

테니스룰

Rules of Tennis

테니스 룰

○ 머리말

1. ITF 테니스 룰 (ITF Rules of Tennis)

규칙 1	코트	8
규칙 2	퍼머넌트 픽스처	9
규칙 3	볼	10
규칙 4	라켓	11
규칙 5	게임 스코어	12
규칙 6	세트 스코어	13
규칙 7	매치 스코어	13
규칙 8	서버 및 리시버	13
규칙 9	엔드와 서비스의 선택	14
규칙 10	엔드 체인지	14
규칙 11	플레이중인 볼	14
규칙 12	라인위에 떨어진 볼	14
규칙 13	퍼머넌트 픽스처에 닿은 볼	15
규칙 14	서비스 순서	15
규칙 15	복식에서 리시브 순서	15
규칙 16	서비스	15
규칙 17	서빙	16
규칙 18	풋폴트	16
규칙 19	서비스 폴트	16
규칙 20	세컨드 서비스	17
규칙 21	서브 및 리시브할 때	17
규칙 22	서비스 레트	17
규칙 23	레트	18
규칙 24	실점	18
규칙 25	굿 리턴	20
규칙 26	방해	21
규칙 27	실수 수정	21
규칙 28	심판의 역할	23
규칙 29	플레이의 계속	23
규칙 30	코칭	24
휠체어 테니스 규칙		25
테니스 규칙의 수정		27

부록 I	볼	28
	제조시험 규정	29
	코트 페이스의 분류	30
부록 II	라켓	32
부록 III	광고	33
부록 IV	대체절차 및 스코어링 방법	34
부록 V	심판의 역할	37
	볼 자국 검사 절차	39
	전자적 확인 절차	40
부록 VI	10세 이하의 공식적 테니스 시합	41
부록 VII	테니스 규칙에 대한 검토 및 심의 절차	43
	코트 평면도	49
	코트라인 긋기 방법의 추천안	50
	용어풀이	52
부록 VIII	부칙 설명	55

2. 시합에서 생기는 Q&A

Q1) 시합 중에 스트링이 끊어졌을 경우	66
Q2) 네트, 심판 또는 카메라에 닿았을 경우	66
Q3) 젖은 신발, 양말의 교환	66
Q4) 심판이 보지 못한 사실 문제의 경우	67
Q5) 콘택트렌즈와 안경	67
Q6) 휴대전화, CD플레이어의 이용	67
Q7) 토일렛 브레이크와 탈의의 경우	67
Q8) 시합 중 볼을 분실했을 경우	68
Q9) 코트 밖에서 들려온 (OUT) 콜 때문에 경기를 멈췄을 경우	68
Q10) 선수에게의 응원, 코칭	68
Q11) 노 애드 방식에 대해서	69
Q12) 8게임 프로세트에 대해서	69
Q13) 스코어 기입 방법	69

3. 코트, 시설의 Q&A

Q1) 테니스코트에 대해서	70
Q2) 코트내의 광고에 대해서	70

4. 주심이 선임되어 있지 않은 시합의 가이드라인

1. ITF 테니스 룰

1. 코트 (THE COURT)

코트는 직사각형이어야 하며, 23.77 m (78 ft) 길이에, 단식은 8.23 m (27 ft) 폭이다. 복식코트의 폭은 10.97 m (36 ft)이다.

코트는 높이 1.07 m (3-1/2 ft) 되는 두 개의 네트포스트(net posts) 위를 통과하거나 부착된 코드(cord) 또는 금속케이블(metal cable)에 매달린 네트(net)에 의해 반으로 나뉘어져야 한다. 네트는 두 네트포스트 사이의 공간을 완전히 채우고 그 사이로 볼이 통과할 수 없는 좁은 그물로 되어야 한다. 네트의 높이는 가운데가 0.914 m (3 ft)라야 하며, 스트랩(strap)으로 타이트(tight)하게 잡아줘야 한다. 밴드(band)는 코드 또는 금속케이블과 네트의 윗부분을 감싸야 한다. 스트랩 및 밴드는 완전히 흰색이어야 한다.

- * 코드 또는 금속케이블의 최대 지름은 0.8 cm (1/3 in.)이다.
- * 스트랩의 최대 폭은 5 cm (2 in)이다.
- * 밴드의 깊이는 5 cm (2 in) ~ 6.35 cm (2-1/2 in)라야 한다.

복식경기 네트포스트는 그 포스트 가운데가 복식코트 양쪽 바깥으로 0.914 m (3 ft)에 위치해야 한다. 단식경기에서는 단식만 할 수 있는 코트일 경우, 네트포스트는 그 포스트 가운데가 단식코트 양쪽 옆 바깥쪽으로 0.914 m (3 ft)에 위치해야 한다. 복식코트일 경우, 높이 1.07 m (3-1/2 ft) 되는 두 개의 싱글스틱(singles sticks)으로 네트가 지지되어야 하며, 그 스틱의 위치는 스틱 가운데가 단식코트 양 옆 바깥쪽으로 0.914 m (3 ft)에 위치해야 한다.

- * 네트포스트는 지름의 15 cm (6 in) 이하이거나 한 변이 15 cm (6 in) 이하인 정사각형이어야 한다.
- * 싱글스틱은 지름이 7.5 cm (3 in) 또는 한 변이 7.5 cm (3 in) 이하인 정사각형이어야 한다.
- * 네트포스트 및 싱글스틱은 네트코드(net code)의 상부 위로 2.5 cm (1 in)를 초과해서는 안 된다.

코트의 양 쪽 끝에 있는 라인(line)을 베이스라인(base line)이라 부른다. 코트의 양 옆에 있는 라인은 사이드라인(side line)이라 부른다.

네트로부터 양쪽으로 6.4 m (21 ft) 되는 위치에 네트와 평행하게 양 옆 단식 사이드라인 사이를 그은 두 개의 라인은 서비스라인(service line)이라 부른다. 네트 양 쪽으로 서비스라인과 네트 사이를 센터서비스라인(center service line)에 의해 서비스코트(service court)를 둘로 똑같이 나눈다. 센터서비스라인은 단식 사이드라인과 평행하게 두 서비스라인 사이에 그어져야 한다.

각 베이스라인은 길이 10 cm (4 in)인 센터마크(center mark)에 의해 둘로 나뉘어져야 하며, 센터마크는 코트 안쪽으로 단식 사이드라인과 평행하게 그어져야 한다.

- * 센터서비스라인과 센터마크의 폭은 5 cm (2 in)라야 한다.
- * 그 외 다른 라인의 폭은 2.5 cm (1 in) 내지 5 cm (2 in)로 하고, 다만 베이스라인의 폭은 10 cm (4 in)까지로 해도 좋다.

코트의 모든 길이 측정은 라인의 바깥쪽을 기준하며 코트의 모든 라인 색상은 바닥표면 색상과 확실하게 구별되는 한가지 색상이어야 한다.

부록 III에 있는 것 외에는 어떠한 광고도 코트상이나 네트, 스트랩, 네트포스트 또는 싱글스틱에 허용되지 않는다.

2. 퍼머넌트 픽스처 (PERMANENT FIXTURES)

코트의 퍼머넌트 픽스처는 백스탑(backstop)과 사이드스탑(side stop), 관중, 스탠드 및 관중석, 코트 위와 그 주변의 모든 픽스처, 주심, 선심, 네트 엄파이어(net umpire) 그리고 볼보이는 인정된 자기자리를 지키는 한 그 모두가 포함된다.

복식네트와 싱글스틱을 갖춘 코트에서 단식경기를 하는 경우엔 네트포스트와 싱글스틱 바깥쪽 사이의 네트 부분은 퍼머넌트 픽스처이며 네트포스트나 네트의 일부분으로 간주되지 않는다.

3. 볼 (THE BALL)

테니스규칙 하에 치르는 경기를 위해 승인된 볼은 부록 I의 사양에 부합해야 한다.

국제테니스연맹은 볼이나 그 원형이 부록 I에 부합하는가 아니면 달리 승인된 것인가 승인되지 않은 것인가 하는 질문에 대해 판정한다. 이러한 판정은 ITF가 출산해서 취해질 수도 있지만, 선수, 장비 제조업체 또는 어느 국가의 협회나 그 회원을 포함하여 이와 관련된 성실한 이해관계를 가진 어떤 단체의 신청에 의해서도 취해질 수 있다. 이러한 판정 및 신청은 국제테니스연맹의 적절한 검토 및 심의절차에 의해 이행되어야 한다 (부록 VI 참조).

행사 주최측은 다음사항에 대해 행사 전에 미리 알려야 한다:

- a. 시합 볼의 개수 (2, 3, 4 또는 6)
- b. 필요시 볼 체인지 (ball change) 규정

필요시 볼 체인지는 아래 둘 중 한 형태로 할 수 있다:

- 1) 매치(match)에서 첫 번째 볼 체인지는 치진 게임수의 합이 어느 한 홀수가 되었을 때 행하기로 합의했을 경우, 첫 번째 볼 체인지는 치루어진 매치 이후 볼 체인지에 비해 두 게임 일찍 행하여야 한다. 왜냐하면 워업(warm up)하는 시간을 두 게임으로 간주하기 때문이다. 타이브레이크 게임(tie break game)은 한 게임으로 계산한다. 볼 체인지는 타이브레이크 게임 바로 전에는 하지 않는다. 이 경우 볼 체인지는 다음 세트의 두 번째 게임을 시작하기 전까지 미뤄야 한다;
- 2) 세트 시작 직전에
플레이 중에 볼이 터지면 그 포인트는 다시 해야 한다.

케이스 1: 한 포인트 마지막에 볼이 바람이 빠졌을 경우, 그 포인트는 다시 해야 하는가?

판정: 볼이 터진 게 아니고 바람이 빠진 것이라면 그 포인트는 다시 하지 않는다.

주: ITF 테니스규칙 하에 치르지는 대회에서 사용되는 볼은 국제테니스연맹에 의해 주어질 ITF 공인구 리스트에 반드시 그 이름이 올라있는 것 이라야 한다.

4. 라켓 (THE RACKET)

ITF 규칙 하에 행해지는 승인된 경기에서의 라켓은 부록 II에 명시된 사양에 부합해야 한다.

ITF는 라켓이 그 원형이 부록 II에 부합하는가 아니면 달리 승인된 것인가 승인되지 않은 것인가 하는 질의에 대해 판정한다. 이러한 판정은 ITF가 출산해서 취해질 수도 있지만, 선수, 장비 제조업체 또는 어느 국가의 협회나 회원을 포함하여 이와 관련된 성실한 이해관계를 가진 어떤 단체의 신청에 의해서도 취해질 수 있다. 이러한 판정 및 신청은 ITF의 적절한 검토 및 심의절차에 따라 이행되어야 한다(부록 VI 참조).

케이스 1: 라켓 타구 면에 스트링(string)을 두 세트 이상으로 매어도 허용되는가?

