 사용

## 6. 점수 계산

한 사람이 모든 타일을 다 내리고 “Rummikub”라고 외치면 그 사람은 1승을 얻게 됩니다. 승자를 제외한 나머지 사람들은 자신이 가진 타일의 수(개수가 아닌)를 합하여 마이너스 점수를 얻게 되며 이 마이너스 점수의 합은 우승자에게는 플러스점수가 됩니다. 완전히 게임이 끝났을 때 승수가 가장 많은 게임자가 우승자가 되며, 승수가 같을 경우 플

러스점수가 많은 사람이 최종 우승자가 됩니다. 바르게 계산됐는지 확인하기 위해서는 각 게임의 게임자의 마이너스 점수의 합계는 우승자의 플러스 점수이니까 이걸로 확인하면 됩니다.

※ 3게임을 진행한 결과 점수계산의 예

	게임자 1	게임자 2	게임자 3	게임자 4
1 Game	+24	-5	-16	-3
2 Game	-6	-11	+22	-5
3 Game	-32	-13	-2	+47
Total	1승 -14	-29	1승 +4	1승 +39

1승과 +39점을 획득한 4번 게임자가 우승.

[별첨 2]

## 동해시 보드게임 한마당 루미큐브 대회 참가 신청서

접수번호	협의회 기재		
이름		신청기관명	
생년월일		성별	남 · 여
학교 (학생만 작성)	학교		학년
주 소	(도로명까지만 기재)		
참가자 연락처		보호자 연락처	
<p>위와 같이 동해시지역사회보장협의체와 동해교육지원청이 함께하는 『동해시 보드 게임 한마당 루미큐브 대회』 참가를 신청합니다.</p> <p style="text-align: center;">2024년    월    일</p> <p style="text-align: center;">신청자 : <span style="float: right;">(서명)</span></p> <p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">동해시지역사회보장협의체위원장 귀하</p>			

## 【 개인정보 수집·이용 동의서 】

### ■ 기본 개인정보 수집 및 이용

개인정보의 수집·이용 목적	동해시 보드게임 한마당 루미큐브 대회 참가
개인정보의 보유 및 이용기간	참가 신청 이후 ~ 2024. 12. 31 ※ 개인정보의 보유 및 이용기간은 2년이며, 재 동의 절차를 통해 보유기간을 연장할 수 있습니다.
수집하려는 개인정보 항목	이름, 생년월일, 성별, 학교(학년), 주소, 연락처 등
동의 거부 권리 및 동의 거부에 따른 불이익 내용 또는 제한사항	귀하는 위 정보 수집 및 이용에 대하여 동의를 거부할 권리가 있으며, 동의를 거부할 경우 일부 활동이 제한될 수 있습니다.

개인정보 수집·이용에 동의하십니까     동의함     동의하지 않음

<동해시 보드게임 한마당 루미큐브 대회> 참가신청서에 작성해주신 귀하의 소중한 정보는 「개인정보보호법」 제18조(개인정보의 이용·제공 제한)에 의하여 청소년 보드게임 한마당 루미큐브 대회 운영목적으로만 활용되며, 일체 다른 용도로는 사용되지 않음을 약속드립니다. 동해시지역사회보장협의체에서는 「개인정보보호법」을 준수합니다.

본인은 동해시지역사회보장협의체와 동해교육지원청이 함께하는 <동해시 보드게임 한마당 루미큐브 대회> 참가를 위해 「개인정보보호법」 등 관련 법규에 의거하여 위와 같이 개인정보 수집 및 이용에 동의합니다.

2024년    월    일  
성명 :    (인 또는 서명)

※ 만 14세 미만 아동인 경우 반드시 법적 대리인의 동의가 필요합니다.

보호자(법정대리인) 성명 :    (인 또는 서명)

동해시지역사회보장협의체위원장 귀하

## 2. 기타 안건

### 가. 각 기관별 사업내용 및 서비스 정보 공유

- 
- 
- 

### 나. 동해시지역사회보장협의체 홈페이지 활용

- 회의 개최 공문 및 회의 자료, 결과 게시 확인
- 각 기관 행사 일정 게시하여 공유의 장으로 활용

### 다. 차기회의 일정