

2023년 청소년 보드 게임 한마당 계획서

I 추진개요

- 행사명 : 청소년 보드 게임 한마당(루미큐브 대회)
- 장소 : 강원특별자치도동해교육지원청 3층 대회의실 및 과학실(수학실)
- 운영시간 : 13:00 ~ 17:00 (*사전 협의 10:00)
- 대상 : 동해시 관내 초·중·고등학생 및 청소년
- 예산 : 4,300천원
- 주최 : 동해시지역사회보장협의체, 강원특별자치도동해교육지원청
- 주관 : 동해시지역사회보장협의체 아동·청소년분과, 통합지원분과

II 행사 일정

- 세부 추진 계획

구분	시간	내용	비고
사전 협의	10:00~ 11:30	· 대회장 세팅 · 체험용 보드게임 실현 및 업무 배치 · 심판 교육	체험용 보드게임
루미큐브대회 초등부	11:30~ 12:30	· 초등 저학년부, 고학년부 등록 · 대회 자리 번호표 뽑기	등록부 명찰 다과
	12:30~ 13:00	· 루미큐브 대회 규정 및 주의사항 안내 · 보드게임 한마당 개회	PPT 자료
	13:00~ 14:30	· 체험용 보드게임 부스 운영 · 초등 저학년부, 고학년부 32강, 16강, 8강 진행	과학실 수학실 기념품

루미큐브대회 중고등부	13:00~ 13:30	· 중고등부 등록 · 대회 자리 뽑기	등록부 명찰 다과
	13:30~ 14:00	· 루미큐브 대회 규정 및 주의사항 안내	PPT 자료
	14:00~ 15:30	· 체험용 보드게임 부스 운영 · 중고등부 32강, 16강, 8강 진행	수학실 기념품
루미큐브대회 결승전	16:00~ 16:30	· 초등 저학년부, 고학년부, 중고등부 결승 진행	대회의실
시상 및 폐회	16:30~ 17:00	· 1~4등 시상 및 폐회	상장, 상품 자리 정리
※ 13:00 ~ 17:00 대회의실에서 체험용 보드게임 부스 운영			

○ 루미큐브 대회 게임 진행 사항

- 타이머 어플(미어캣)에 순서대로 참가자 이름을 적습니다.
- 게임 시간(8분)과 패널티(20초)를 저장한 후 테이블 가운데 놓습니다.
- 타일을 모두 뒤집어서 섞은 뒤 7개씩 더미를 만듭니다.
- 두 더미(타일 14개)씩 골라서 자신의 왼쪽 플레이어에게 전달합니다
- 전달받은 타일들을 모두 받침대에 정리한 뒤 나머지 타일 더미는 테이블 옆으로 옮겨 놓고 그 중 타일 더미 하나를 테이블 중앙에 두어 가져가는 더미로 사용합니다.
- 시작은 심판의 시작 신호와 함께 전체 동시에 시작합니다.
- 타일 더미의 마지막 타일을 누군가 가져 갈 경우 모든 플레이어는 한 번씩만 차례를 진행 하며 마지막 타일을 가져간 플레이어까지 진행한 후 남은 타일의 점수로 순위를 정합니다.

○ 진행 시 주요 안내/ 숙지사항

- 모든 타일을 내려놓으면 루미큐브를 외치고 이때 각자 가지고 있는 타일에 적힌 수의 합이 적은 순서대로 순위를 정합니다.
- 동점일 경우 순서가 늦은 사람이 우선입니다.
- 게임 중 상대방의 플레이에 영향을 줄 수 있는 언행을 하지 않도록 사전 안내하고 공정하게 대회를 진행합니다.
- 플레이에 영향을 주는 부정행위라고 판단될 경우 심판의 재량에 의해 해당 라운드 실격패가 될 수 있습니다.(예절을 지켜주세요.)
- 라운드별 점수는 최종 순위에 반영되지 않으며 라운드별 순위에만 사용됩니다.
- 최종 순위는 동점 발생 시 순서가 늦은 사람이 우선입니다.
- 점수 계산시 조커는 벌점 50점/ 등록을 못한 경우 타일 점수와 관계없이 벌점 100점입니다.
- 등록이 가능한데 하지 못했을 경우는 타일 점수와 관계없이 벌점 200점입니다
- 더블(같은 색깔의 같은 숫자 2개)를 3쌍 가진 사람은 게임을 시작하기 전에 재경기를 요청할 수 있으며 이 경우 모든 타일을 섞어 다시 시작합니다.

○ 기타사항

- 루미큐브 대회 장소(과학실, 수학실)에는 부모님을 비롯한 보호자의 출입을 금합니다.
- 모든 행사는 대회의실을 기준으로 하여 진행합니다.

○ 루미큐브 대회 점수 기록지

()부 ()강 테이블 번호 () 심판 ()			
번호/ 선수 이름	1 라운드 점수	패널티	순위
1번			
2번			
3번			
4번			