판정: 안 된다. 규정에는 한 패턴(두 패턴 이상이 아닌)의 격자무늬 형태의 줄이라고 언급되어있다. (부록 II 참조)

케이스 2: 라켓에 맨 스트링 패턴(string pattern)이 하나의 평면을 넘을 경우, 일반적으로 일정하고 평면적으로 매어졌다고 볼 수 있는가?

판정: 그렇게 볼 수 없다.

케이스 3: 진동흡수 부착물(vibration damping device)을 라켓 스트링에 부착할 수 있는가? 있다면 어디에 부착할 수 있는가?

판정: 있다, 하지만 이런 부착물은 격자무늬 스트링 패턴의 바깥쪽에만 할 수 있다.

케이스 4: 한 포인트가 진행되고 있는 중에 스트링이 끊어졌다. 끊어진 상태로 다음 포인트를 계속해도 되는가?

판정: 주최측의 특별한 공지사항이 없다면 계속해도 된다.

케이스 5: 경기 중 어느 때라도 두 개 이상의 라켓을 사용해도 되는가?

판정: 안 된다.

케이스 6: 경기에 도움을 줄 수 있는 배터리(battery)를 라켓에 적용시켜도 되는가?

판정: 안 된다. 배터리는 태양전지나 그와 비슷한 장치 물과 마찬가지로 에너지를 발생시키는 원천이기 때문에 사용이 금지되어 있다.

5. 게임 스코어 (SCORE IN A GAME)

a. 스탠다드 게임 (Standard Game)

스탠다드 게임의 스코어는 다음과 같으며 서버(server)의 스코어를 먼저 부른다:

0	-	“러브 (love)”
첫 포인트	-	“15”
둘째 포인트	-	“30”
셋째 포인트	-	“40”
넷째 포인트	-	“게임”

만약 양쪽 선수/팀이 다같이 세 포인트를 이기면 “듀스(deuce)”가 된다. 듀스가 되면 다음 포인트를 이기는 선수/팀에게 “어드밴티지(advantage)” 스코어가 주어진다. 그 선수/팀이 그 다음 포인트도 이기면 그 선수/팀이 그 게임을 이기게 되고, 만약 상대편 선수/팀이 그 포인트를 이기면 스코어는 다시 “듀스”가 된다. 듀스 후에 게임을 이기기 위해서는 두 포인트를 연속해서 이겨야 한다.

b. 타이브레이크 게임 (Tie Break Game)

타이브레이크 게임에서는 “0(지로(zero))”, “1”, “2”, “3”, 등으로 스코어를 한다. 상대에 두 포인트 이상의 점수 차이로 먼저 일곱 포인트를 이기는 선수/팀이 그 게임과 세트를 이기게 된다. 필요하다면 타이브레이크 게임은 두 포인트 차이가 될 때까지 듀스를 계속한다.

타이브레이크 게임 첫 포인트의 서브는 차례가 된 선수가 넣는다. 그 다음의 두 포인트는 상대선수가 넣는다 (복식에서는 다음 서브를 넣을 차례가 된 선수). 이 후에는 각 선수/팀이 타이브레이크 게임이 끝날 때까지 두 포인트씩 번갈아 순서대로 서브를 넣어야 한다.

타이브레이크 게임에서 첫 번째 서브를 한 선수/팀이 그 다음 세트의 첫 번째 게임에서는 리시버(receiver)가 된다.

추가적으로 승인된 대체 스코어링 방법은 부록 IV에 명시되어 있다.

6. 세트 스코어 (SCORE IN A SET)

세트에 있어 스코어링 방법은 들인데, “어드밴티지 세트 (Advantage Set)” 와 “타이브레이크 세트 (Tie Break Set)” 다. 어느 방법으로 시행하는가는 대회 이전에 미리 공고되어야 한다. 타이브레이크 세트를 한다면, 그 파이널 세트 (Final Set) 를 역시 “타이브레이크 세트”로 할 것인지 아니면 “어드밴티지 세트”로 할 것인지도 공고되어야 한다.

a. “어드밴티지 세트”

6 게임 (6 games)을 먼저 이기는 선수/팀이 그 세트를 이기게 된다, 다만 상대방에 대해 두 게임의 차이가 있어야 한다. 필요 시 세트는 두 게임의 차이가 날 때까지 계속해야 한다.

b. “타이브레이크 세트”

6 게임을 먼저 이기는 선수/팀이 그 세트를 이기게 된다, 다만 상대방에 대해 두 게임의 차이가 있어야 한다. 6 게임스 올이 되면 타이브레이크 게임을 해야 한다.

추가적으로 승인된 대체 스코어링 방법은 부록 IV에 명시되어 있다.

7. 매치 스코어 (SCORE IN A MATCH)

매치는 3 세트 형태 (선수/팀이 매치를 승리하기 위해선 2 세트를 이겨야 하는) 또는 5 세트 형태 (선수/팀이 매치를 승리하기 위해선 3 세트를 이겨야 하는)로 할 수 있다.

추가적으로 승인된 대체 스코어링 방법은 부록 IV에 명시되어 있다.

8. 서버 및 리시버 (SERVER & RECEIVER)

선수/팀은 네트의 양쪽에 서게 된다. 서버는 첫 포인트 타구를 시작하는 선수다. 리시버는 서버가 서브한 볼을 리턴(return)하는 선수다.

케이스 1: 리시버는 코트라인(court line) 바깥에 서는 게 허용되는가?

판정: 허용된다. 리시버는 네트를 중심으로 리시버 쪽의 라인 안이나 밖 어디에 위치해도 괜찮다.

9. 엔드와 서비스의 선택 (CHOICE OF ENDS & SERVICE)

첫 게임에서 엔드의 선택과 서버 또는 리시버가 되는 선택은 워업을 시작하기 전에 토스(toss)에 의해 결정되어야 한다. 토스에서 이긴 선수/팀이 다음 중 하나를 선택한다:

- a. 매치의 첫 게임에 서버 또는 리시버가 되는 것, 이 경우 상대는 매치의 첫 게임에 코트의 엔드를 선택해야 한다.
- b. 매치의 첫 게임에 코트의 엔드를 택하는 것, 이 경우 상대는 매치의 첫 게임에 서버 또는 리시버가 되는 것을 선택해야 한다.
- c. 상대가 위 두 사항 중 먼저 선택하도록 요구하는 것.

케이스 1: 워업이 중단되어 선수들이 일단 코트를 떠나게 되는 경우, 선수/팀은 선택을 다시 하는 권한을 갖는가?

판정: 그렇다. 당초의 토스 결과는 그대로 유효하다, 그러나 선수/팀 간의 선택은 다시 할 수 있다.

10. 엔드 체인지 CHANGE OF ENDS

선수들은 각 세트의 첫 게임, 셋째 게임 그리고 그 이후 치른 게임 수의 합이 매 홀수로 끝나는 게임 직후엔 엔드를 교환해야 한다. 선수들은 역시 세트가 게임의 합이 짝수로 끝나지 않는 이상, 각 세트 후에는 엔드를 교환해야 한다. 세트가 짝수로 끝날 경우엔 엔드 교환은 그 다음 세트의 첫 게임 직후에 한다.

추가로 승인된 대체방법은 부록 IV에 명시되어 있다.

11. 플레이 중인 볼 (BALL IN PLAY)

폴트(fault)나 레트(let) 콜이 없으면, 볼은 서버가 볼을 넣는 순간부터 포인트가 결정될 때까지가 플레이 중이다.

12. 라인위에 떨어진 볼 (BALL TOUCHES A LINE)

볼이 라인에 닿으면 코트에 닿은 것으로 간주한다.

13. 퍼머넌트 픽스처에 닿은 볼 (BALL TOUCHES A PERMANENT FIXTURE)

플레이 중인 볼이 코트에 제대로 맞고 난 직후 퍼머넌트 픽스처에 닿으면, 그 볼을 친 선수가 그 포인트를 이기게 된다. 만약 플레이 중인 볼이 바닥에 닿기 전에 퍼머넌트 픽스처에 닿으면, 그 볼을 친 선수가 그 포인트를 잃게 된다.

14. 서비스 순서 (ORDER OF SERVICE)

각 스탠다드 게임 (Standard Game)이 끝나면 그 다음 게임에선 리시버는 서버가 되고 서버는 리시버가 되어야 한다. 복식에서는, 각 세트의 첫 게임을 서브 (serve)해야 하는 팀은 어느 선수가 서브할 건지를 결정해야 한다. 마찬가지로 두 번째 게임이 시작되기 전, 상대팀이 이번에는 누가 서브할 건지를 결정해야 한다. 첫 게임에서 서브한 선수의 파트너(partner)가 세 번째 게임에서 서브하고 두 번째 게임에서 서브한 선수의 파트너가 네 번째 게임에서 서브해야 한다. 이 순서를 그 세트가 끝날 때까지 계속해야 한다.

15. 복식에서 리시브 순서 (ORDER OF RECEIVING IN DOUBLES)

한 세트의 첫 게임에서 리시브하는 팀은 어느 선수가 그 게임의 첫 포인트를 리시브(receive)하느냐를 결정해야 한다. 마찬가지로, 두 번째 게임이 시작되기 전, 상대팀이 이번에는 그 게임 첫 포인트를 누가 리시브할 거냐를 결정해야 한다. 게임 첫 포인트 리시버의 파트너가 두 번째 포인트를 리시브해야 하며, 이 순서는 그 세트가 끝날 때까지 계속해야 한다. 리시버가 볼을 리턴한 후에는 팀의 두 선수 중 어느 선수가 볼을 쳐도 좋다.

케이스 1: 한 복식 팀의 한 명이 혼자서 상대팀을 상대로 플레이 할 수 있나?
판정: 없다.

16. 서비스 (THE SERVICE)

서브 모션 (serve motion)을 취하기 직전, 서버는 두 발을 베이스라인 뒤, 센터마크와 서브를 넣고자 하는 쪽의 사이드라인 사이에 서야 한다. 그리고 나서 서버는 볼을 토스(toss)하여 볼이 바닥에 닿기 전에 라켓으로 친다. 서브모션은 선수

의 라켓이 볼을 치거나 놓치는 순간에 끝난다. 한쪽 팔만 사용할 수 밖에 없는 선수는 볼을 토스할 때 라켓을 이용할 수 있다.

17. 서빙 (SERVING)

스탠다드 게임에서 서브를 넣을 때, 서버는 매 게임 코트의 오른쪽 반으로부터 시작하며 좌우측 교대로 베이스라인 뒤에 서야 한다. 타이브레이크 게임에서, 서비스는 오른쪽 반으로부터 시작하여 좌우측 교대로 넘어져야 한다. 서비스는 네트 위로 통과하여 리시버가 리턴하기 전 대각선으로 반대편 서비스코트 (service court)에 들어가야 한다.

18. 풋폴트 (FOOTFAULT)

서비스 모션 중에는 서버가 다음과 같이 해서는 안 된다:

- a. 발을 약간 움직이는 건 허용되지만, 걷거나 뛰어가는 자세
- b. 어느 한 발이 베이스라인 또는 코트를 밟는 것
- c. 어느 한 발이 사이드라인의 가상연장선 바깥쪽으로 침범하는 것, 또는
- d. 어느 한 발이 센터마크의 가상연장선에 침범하는 것.

서버가 이 규칙을 어기면 그것은 “풋폴트”다.

케이스 1: 단식에서, 서버가 단식 사이드라인과 복식 사이드라인 사이의 베이스라인 뒷부분에 서서 서브하는 것이 허용되는가?

판정: 안 된다.

케이스 2: 서버가 한 발 또는 두 발 다 땅으로부터 떨어져 서브해도 되나?

판정: 된다.

19. 서비스 폴트 (SERVICE FAULT)

서비스는 다음과 같은 경우 폴트다:

- a. 서버가 규칙 16, 17 또는 18을 어긴 경우,
- b. 서버가 볼을 서브하는 중에 볼을 놓친 경우,

- c. 볼이 바닥에 떨어지기 전에 퍼머넌트 픽스처, 싱글스틱 또는 네트포스트에 닿는 경우, 또는
- d. 서브된 볼이 서버나 서버의 파트너에게 닿거나, 서버가 서버의 파트너가 입고 있거나 갖고 있는 어떠한 물체에라도 닿는 경우.

케이스 1: 서브를 넣으려고 토스한 후, 서버가 그 볼을 안치고 잡을 경우, 폴트인가?

판정: 아니다. 선수가 볼을 토스하고 하지 않은 채 손이나 라켓 또는 그밖 볼이 바닥에 바운스(bounce) 되도록 놓아주는 것은 허용된다.

케이스 2: 네트포스트와 싱글스틱 다 있는 코트에서 단식을 하는 중에, 서브된 볼이 싱글스틱에 맞고 서비스코트에 바르게 들어갔다. 이것은 폴트인가?

판정: 그렇다.

20. 세컨드 서비스 (SECOND SERVICE)

서비스가 잘못된 반쪽으로부터 넣지 않는 이상, 첫 서비스가 폴트라면, 서버는 폴트된 같은 반쪽 뒤에서 지체 없이 다시 서브해야 한다.

21. 서브 및 리시브할 때 (WHEN TO SERVE & RECEIVE)

서버는 리시버가 준비자세를 취할 때까지 서브하지 말아야 한다. 하지만 리시버는 서버의 합리적인 페이스(pace)에 맞춰 서버가 준비하는 합리적인 시간 안에 리시브할 준비를 취해야 한다. 서비스를 리턴할 자세의 리시버는 준비가 되어있는 걸로 간주되어야 한다. 리시버가 준비되어있지 않다고 표현하면, 서비스는 폴트로 불려질 수 없다.

22. 서비스 레트 (THE LET DURING A SERVICE)

서비스는 다음과 같은 경우 레트(let)이다:

- a. 서브된 볼이 네트, 스트랩 또는 밴드에 닿고 서비스코트에 바르게 들어갔을 경우, 또는 볼이 바닥에 떨어지기 전에 네트, 스트랩 또는 밴드에 닿고 리시버나 리시버의 파트너에 닿을 경우 또는 그들이 입거나 갖고 있는 어느 것

에라도 닿을 경우;

- b. 리시버가 준비되지 않은 상태에서 볼이 서브된 경우.

서비스 레트 (service let)일 경우 그 서비스 자체는 계산되지 말아야 하고, 서버는 서비스를 다시 넣어야 하며, 서비스 레트는 그 바로 이전의 서비스 폴트를 취소시키지 못한다.

추가로 승인된 대체절차를 부록 IV에서 볼 수 있다.

23. 레트 (THE LET)

세컨드 서비스 (second service)에 대해 레트인 경우를 제외한 모든 경우의 레트는 그 포인트 전체를 다시 해야 한다.

케이스 1: 볼이 인플레이 (in play) 상태에서 다른 볼 하나가 코트 안으로 굴러들었다. 레트가 선언된다. 첫 서비스는 폴트였다. 서버는 이제 퍼스트 서비스 (first service)를 넣나 아니면 세컨드 서비스를 넣나?

판정: 퍼스트 서비스. 그 포인트는 다시 해야 한다.

24. 실점 (PLAYER LOSES POINT)

다음과 같은 경우 실점이다:

- a. 두 개의 서비스가 연속해서 폴트될 경우,
- b. 인플레이 중 볼이 두 번 연속해서 바운드되기 전에 리턴하지 못하는 경우,
- c. 인플레이 중 볼이 바닥에 바운드되기 전에 어떤 물체에 맞거나 코트 밖으로 떨어졌을 때,
- d. 인플레이 중 볼이 바닥에 바운드되기 전에 퍼머넌트 픽스처에 맞았을 때,
- e. 리시버가 서비스를 바운드되기 전에 리턴했을 때,
- f. 인플레이 중 선수가 고의로 볼을 잡거나, 고의로 볼이 라켓에 두 번 이상 닿게 했을 때,
- g. 인플레이 중 선수나 라켓이 선수의 손에 쥐어져 있든 아니든, 또는 선수가 입고 있는 옷이나 갖고 있는 어떠한 것이라도 네트, 네트포스트/싱글스틱, 코드 또는 금속케이블, 스트랩 또는 밴드, 또는 상대의 코트에 닿는 경우,
- h. 볼이 네트를 넘어오기 전에 치는 경우,

- i. 인플레이 중 볼이 선수에게 닿거나 라켓 외에 선수가 입고 있는 옷이나 갖고 있는 어떠한 것이라도 닿는 경우,
 - j. 인플레이 중 볼이 선수가 라켓을 잡고 있지 못한 라켓에 닿는 경우,
 - k. 인플레이 중 선수가 고의로 그리고 물질적으로 라켓의 모양을 변형시키는 경우, 또는
- l. 복식에서 리턴할 때 두 선수 모두가 볼을 쳤을 때.

케이스 1: 퍼스트 서비스를 넣고 난 후 볼이 바운스(bounce)되기 전에 서버의 라켓이 날아가 네트에 닿았다. 이것은 폴트인가 아니면 실점인가?

판정: 볼이 인플레이 중에 라켓이 네트에 닿았으므로 서버의 실점이다.

케이스 2: 퍼스트 서비스를 넣고 난 후 볼이 놓여져야 하는 서비스코트 바깥에 바운스되고 난 뒤에 서버의 라켓이 날아가 네트에 닿았다. 이것은 폴트인가 아니면 실점인가?

판정: 라켓이 네트에 닿을 때는 볼이 더 이상 인플레이 상태가 아니므로 폴트다.

케이스 3: 복식에서 서브된 볼이 서비스코트 밖의 바닥에 떨어지기 전에 리시버의 파트너가 네트에 닿았다. 어떻게 되나?

판정: 리시버의 파트너가 인플레이 중에 네트에 닿았으므로 리시빙(receiving) 팀의 실점이다.

케이스 4: 선수가 볼을 치기 전이나 치고 난 후에 네트의 가상연장선 상을 넘었을 경우, 그 선수는 실점을 하게 되나?

판정: 선수가 상대코트에 닿지 않는 이상 실점이 아니다.

케이스 5: 인플레이 중 선수가 네트 너머로 상대코트에 뛰어넘는 게 허용되나?

판정: 안 된다. 실점하게 된다.

케이스 6: 인플레이 중 선수가 라켓을 던져서 그 라켓과 볼이 모두 상대코트에 들어가 상대선수가 그 볼을 칠 수 없었다. 누가 득점하는가?

판정: 라켓을 던진 선수의 실점이다.

케이스 7: 서브된 볼이 바닥에 떨어지기 전에 리시버에 맞거나 복식에서

리시버의 파트너가 맞았다. 어느 편의 득점인가?

판정: 서비스 레트 (service let)가 아니면 서버의 득점이다.

케이스 8: 볼이 바닥에 떨어지기 전에 선수가 코트 밖에서 치거나 받고 난 뒤, 그 볼이 분명하게 코트 밖으로 가고 있었기 때문에 아웃(out)이라고 주장했다. 어떻게 되나?

판정: 그 볼이 다시 상대코트에 들어가지 않으면 코트 밖에서 친 선수의 실점이다. 그 볼이 상대코트에 들어간 경우엔 플레이는 계속된다.

25. 굿 리턴 (A GOOD RETURN)

다음과 같은 경우엔 굿 리턴이다:

- a. 규칙 2 및 24(d)를 제외하고, 볼이 네트, 네트포스트/싱글스틱, 코드 또는 금속케이블, 스트랩 또는 밴드에 맞고 그것을 넘어서 상대코트에 들어가는 경우,
- b. 볼이 코트 바닥에 제대로 맞고 스핀(spin)이나 바람으로 인해 네트 너머로 되돌아간 볼을, 선수가 규칙 24를 범하지 않는 이상 네트 너머로 뺀어 그 볼을 상대코트에 넣는 경우,
- c. 규칙 2 및 24(d)를 제외하고, 네트 밖으로 리턴되는 경우 그 볼이 네트 높이보다 높거나 낮은 것은 관계없이 네트포스트를 맞고 상대코트로 들어가는 경우,
- d. 볼이 싱글스틱과 그 옆 네트포스트 사이의 네트 코드(net code) 아래를 통과할 때 네트, 네트코드 또는 네트포스트에 닿지 않고 상대코트에 들어가는 경우,
- e. 네트를 중심으로 볼을 자기 쪽에서 치고 난 후 그 선수의 라켓이 네트를 넘어갔고 그 볼이 상대코트에 떨어지는 경우, 또는
- f. 선수가 인플레이 중 볼을 친 게 상대코트에 있던 다른 볼을 맞히는 경우.

케이스 1: 선수가 리턴한 볼이 싱글스틱에 맞고 상대코트에 들어갔다. 굿 리턴인가?

판정: 그렇다. 하지만 서브된 볼이 싱글스틱에 맞으면 폴트다.

케이스 2: 인플레이 중 볼이 코트 안에 있던 다른 볼에 맞았다. 판결은 어떻게?

판정: 플레이를 계속한다. 하지만 어느 볼이 치던 볼인지 구별이 안 되면, 레트로 선언되어야 한다.

26. 방해 (HINDRANCE)

인플레이 중 상대방으로부터 고의적인 방해를 받았다면 방해를 당한 선수가 그 포인트를 득점한다. 그러나 인플레이 중 상대의 방해 또는 고의가 아니거나, (퍼머넌트 픽스처를 제외한) 다른 것으로부터 방해를 받은 경우에는 그 포인트는 다시 해야 한다.

케이스 1: 고의가 아닌 더블히트(double hit)는 방해인가?

판정: 아니다. 규칙 24(f) 참조.

케이스 2: 한 선수가 상대방이 방해를 받았다고 생각해서 플레이를 멈췄다고 주장한다. 방해인가?

판정: 아니다. 그렇게 주장한 선수의 실점이다.

케이스 3: 볼이 코트 위로 날아가는 한 마리의 새를 맞췄다. 방해인가?

판정: 그렇다. 그 포인트는 다시 해야 한다.

케이스 4: 포인트가 시작됐을 때 자기 쪽에 있던 볼이나 어떤 다른 물체가 그 선수를 방해한다. 이것이 방해인가?

판정: 아니다.

케이스 5: 복식에서 서버의 파트너와 리시버의 파트너는 어디에 서도록 허용되나?

판정: 서버의 파트너와 리시버의 파트너는 각 자의 자기 쪽이라면 코트의 안이든 밖이든 어디라도 괜찮다. 그러나 만약 한 선수가 상대방에게 방해를 초래한다면, 방해에 관한 규칙이 적용된다.

27. 실수의 수정 (CORRECTING ERRORS)

테니스규칙상 실수가 발견되었을 때, 원칙적으로 그 때까지의 점수는 그대로 유효하다. 실수가 발견되면 다음과 같이 수정해야 한다:

a. 스탠다드 게임이나 타이브레이크 게임 중, 틀린 사이드에서 서브를 넣는다면

이를 발견한 즉시 점수에 의해 올바른 사이드에서 서브를 넣어야 한다. 실수가 발견되기 바로 전의 폴트는 폴트다.

- b. 스탠다드 게임이나 타이브레이크 게임 중, 양편 선수들이 틀린 엔드에 있다면 이를 발견한 즉시 점수에 의거해 올바른 엔드에서 서브를 넣어야 한다.
- c. 스탠다드 게임에서 서브 순서가 틀렸다면, 실수가 발견된 즉시 원래 서브를 넣도록 되어있는 선수가 서브를 넣어야 한다. 하지만, 만일 그 실수가 발견되기 전에 게임이 끝나버렸다면 서비스 순서는 바뀐 채 계속해야 한다. 이럴 경우 볼 체인지는 원래 계획되어있던 게임 수보다 한 게임 늦춰 진행해야 한다. 실수가 발견되기 전에 상태 편에 의해 넣어진 서비스 폴트는 무효다. 복식에서, 만약 실수가 발견되기 전에 한 팀이 파트너 순서가 잘못되어 서브를 해서 폴트가 되었다면 그 폴트는 유효하다.
- d. 만약 타이브레이크 게임 중에 서비스 순서가 잘못된 것이 진행된 포인트 수의 합이 짝수 직후에 발견되었다면, 실수를 그때라도 즉시 바로잡고 다음 포인트를 진행해야 한다. 만일 그 실수가 홀수직후에 발견되었다면, 서비스는 순서를 변경된 채 계속해야 한다. 실수가 발견되기 전에 한 팀이 파트너 순서가 잘못되어 서브해서 폴트가 되었다면 그 폴트는 유효하다.
- e. 복식에서 스탠다드 게임 또는 타이브레이크 게임 중에, 만약 리시브 순서가 잘못되었다면, 실수가 발견된 그 게임이 끝날 때까지는 변경된 순서대로 진행해야 한다. 그 세트에서 그 다음 리시브하는 게임에서는 원래의 순서로 바로 회복해 진행해야 한다.
- f. “어드밴티지 세트”로 하기로 사전에 정해놓았었는데, 깜박하고 6 게임스 올(6 games all)에서 타이브레이크 게임을 시작했을 경우, 그 실수를 한 포인트만 끝나고 발견했다면 곧바로 수정하여 어드밴티지 세트를 해야 한다. 그 실수를 두 번째 포인트가 진행되고 있는 이후에 발견되었다면 그 세트는 “타이브레이크 세트”로 계속한다.
- g. “타이브레이크 세트”로 하기로 사전에 정해놓았었는데, 깜박하고 6 게임스 올(6 games all)에서 스탠다드 게임을 시작했을 경우, 그 실수를 한 포인트만 끝나고 발견했다면 곧바로 수정하여 타이브레이크 게임을 해야 한다. 그 실수를 두 번째 포인트가 진행되고 있는 이후에 발견되었다면 그 세트는 8 게임스 올(또는 더 많은 짝수가 될 때까지)이 될 때까지 “어드밴티지 세트”로 하며, 그 때에 타이브레이크 게임을 해야 한다.
- h. 당초 파이널 세트는 매치 타이브레이크로 한다 해놓고선, 깜박하고 “어드밴티지 세트” 또는 “타이브레이크 세트”로 시작되었을 경우, 만약 한 포인트만 하고 발견되었다면 즉시 바로잡아 매치 타이브레이크로 해야 한다. 그러나 만일 두 번째 포인트를 이미 시작하고 난 뒤 발견되었다면 그 세트

는 세 게임을 어느 누가 먼저 이길 때까지 계속하거나, 2 게임스 올이 될 경우엔 그 때 비로소 매치 타이브레이크를 해야 한다. 하지만 만약 다섯 번째 게임의 두 번째 포인트를 시작한 이후에 잘못이 발견되었다면 그 세트는 “타이브레이크 세트”로 진행한다. (부록 IV 참조)

- i. 볼 체인지가 올바른 때에 행해지지 않았다면 새 볼로 서브했어야 하는 선수 /팀이 그 다음 차례에 서브하는 게임에서 바뀌어야 한다. 게임 중에는 볼을 교환할 수 없다.

28. 심판의 역할 (ROLE OF COURT OFFICIALS)

심판진이 배치되는 매치에서 그들의 역할과 책임은 부록 V에 명시되어 있다.

29. 플레이의 계속 (CONTINUOUS PLAY)

원칙적으로 플레이는 매치가 시작되어 (매치의 첫 서비스가 시작되는 때) 그 매치가 종료될 때까지 계속적으로 진행되어야 한다.

- a. 포인트와 포인트 사이는 최대 20초가 허용된다. 엔드체인지 때엔 최대 90초가 허용된다. 하지만 각 세트의 첫 번째 게임이 끝나고 엔드체인지하는 때와 타이브레이크 게임 중 엔드체인지하는 때에는 플레이는 쉬는 시간 없이 체인지해야 한다. 각 세트를 마친 후의 셋브레이크 (set break) 때에는 최대 120초의 쉬는 시간을 갖도록 해야 한다. 최대 시간이란 한 포인트가 끝나는 순간부터 그 다음 포인트의 첫 서비스가 시작되는 시점까지다. 주최측은 ITF의 승인 하에 엔드체인지 때 90초와 셋브레이크 때 120초를 연장할 수도 있다.
- b. 만약 선수가 어쩔 수 없이 (라켓을 제외한) 옷이나 신발 또는 필수용구에 이상이 생겨 경기를 계속할 수 없을 때는 그 문제를 해결할 합리적 추가시간이 허용될 수 있다.
- c. 컨디션을 회복하기 위한 추가시간을 선수에게 허용해서는 안 된다. 하지만 부상을 당했을 경우 그 부상치료를 위해 3분간의 메디컬 타임아웃 (medical timeout)을 허용할 수 있다. 당초 행사 전에 발표가 있었다면 제한된 회수의 화장실(toilet)/복장교환 브레이크(break)도 역시 허용할 수 있다.
- d. 주최측은 행사 전에 발표를 했었다면 최대 10분간의 휴식시간을 허용할 수 있다. 이 휴식시간은 5세트매치에서는 세 번째 세트를 마친 후에, 또는 3세트매치에서는 두 번째 세트를 마친 후에 가질 수 있다.

테니스를

e. 주최측의 별도 결정이 없으면 워업 시간은 최대 5분으로 해야 한다.

30. 코칭 (COACHING)

선수가 들을 수 있거나 볼 수 있는 어떠한 지시 또는 대화도 코칭으로 간주된다. 팀감독이 코트 상에 위치하는 단체전에서는 그 감독이 세트브레이크와 엔드체인지하는 시간에 선수(들)에게 코칭할 수 있다, 그러나 각 세트의 첫 게임 후 및 타이브레이크 중의 엔드체인지 때에는 할 수 없다. 그 외 모든 매치에서는 코칭이 허용되지 않는다.

케이스 1: 분명한 신호로 선수를 코칭하는 게 허용되나?

판정: 안 된다.

케이스 2: 플레이가 중단되어 나중에 다시 하게 될 때 선수가 코칭을 받을 수 있나?

판정: 받을 수 있다.

휠체어 테니스 규칙

다음과 같은 사항을 제외하고는 휠체어 테니스 경기는 ITF 테니스 규칙에 따른다:

a. 두 번 바운스 규정

휠체어 테니스 선수는 볼을 두 번 바운드해서 치는 게 허용된다. 선수는 볼이 세 번 바운드되기 전에 리턴해야 한다. 두 번째 바운스로 코트에 들어갔는지 나갔는지를 판별할 수도 있다.

b. 휠체어

휠체어를 몸의 일부로 보아 선수의 몸에 해당하는 모든 규정을 휠체어에 적용해야 한다.

c. 서비스

- 1) 서비스는 다음과 같은 방식으로 넣어야 한다. 서비스를 넣기 직전에 서버는 일단 정지상태를 취해야 한다. 그리고 나서 타구 전에 한 차례 밀기가 허용된다.
- 2) 서버는 서비스를 넣는 동안 휠이나 센터마크와 사이드라인 가상연장선 상 범위 안의 베이스라인 뒤를 제외한 어느 곳에도 닿으면 안 된다.
- 3) 일반적인 방법으로 서비스가 넣기가 불가능한 사지마비 장애 선수는 그 선수가 어느 다른 한 사람의 볼을 그 선수를 위해 떨어뜨려도 된다. 하지만 매번 같은 방법으로 서브해야 한다.

d. 실점

다음과 같은 경우는 실점이다:

- 1) 볼이 바닥에 세 번 닿기 전에 리턴하지 못하는 경우,
- 2) 아래 'e' 항에 의거 선수는 인플레이중 서비스를 넣거나 볼을 치거나 바닥 또는 휠에 대해 돌거나 멈출 때 그의 발이나 하부사지의 일부를 브레이크 또는 안전장치로 사용하는 경우, 또는
- 3) 선수가 볼을 칠 때 엉덩이 한 쪽을 그의 휠체어 시트에 붙이지 않은 경우.

e. 발로 체어를 추진하기

테니스를

- 1) 용량부족으로 선수가 휠을 통해 휠체어를 추진할 수 없는 경우, 한 쪽 발을 사용하여 휠체어를 후진해도 된다.
- 2) 위의 e항 1) 규칙에 의거 선수가 한 발을 이용해 체어를 후진하는 게 허용된다 하더라도, 그 선수의 발 일부가 다음과 같은 경우 바닥에 닿으면 안 된다:
 - a) 라켓이 볼을 칠 때를 포함하여 전진하는 스윙동작일 때,
 - b) 서비스 동작의 시작부터 라켓이 볼을 칠 때까지.
- 3) 선수가 이 규정을 어기면 실점한다.

f. 휠체어/비장애인 테니스

휠체어 테니스 선수가 비장애인과 함께 또는 상대하여 경기할 경우, 휠체어 테니스 규칙은 휠체어 테니스 선수에게 적용되고 비장애인 테니스 규칙은 비장애인 테니스에게 적용되어야 한다. 이런 경우 비장애인 선수가 원 바운스만 허용되는 반면에 휠체어 선수는 투 바운드가 허용된다.

주: 하부사지의 개념: 둔부, 엉덩이, 허벅지, 다리, 발목 및 발을 포함한 하부수족을 뜻한다.

테니스 규칙의 수정

테니스 규칙에 대한 공식적이고 결정적인 본문은 항상 영어로 되어야 하며 본 위원회의 연례 정기총회에서 말고는 규칙의 변경이나 해석은 할 수 있을 뿐이나, 그런 변경을 구체화하는 결의통보가 없는 한 본 연맹은 ITF 기구(해결통보)의 제1구조에 의거 받아들이지 않으며 그러한 결의나 그 것에 상응하는 효과를 지닌 것은 2/3 이상의 찬성에 의해 처리되어야 한다.

그렇게 해서 만들어진 어떠한 변경도 정기총회에서 특별히 다수에 의해 결정되지 않는 이상 다음 해의 1월1일부터 기준하여 효력이 발생된다.

그렇지만 본 연맹 이사회는 그 다음 정기총회에서 확정하는 조건으로 긴급한 해석의 질의를 해결하는 힘을 가져야 한다.

이 규칙은 본 위원회의 정기총회에서 만장일치가 되지 않는 한 어느 때라도 변경될 수 있다.

부록 I

볼 (THE BALL)

- a. 볼은 직물 커버로 구성된 균일한 외피로 되어야 하며 색상은 흰색 또는 노란색이어야 한다. 이음매가 있으면 실밥이 없어야 한다.
- b. 두 타입 이상의 볼이 명시된다. 볼은 아래 표에 열거된 요구사항에 부합해야 한다:

	타입 1 (고속)	타입 2 (중속) ¹	타입 3 (저속) ²	고도 ³
무 게	56.0-59.4 g (1.975-2.095 oz)	56.0-59.4 g (1.975-2.095 oz)	56.0-59.4 g (1.975-2.095 oz)	56.0-59.4 g (1.975-2.095 oz)
크 기	6.54-6.86 cm (2.57-2.70 in)	6.54-6.86 cm (2.57-2.70 in)	7.00-7.30 cm (2.76-2.87 in)	6.54-6.86 cm (2.57-2.70 in)
반 발 (뒤튀기)	135-147 cm (53-58 in)	135-147 cm (53-58 in)	135-147 cm (53-58 in)	122-135 cm (48-53 in)
전진방향 ⁴	0.495-0.600 cm (0.195-0.236 in)	0.560-0.740 cm (0.22-0.291 in)	0.560-0.740 cm (0.22-0.291 in)	0.560-0.740 cm (0.22-0.291 in)
후진변형	0.670-0.915 cm (0.264-0.36 in)	0,800-1.080 cm (0.315-0.425 in)	0,800-1.080 cm (0.315-0.425 in)	0,800-1.080 cm (0.315-0.425 in)

주:

- 이 볼은 가압하거나 가압하지 않아도 된다. 가압하지 않은 볼은 7 kPa (1 psi) 이하의 내압을 가져야 하고, 해발 1,219 m (4,000 ft) 이상의 고도에서 하는 경기에 사용되며, 대회가 열리는 고도에서 60일 이상 순용된 것이어야 한다.
 - 이 볼 역시 해발 1,219 m (4,000 ft) 이상의 고지대 코트에 사용을 권장한다. 코트표면은 어떠한 종류의 표면이라도 괜찮다.
 - 이 볼은 가압한 것이며 해발 1,219 m (4,000 ft) 이상의 고지대 플레이에 적합하게 만든 부가적인 볼이다.
 - 변형은 각기 세 개의 축을 따라 평균적인 한 개의 수치라야 한다. 두 개의 다른 수치가 0.75 cm (.030 in)보다 크면 안 된다.
- c. 뒤튀기, 크기 및 변형에 관한 모든 시험은 아래 제도시험 규정에 따라 실시해야 한다.

제조시험 규정 (REGULATION FOR MAKING TESTS)

- 1) 별도 명시된 바가 없는 한, 모든 시험은 온도 약 20°C (68°F), 상대습도 약 60% 및 대기압 약 102 kPa (30 in. Hg)에서 실시해야 한다. 모든 볼은 시험실 시 전 밀폐된 통에서 끄집어내어 승인된 온도와 습도에서 24시간 보관 후 같은 온도와 습도 하에서 시험을 실시해야 한다.
- 2) 경기가 개최되는 지역이 온도 20°C (68°F), 상대습도 60% 및 대기압 102 kPa (30 in. Hg)와 어느 하나라도 원천적으로 다르면, 그 지역의 평균온도, 평균 습도 또는 평균기압을 그 지역 특성에 맞는 별도의 기준을 마련할 수도 있다. 그렇게 조정된 기준의 신청은 해당국가의 테니스협회에 의해 마련되어 국제테니스연맹에 제출될 수 있으며, 만약 이것이 승인되면 그것은 그 지역의 기준으로 채택되어야 한다.
- 3) 지름의 모든 시험에서, 0.318 cm (0.125 in)의 일정한 두께로 가급적 부식하지 않는 금속판으로 구성된 고리모양 계기를 사용해야 한다. 볼 타입 1 (고속)과 볼 타입 2 (중속) 볼에 있어서는 각각 지름 6.54 cm (2.57 in) 및 6.86 cm (2.70 in) 되는 판에 두 개의 원형 개구부가 있어야 한다. 볼 타입 3 (저속) 볼은 각각 지름 7.00 cm (2.76 in) 및 7.30 cm (2.87 in) 판에 두 개의 원형 개구부가 있어야 한다. 계기의 안쪽 면은 반지름 0.160 cm (0.063 in)의 볼록 측면을 가져야 한다. 볼은 볼 자체의 무게로 어느 방향으로든지 작은 개구부를 통해 떨어져야 한다.
- 4) 규칙 3 하에서 실시되는 변형의 모든 시험에서는 회귀변형이 요구되는 수정 분을 포함하여 뒤이어 일어나는 추가 및 개선과 함께 퍼시 허버트 스티븐스 (Percy Herbert Stevens)에 의해 설계되고 영국 특허번호 23050으로 특허된 기계를 도입해야 한다.
- 5) 시험절차는 다음과 같이 명시된 순서대로 실시해야 한다:
 - a. 사전 압축? 볼을 시험하기 전 볼 상태가 각 세 개의 지름이 서로 직각으로 연결되어 약 2.54 cm (1 in) 만큼 서서히 압축되어야 한다. 이 과정은 세 번 (합해서 아홉 번의 압축) 실행되어야 한다. 모든 시험은 사전압축

- 후 두 시간 이내에 끝나쳐져야 한다.
- b. 무게 시험.
 - c. 크기 시험 (위 3항에서처럼).
 - d. 변형 시험 ? 기계의 압반이 표피이음매에 닿지 않도록 수정한 스티븐스 기계 위에 놓는다. 접촉무게를 적용하고, 가리키는 바늘과 표시가 수평을 이루며, 숫자판이 0이 되도록 한다. 볼 위에 8.2 Kg (18 lbs)의 하중에 상당하는 위치에서 바른 방향으로 시험무게를 가한다, 그리고 나서 바퀴는 저울대가 자리를 떠는 순간부터 바늘이 표시 점과 수평이 될 때까지 5초가 경과되는 일정한 속도로 회전된다. 회전이 멈출 때 눈금을 기록한다 (진진방향 변형). 바퀴는 열(10)의 숫자가 눈금 변형 2.54 cm (1 in)에 도달할 때까지 재차 회전된다. 그리고 나서 바퀴는 저울대 바늘이 표시 점에 다시 포개어질 때까지 일정한 속도로 (압력을 풀어줌) 반대방향으로 되돌려진다. 10초를 기다린 후, 바늘은 필요 시 표시 점으로 조정된다. 그 때 눈금을 기록한다 (회귀변형). 이 절차는 각 볼에 최초의 위치로 상호 직각방향으로 두 개의 지름을 가로 질러 반복된다.
 - e. 되튀기 시험 (위와 같이) ? 볼을 254 cm (100 in)로부터 부드럽게 떨어뜨려 단단한 수평면 위에 떨어진다. 떨어지는 높이와 되튀기의 측정은 바닥면으로부터 볼의 밑부분까지를 택한다.

코트 페이스의 분류 (CLASSIFICATION FOR COURT PACE)

코트바닥 면의 페이스를 결정하는데 이용되는 ITF 시험방법은 “테니스코트 바닥 면의 시험방법에 대한 ITF 지침서”라고 칭한 ITF 출판물에 설명되어있는 바와 같이 ITF CS 01/02 (ITF 코트 페이스 등급)이다. ITF 코트 페이스 등급 0에서 29인 코트 면은 카테고리 1 (저속)로 분류되어야 한다. 이 분류에 적합한 코트 면의 예는 대부분의 클레이코트 및 풀어진 광물질로 처리한 타입의 면이 여기에 속한다.

ITF 코트 페이스 등급이 30 내지 34인 코트 면이 카테고리 2 (중저속)로 분류되어야 하며, ITF 코트 페이스 등급이 35 내지 39인 코트 면이 카테고리 3 (중속)으로 분류되어야 한다. 이 분류에 적합한 코트 면의 예는 대체로 아크릴 코팅한 면 및 일부의 카페트(carpet) 면이 여기에 속한다.

ITF 코트페이스 등급이 40 내지 44인 코트 면이 카테고리 4 (중고속)로 분류되어야 하며, ITF 코트페이스 등급이 45 이상인 코트 면이 카테고리 5 (고속)로 분류되어야 한다. 이 분류에 적합한 코트 면의 예는 대부분의 천연잔디, 인조잔디 및 일부의 카펫 면이 여기에 속한다.

케이스 1: 어떤 볼 타입이 어떤 코트 면에 사용되어야 하나?

판정: 테니스 규칙 하에서 3가지 타입의 볼이 승인된다, 하지만:

- a. 볼 타입 1 (고속)을 저속 코트 면에 사용한다.
- b. 볼 타입 2 (중속)를 중저속, 중속 및 중고속 코트 면에 사용한다.
- c. 볼 타입 3 (저속)을 고속 코트 면에 사용한다.

부록 II

라켓 (THE RACKET)

- a. 스트링 패턴의 주된 부분인 타구 면은 스트링이 프레임(frame)의 여러 구멍속으로 통과하던 프레임 가장자리에 접하여 메어지든 작은 쪽이 프레임에 연결되어 스트링을 격자무늬로 상호 엮은 하나의 형태로 평탄하게 메어져야 한다. 스트링 패턴은 전체적으로 일정해야 하며, 특히 가운데가 다른 부위보다 더 적게 촘촘해서는 안 된다. 라켓은 양 면이 똑 같은 성질이 되도록 설계되고 또 스트링이 메어져야 한다. 라켓은 낚아짐과 깨짐 또는 진동을 제한하고 방지하는 것들 또는 프레임에만 해당되는 것을 제외하고는 무게를 분산시키기 위해 어떠한 부착물이나 돌출 물 및 장치는 그러한 목적을 위해 크기 및 위치가 합리적이어야 한다.
- b. 라켓프레임은 손잡이 부분을 포함하여 전체 길이가 73.7 cm (29 in)를 초과해서는 안 된다. 라켓프레임은 전체 폭이 31.7 cm (12.5 in)를 초과해서는 안 된다. 타구면은 전체 길이가 39.4 cm (15.5 in) 그리고 전체 폭이 29.2 cm (11.5 in)를 초과해서는 안 된다.
- c. 손잡이를 포함한 프레임과 스트링은 라켓 모양을 물질적으로 변경하는 것, 또는 관성의 힘을 변화시켜 라켓 장축 방향으로 무게를 실질적으로 변경하는 것, 또는 경기 중 라켓 작용에 영향을 주는 물리적 특성을 변경하는 것을 가능케 하는 어떠한 장치 물도 달아서는 안 된다. 라켓 특성에 변화나 영향을 주는 어떠한 에너지 원천을 라켓에 부착하거나 라켓 제작에 이용할 수는 없다.
- d. 라켓을 경기 중인 선수에게 들을 수 있거나 볼 수 있는 어떠한 종류의 전달, 충고 또는 지시를 줄 수 있는 장치 물을 달아서는 안 된다.

부록 III

광고 (ADVERTISING)

1. 네트포스트 중심으로부터 91.4 cm (3 ft) 이내의 네트 부분에 위치하고 선수들의 시야나 경기 컨디션에 방해가 되지 않는 범위에서 네트에 광고 설치하는 허용된다.
2. 코트의 뒤편과 옆쪽에 위치한 광고 및 다른 표시나 재료는 선수들의 시야나 경기 컨디션에 방해가 되지 않는 범위에서 허용되어야 한다.
3. 코트라인 바깥쪽 바닥면의 광고 및 표시나 재료는 선수들의 시야나 경기 컨디션에 방해가 되지 않는 범위에서 허용된다.
4. 위 (1), (2) 및 (3)항에도 불구하고 네트 또는 코트 뒤쪽과 옆쪽, 또는 라인 밖 코트 바닥면의 어떠한 광고, 표시 또는 재료도 선수들의 시야가 경기 컨디션에 방해할 줄 수 있는 흰색이나 노란색 또는 그 외의 밝은 색을 피하도록 한다.
5. 코트라인 안쪽에는 광고와 어떤 표시 또는 재료를 허용하지 않는다.

부록 IV

대체절차 및 스코어링 방법 (ALTERNATIVE PROCEDURES AND SCORING METHODS)

게임 스코어 (규칙 5):

“노 애드” 스코어링 방법

이런 대체 스코어링 방법이 사용될 수 있다.

“노 애드” 게임은 서버의 점수를 서버의 점수를 먼저 부르면서 다음과 같이 부른다:

포인트 점수가 없는 것	- “리브 (0)”
첫 포인트	- “15”
둘째 포인트	- “30”
셋째 포인트	- “40”
넷째 포인트	- “게임”

양 선수/팀이 각각 세 포인트씩 이겼다면 점수는 “듀스”가 되고 한 개의 디사이딩 포인트 (deciding point)로 경기해야 한다. 리시버는 코트의 오른쪽 또는 왼쪽 어느 쪽에서 리시브할 가를 선택해야 한다. 복식에서는 리시빙 팀의 선수들이 이 디사이딩 포인트를 리시브함에 있어 자리를 바꾸지 못한다. 디사이딩 포인트를 이기는 선수/팀이 “게임”을 이기게 된다.

혼합복식에서는 서버와 같은 성(性)의 선수가 디사이딩 포인트를 리시브해야 한다. 리시빙 팀의 선수들이 디사이딩 포인트를 리시브함에 있어 자리를 바꾸지 못한다.

세트의 스코어 (규칙 6 및 7):

1. “숏 세트 (SHORT SET)”

네 게임을 이기는 첫 선수/팀이 그 세트를 이기게 되는데, 상대에 대해 두 개

임 이상의 차이가 나와 한다. 만약 스코어가 4 게임스 올 (4 games all)이 되면, 타이브레이크 게임을 해야 한다

2. 매치 타이브레이크 (7 포인트)

스코어가 1 세트 올 (1 set all)이 되거나, 5 세트 매치에서 2 세츠 올 (2 sets all)이 될 경우, 타이브레이크 게임을 해야 한다. 이 타이브레이크 게임이 파이널 세트를 대신한다.

일곱 포인트를 먼저 이기는 선수/팀이 매치 타이브레이크를 이기는 것인데 상대에 대해 두 포인트 이상의 차이가 나와 한다.

3. 매치 타이브레이크 (10 포인트)

스코어가 1 세트 올 (1 set all)이 되거나, 5 세트 매치에서 2 세츠 올 (2 sets all)이 될 경우, 타이브레이크 게임을 해야 한다. 이 타이브레이크 게임이 파이널 세트를 대신한다.

열 포인트를 먼저 이기는 선수/팀이 매치 타이브레이크를 이기는 것인데 상대에 대해 두 포인트 이상의 차이가 나와 한다.

주: 파이널 세트를 대신하기 위해 매치 타이브레이크를 채택할 때:

- * 원래의 서비스 순서는 그대로 계속한다. (규칙 5 및 7)
- * 복식에서는 각 세트를 시작할 때와 마찬가지로 팀 내에서 서빙 및 리시빙의 순서를 바꿀 수 있다. (규칙 14 및 15)
- * 매치 타이브레이크를 시작하기 전 120초의 세트브레이크를 두어야 한다.
- * 매치 타이브레이크 시작 전에는 비록 볼 체인지 할 때가 되었다 하더라도 볼을 바꾸지 말아야 한다.

엔드 체인지 (규칙 10)

타이브레이크 게임에서 엔드 체인지는 다음과 같은 대체 안으로도 할 수 있다.

타이브레이크 게임 중, 선수들은 첫 포인트와 그 이후 매 네 포인트마다 엔드 체인지를 해야 한다.

테니스를

서비스 중의 레트 (규칙 22):

이 대채안은 규칙 22a의 서비스 레트 없이 경기하는 것이다.

즉 서브가 네트, 스트랩 또는 밴드에 닿아도 그냥 경기를 진행한다는 것이다.

(이 대채안은 “노 레트 룰 (no let rule)” 이라 하면 되겠다)

부록 V

심판의 역할 (ROLE OF COURT OFFICIALS)

레퍼리(Referee)는 테니스 법의 모든 질문에 대한 최종 권한을 갖고 있으며 레퍼리의 결정이 최종적이다. 주심이 배치된 매치에서는 주심이 매치 중의 사실에 관한 모든 질의에 대한 최종권한을 갖는다. 선수는 테니스 법에 대해 주심의 해석에 이견이 있을 경우 레퍼리를 코트로 불러올 수 있는 권한을 갖는다.

선심과 네트 엄파이어가 배치된 매치에서는 그들이 라인 및 네트와 관련된 모든 콜(풋폴트 포함)을 한다. 주심은 자기 생각에 선심 또는 네트 엄파이어의 콜이 잘못되었다고 확신할 때는 그것을 뒤집을 수 있는 권한이 있다. 선심이나 네트 엄파이어가 없을 때는 라인과 네트(풋폴트 포함)에 관련한 모든 콜에 대해 책임이 있다.

선심이 콜을 결정할 수 없을 경우엔, 주심이 결정하도록 즉시 신호를 보내야 한다. 선심이 콜을 할 수 없거나 선심이 없을 경우에, 또 주심이 인/아웃에 대한 결정을 할 수 없는 경우, 그 포인트는 다시 해야 한다. 레퍼리가 코트내에 앉아있는 단체전에서는 레퍼리 또한 인/아웃에 대한 최종판결 권한을 갖는다.

주심이 필요하다고 판단될 때는 언제라도 경기를 중단시키거나 미룰 수 있다. 레퍼리 역시 어두워졌거나 날씨 또는 코트사정이 좋지 못한 경우 경기를 중단하거나 미룰 수 있다. 어두워짐으로 해서 경기를 미루어야 할 때, 경기가 세트 끝이나 치른 게임수의 합이 짝수일 때 해야 한다. 경기를 재개할 때, 스코어와 선수들의 위치는 이전의 스코어와 위치에서 재개해야 한다.

주심 또는 레퍼리는 행동규범 (Code of Conduct)을 고려하여 계속적 경기 경기의 지속 여부 및 코칭에 대해 판단해야 한다.

케이스 1: 주심은 번복판정 후 서버로 하여금 첫 서브를 넣도록 했는데, 리시버가 첫 서브는 이미 폴트였기 때문에 둘째 서브를 넣어야 한다고 주장한다. 레퍼리가 이것을 판정하기 위해 코트로 불러져야 하나?

판정: 그렇다. 주심이 테니스 법의 질의에 대해 첫 판정을 할 수 있지만, 선수가 주심의 판정에 항의가 있을 경우(특정사실의 적용과 관련된 문제)엔, 레퍼리가 최종판정을 하도록 코트로 불러져야 한다.

케이스 2: 볼이 아웃으로 선언되었다, 하지만 선수가 그 볼이 굿(good)이라고 주장한다. 레퍼리를 불러 판정토록 해도 되나?

판정: 안 된다. 주심이 실제 사실에 대한 최종판정을 한다. (하나의 특정한 일 중에 실제 사실로 일어난 문제이기예)

케이스 3: 주심은 주심이 봤을 때 포인트 진행 중에 선심이 콜(call)한 것이 명백한 오판이라 생각하여, 그 포인트가 다 끝나고 나서 판정을 번복할 수 있나?

판정: 없다. 주심은 선심의 오판이라 확신한다면 그 즉시 번복해야 한다.

케이스 4: 선심이 “아웃”으로 콜 했는데 선수가 그 볼은 굿(good)이라고 주장한다. 주심이 선심의 콜을 번복할 수 있나?

판정: 없다. 주심은 선수의 항의나 주장으로 인해 판정을 번복해서는 안 된다.

케이스 5: 선심이 “아웃”으로 콜 했다. 주심은 분명하게 볼 수는 없었지만 그 볼이 들어갔다고 생각했다. 주심은 선심의 콜을 번복할 수 있나?

판정: 번복할 수 없다. 주심은 선심의 콜이 잘못되었다고 명백하게 확신할 경우에만 번복할 수 있다.

케이스 6: 주심이 스코어를 부른 후에 선심이 콜을 번복하는 게 허용되나?

판정: 된다. 선심이 잘못 불렀다고 생각하면 그 수정은 선수의 항의나 주장에 근거하지 않은 한에는 을 초래치 않도록 즉각적으로 해야 한다.

케이스 7: 주심 또는 선심이 “아웃”으로 콜을 한 후 바로 “굿”으로 고친다, 올바른 판정은?

판정: 주심은 당초 “아웃”으로 콜을 한 것이 어느 선수에게라도 방해가 된 것이 아니었는가를 먼저 결정해야 한다. 만일 방해가 된 것이라면 그 포인트는 다시 해야 한다. 방해가 아니라면 그 볼을 친 선수의 득점이다.

케이스 8: 네트를 넘어온 볼이 바로 다시 네트를 넘어가고 있을 때 선수가 라켓을 네트 너머로 올바르게 뺀어 그 볼을 친다. 이 때 상대방이 방해를 한다. 바른 판정은?

판정: 주심은 그 방해가 고의냐 아니냐를 판정하여 방해를 당한 선수에게 점수를 주든지 아니면 그 포인트를 다시 하게 한다.

볼 자국 검사 절차 (BALL MARK INSPECTION PROCEDURES)

1. 볼 자국 검사는 클레이 코트에서만 할 수 있다.
2. 선수/팀이 제기한 볼 자국 검사는 포인트의 마지막 볼 처리나 랠리 중 포인트를 중단했을 때 (리턴은 허용되지만 선수가 즉시 중단해야 함)에 대해 주심이 그의 자리에서 확실하게 구별 못할 때만 허용되어야 한다.
3. 주심이 볼 자국 검사를 하기로 마음 먹었다면, 그는 심판대에서 내려와 스스로 검사를 해야 한다. 만약 그가 자국이 어디였는지 잘 모르면, 선심에게 자국 위치에 대해 도움을 요청할 수 있으나, 검사는 주심이 해야 한다.
4. 선심과 주심이 볼 자국의 위치를 확실하게 알지 못할 경우나 자국을 입을 수 없는 경우엔, 당초 콜 한 것 또는 번복한 것이 유효하다.
5. 일단 한번 주심이 확인하여 선언했으면 그것이 최종적이며 항의 할 수 없다.
6. 클레이 코트 테니스에서 주심은 확실하게 콜을 할 수 없을 때에는 스코어를 너무 빨리 부르지 말아야 한다. 만약 의심스러우면 볼 자국 검사가 필요함을 결정하기 위해 스코어를 부르기 전에 기다려라.
7. 복식에선 어필하는 선수가 경기를 멈추거나 주심이 경기를 중단하는 방법으로 그의 어필이 이루어져야 한다. 어필을 하면 우선 그것이 적절한 어필 절차가 된 것인지를 판단해야 한다. 만약 그것이 적절치 않거나 시간적으로 늦을 경우엔, 주심은 상대팀이 고의적으로 방해를 받았다고 결정할 수도 있다.
8. 만약 선수가 주심의 최종판정을 하기 전에 볼 자국을 지운다면, 그 선수는 콜을 인정하는 것이 된다.
9. 선수는 행동규범의 비 신사적 조항에 순종하지 않고 볼 자국을 체크하기 위해 네트 반대편으로 가지 않는 게 바람직하다.

전자적 확인 절차 (ELECTRONIC REVIEW PROCEDURES)

전자적 확인 시스템을 이용하는 대회에선 다음과 같은 절차를 따라야 한다:

1. 포인트의 마지막 타구가 끝난 시점 또는 선수/팀이 랠리 도중 볼을 중단시켜서 라인 콜 또는 콜 반복의 전자적 확인을 요청할 수 있다 (이 때 리턴은 허용되나 선수가 즉각 타구를 중단해야 함).
2. 주심은 라인 콜이나 반복의 정확성에 대해 의심스러울 때 전자적 확인 이용을 결정해야 한다. 하지만 주심이 볼 때 선수가 불합리한 요청을 하거나 시간적으로 제때에 요청하지 않는다고 판단되면 주심은 전자적 확인을 거절할 수 있다.
3. 복식경기에서 선수 또는 주심이 경기를 중단시키는 방법으로 선수의 이의 제기가 이뤄져야 한다. 주심에게 요청되면 주심은 그 이의제기가 적절한 절차로 요청되었는지를 먼저 판단해야 한다. 만약 그것이 적절치 못하거나 시간적으로 늦었다고 본다면, 주심은 상대팀이 고의적인 방해를 받았다고 판단할 수도 있으며 이 경우 그 이의를 제기한 팀이 실점 한다.
4. 전자적 확인이 불가능할 경우엔 당초의 콜 또는 반복하여 바로 잡은 콜이 어떠한 이유에서든 항상 유지된다.
5. 주심의 최종판정이 전자적 확인의 결과이며 이에 이의를 제기할 수 없다. 눈으로 직접 확인하는 것이 필요하다면 레퍼리가 승인한 심판이 리뷰 오피셜이 볼 임팩트 (ball impact)가 어느 것인지를 결정해야 한다.
6. 각각의 선수(팀)는 매세트당 3회의 리뷰기회가 허락되며, 타이브레이크시에 추가로 1회가 더 허용된다. 어드밴티지 세트로 진행되는 경우에는 게임 스코어 6:6인 경우 다시 처음부터 새로 3회의 리뷰기회가 허용된다. (6:6, 12:12, 18:18, etc) 매치타이브레이크인 경우에는 매치타이브레이크동안 총 3회의 리뷰기회가 주어진다. 리뷰가 계속 성공적으로 인정되는 한에는 선수(팀)는 무한정 리뷰를 요청할 수 있다.

부록 VI

10세 이하 공식적 테니스 시합 (OFFICIAL 10 AND UNDER TENNIS COMPETITION) (2009. 12. 39일까지 시험적으로 인가)

코트:

기존 크기의 코트뿐 아니라, 다음과 같은 크기의 코트도 10세 이하의 선수들에게 공식적 시합으로 사용될 수 있다:

- * 레드(Red) 코트는 직사각형으로서, 길이 10.97 m (36 ft) 내지 12.8 m (42 ft)에 넓이 4.88 m (16 ft) 내지 5.79 m (19 ft)로 한다. 네트 높이는 가운데가 0.8 m (31.5 in)로 한다.
- * 오렌지(Orange) 코트는 직사각형으로서, 길이 18.29 m (60 ft)에 넓이 6.4 m (21 ft) 내지 8.23 m (27 ft)로 한다. 네트 높이는 0.8 m (31.5 in) 내지 0.914 m (36 in)로 한다.

볼:

다음과 같은 형태의 볼을 10세 이하 선수들에게 권장한다:

- * 3단계(레드) 또는 2단계(오렌지) 볼을 레드 코트에 권장한다.
- * 2단계(오렌지) 또는 1단계(그린) 볼을 오렌지 코트에 권장한다.
- * 1단계(그린) 볼을 풀(full) 사이즈 코트에 권장한다.

3단계, 2단계 및 1단계 볼의 특성은 “ITF 승인 테니스 볼 및 코트면 분류 (ITF approved tennis balls & classified court surfaces)” 라 칭하는 ITF 발간 책자에 설명되어있다.

스코어링 방법:

3단계(레드), 2단계(오렌지) 또는 1단계(그린) 볼을 사용하는 10세 이하 선수들의 시합에서의 스코어링 방법은 (부록을 포함한) “테니스 규칙”에 명시된 바를 활용할 수 있으며, 더 짧게 할려면 1세트 올일 때 매치 타이브레이크를 하거나, 타이브레이크 게임으로 3판2승 하거나 아니면 1세트로 결정하는 방법을 택할 수 있다.

부록 VII

테니스 규칙에 대한 검토 및 심의 절차 (PROCEDURES FOR REVIEW AND HEARINGS ON THE RULES OF TENNIS)

1. 소개

- 1.1 이들 절차는 1998년 5월 17일 국제테니스연맹 이사회에 의해 승인되었다.
- 1.2 이사회는 때에 따라 절차를 보완하거나 수정 또는 변경할 수 있다.

2. 목적

- 2.1 국제테니스연맹은 테니스 규칙의 관리자이며 아래사항들을 다룬다:
 - a. 테니스 경기의 전통적 명성과 고결함을 보존하는 것.
 - b. 경기에 대해 전통적으로 필요한 기술을 적극적으로 보존하는 것.
 - c. 발전을 장려함으로써 경기의 도전을 유지하는 것.
 - d. 정당당한 경쟁을 확실히 하는 것.
- 2.2 테니스 규칙과 관련하여 공정하고 끊임없는 그리고 빠른 검토와 심의를 확실히 하기 위해 아래에 열거한 절차를 적용해야 한다.

3. 적용범위

아래 해당 사항들에 대해 규칙을 정하는데 적용한다:

- a. 규칙 1? 코트
- b. 규칙 2? 볼
- c. 규칙 4? 라켓
- d. 테니스 규칙의 부록 I 및 II
- e. 그 외 국제테니스연맹이 결정할 수 있는 테니스 규칙

4. 구조

- 4.1 이러한 절차 하에서 규칙제정은 규정위원회에 의해 발의되어야 한다.

- 4.2 이러한 규칙제정은 이들 절차에 따라 이의제기 법정에 이의제기 하는 권한으로서 그것이 최종적 구제이다.

5. 적용

- 5.1 규칙제정은 아래 경우에 택해진다:
 - a. 이사회에 동의에 따라, 또는
 - b. 아래와 같은 절차에 의해 신청을 접수함으로써.

6. 규정위원회의 지정 및 구성

- 6.1 규정위원회는 국제테니스연맹 회장 또는 그 지명자에 의해 지정되어야 하며 회장 또는 그 지명자가 결정하는 인원 수로 구성되어야 한다.
- 6.2 규정위원회에 두 사람 이상이 지명되면 그들 중 한 사람은 의장 역할을 맡도록 한다.
- 6.3 의장은 규정위원회의 검토 내지 심의사항에 대해 처음부터 그 절차를 조정하는 권한을 갖는다.

7. 규정위원회에 의해 제안된 규정

- 7.1 이사회에 의해 발의된 규정 제안의 세부사항은 규정제안과 관련된 진정한 사람 또는 선수, 장비 제조업체 또는 국가협회 또는 그 회원들에게 전달된다.
- 7.2 그렇게 전달받은 사람은 규정 제안과 관련하여 ITF 회장 또는 그 지명자에게 검토에 대한 코멘트, 반대의견, 또는 정보요구사항 등을 할 수 있도록 일정한 기간을 줘야 한다.

8. 규칙제정 신청

- 8.1 규칙제정은 선수, 장비 제조업체 또는 국가 테니스협회나 회원 누구라도 진정으로 규칙제정에 관심을 갖고 있는 자는 신청할 수 있다.
- 8.2 규칙제정 신청은 반드시 ITF 회장에게 서면으로 제출되어야 한다.
- 8.3 규칙제정 신청서가 그 효력을 갖기 위해서는 최소한 다음과 같은 사항들을 포함해야 한다:
 - a. 신청자의 성명 및 주소

- b. 신청 날짜
 - c. 요구한 규칙제정에 있어 신청자의 명확한 내용.
 - d. 신청자가 심의에 신뢰할 수 있는 관련된 모든 증거서류.
 - e. 만약 신청자의 생각이 전문적 증거가 필요하다고 볼 때는 그 전문적 증거가 심의되기 위한 의뢰서를 첨부해야 한다. 이러한 의뢰서는 추천하는 전문가의 이름 및 관련된 전문기술을 밝혀야 한다.
 - f. 라켓 또는 기구에 대한 규칙제정 신청을 할 때는, 그 기구의 신청이나 사본을 규칙제정 신청서와 함께 제출되어야 한다.
 - g. 만약 신청자 생각에 여건이 비정상적이라 판단되면, 즉 지정된 날짜나 그 이전에 규칙제정이 필요하다고 보면 그 비정상적인 정황설명서를 첨부해야 한다.
- 8.4 만약 규칙제정 신청서에 위 8.3 (a)-(g)항에서 요구되는 설명서 내지 기구에 관한 것을 포함하지 않을 경우 ITF 회장 또는 그의 지명자는 부족한 사항을 보충하는 적절한 기간을 신청자에게 통보하여 조치토록 한다. 이에 신청자가 그 지정된 기간 안에 부족 보충 제출을 하지 못할 때는 그 신청서는 기각된다.

9. 규정위원회 소집

- 9.1 유효한 신청서를 접수하거나 이사회에 발의에 의해 ITF 회장 또는 그의 지명자가 그 신청서 또는 발의를 처리하기 위해 규정위원회를 소집할 수 있다.
- 9.2 위원장 생각에 신청서나 발의가 심리 없이 공정히 해결될 수 있다고 판단되면 규정위원회는 신청서나 발의에 대한 심의회를 열지 않고 처리할 수도 있다.

10. 규정위원회의 절차

- 10.1 규정위원회 위원장은 검토 내지 심의의 적절한 양식, 절차 및 날짜를 결정한다.
- 10.2 위원장은 규칙제정을 제안하여 관심을 갖고 있는 신청자나 개인 또는 협회에게 보낼 위 10.1항에 열거한 사항을 마련해야 한다.
- 10.3 위원장은 모든 사안을 증거물과 관련하여 결정해야지 검토 내지 심리가 관여하는 당사자들이 그들의 사안을 설명하는 합리적인 기회를 공정하게 시행하는 조건으로 증거물의 절차와 허용을 지배하는 법적 규정의

해 결정되어서는 안 된다.

10.4 이들 절차 하에서는 검토 내지 심의가:

- a. 비공식적으로 시행해야 한다.
- b. 규정위원회에 의해 산회되거나 연기될 수 있다.

10.5 위원장은 특별한 기술이나 경험이 요구되는 특정 사안을 처리하기 위해 특별한 기술이나 경험을 가진 사람을 때에 따라서는 규정위원회에 신 회원으로 추가 배치하는 재량을 갖는다.

10.6 규정위원회는 다수결로 사안을 결정한다. 규정위원회의 위원은 기권하지 못한다.

10.7 위원장은 신청서의 비용 내지는 규칙제정에 따르는 장비와 연관한 시험을 하고 시험성적표를 확보하는데 드는 합리적인 비용과 관련하여 신청자 (내지 검토 또는 심의에서 코멘트 하거나 정보를 요구하는 개인 또는 단체)에 대해 질서를 잡는데 있어 완전한 재량권을 갖는다.

11. 통보

11.1 일단 규정위원회가 결정을 하면 가급적 빨리 그것을 제안하고 관심을 갖고 있는 신청자 또는 개인이나 협회에 보낼 통보서를 마련한다.

11.2 이러한 통보서는 규정위원회의 결정에 대한 종합적 사유를 포함해야 한다.

11.3 신청자에게 통보를 하거나 규정위원회가 어떤 한 날짜를 명시하면 규정위원회는 즉각 테니스 규칙에 포함시키게 된다.

12. 현 테니스 규칙의 적용

12.1 중간 규칙제정을 내놓기 위해서는 규정위원회의 권한에 의거 규정위원회가 규칙제정을 검토 내지 심의가 결론 날 때까지는 현재의 테니스 규칙을 계속 적용해야 한다.

12.2 검토 내지 심의를 하기 전이나 진행되고 있는 기간에 규정위원회 위원장은 그 사안의 방향이 테니스 규칙에 포함시키는 것이 합리적으로 필요하다고 보여지며 중간 규칙제정 발표절차가 있을 것임을 발표할 수 있다.

12.3 이와 같은 중간 규칙제정은 장비가 테니스 규칙에 부합하나 못하나에 대해 규정위원회의 유보로 장비 사용에 대한 금지명령을 포함시킬 수 있다.

13. 항의 심사관의 지명 및 구성

- 13.1 항의 심사관은 ITF 회장 또는 그 대리인에 의해 [이사회/기술위원회] 중에서 지명되어야 한다.
- 13.2 규정위원회의 위원 중 원래 규칙제정에 가담한 위원은 심사위원으로 될 수 없다.
- 13.3 항의심사위원회는 ITF 회장 또는 그 대리인이 지명한 3명 이상으로 구성되어야 한다.
- 13.4 항의심사위원회는 위원 중 한 명을 위원장 역할을 하도록 지명한다.
- 13.5 위원장은 항의심사 절차를 조율하는 권한을 갖는다.

14. 항의 신청

- 14.1 신청자 [또는 제출된 규칙안에 대해 관심을 갖고 논평, 반대의견 또는 요구사항을 제출한 개인 또는 협회]는 규정위원회의 규칙안에 대해 항의를 할 수 있다.
- 14.2 유효한 항의서가 되기 위해서는 다음과 같은 조건이 요구된다:
 - a. 규칙안을 통보 받고 나서 45일 이내에 규정위원장에게 서면으로 항의서를 제출.
 - b. 규칙안에 대한 세부적인 항의 사항 나열.
 - c. 항의의 충분한 배경을 포함.
- 14.3 유효 항의서를 접수하면 초안을 작성한 규정위원장은 항의자로부터 항의의 조건으로 합리적인 항의비를 지불토록 요구할 수 있다. 이러한 항의비는 그 항의가 성공할 경우 항의 자에게 되돌려줘야 한다.

15. 항의 심사위원회의 소집

- 15.1 ITF 회장 또는 그 대리인은 항의자로부터 항의비를 수납하면 항의심사위를 소집한다.

16. 심사위원회의 절차

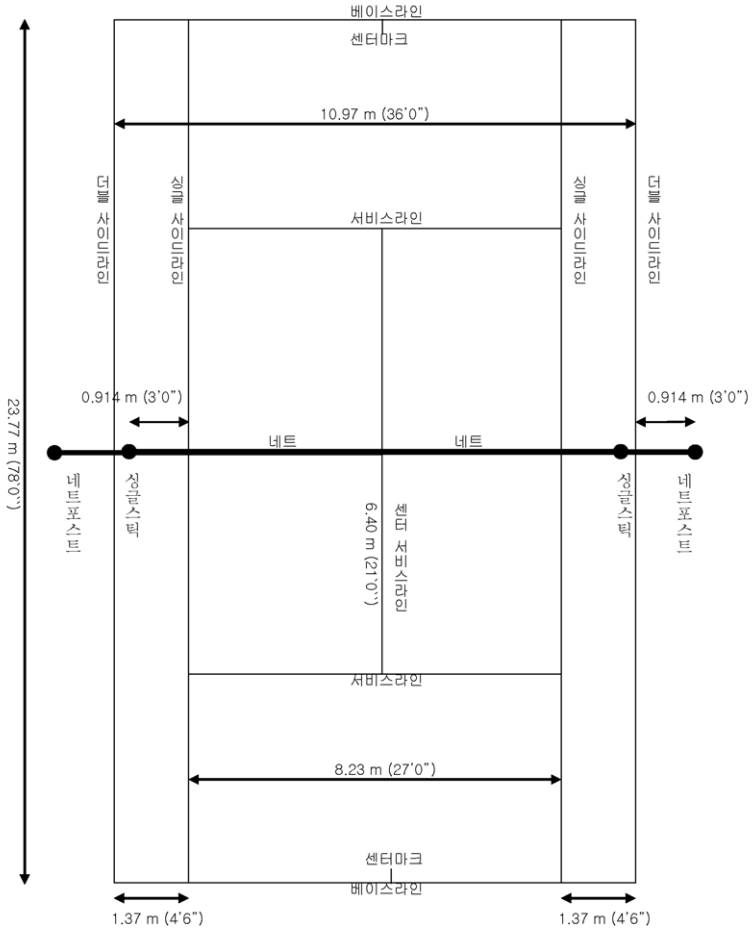
- 16.1 심사위원회와 그 위원장은 위 10, 11 및 12조에 열거된 사항에 의거 절차와 심의를 시행해야 한다.
- 16.2 항의자에게 통보하거나 심사위원회가 지정한 절차에 심사위원회의 규칙

제정은 곧바로 테니스 규칙에 들어가게 된다.

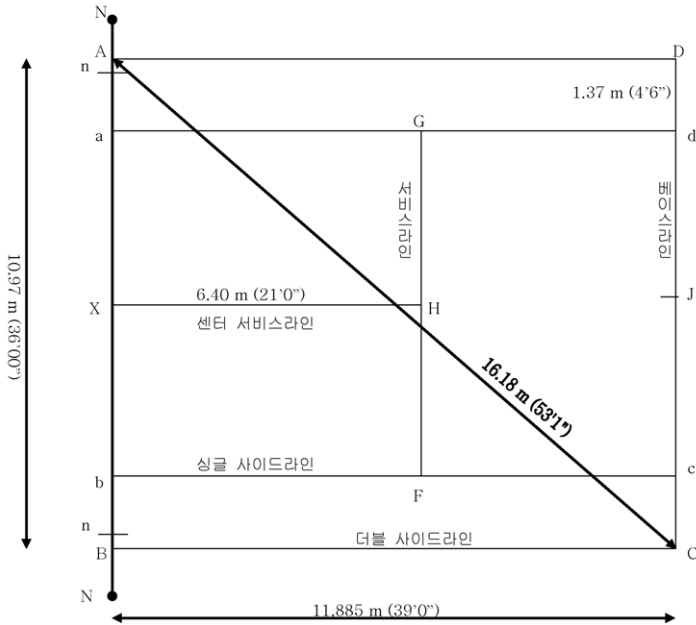
17. 일반

- 17.1 만약 규정위원회가 한 사람으로 구성되어 있다면 그 한 사람이 위원장으로 조정과 심의에 책임을 진다.
- 17.2 모든 검토 내지 심의는 영어로 시행되어야 한다. 코멘트, 반대의견 또는 정보요청을 하는 신청자, 개인 내지 단체가 영어로 구사하지 못하는 심의에서는 통역자가 입회하여야 한다. 통역자는 어디까지나 독립적이어야 한다.
- 17.3 규정위원회 또는 심의위원회는 그 규정을 발췌 출간할 수 있다.
- 17.4 이들 절차에 따라 만들어진 모든 통보는 서면으로 이루어져야 한다.
- 17.5 이들 절차에 따라 만들어진 통보서는 통보서가 신청자 또는 관련단체 측에 전달된 날짜로 통보된 것으로 본다.
- 17.6 규정위원회는 규정위원회가 볼 때 신청자가 신청서를 접수한 날짜로부터 36개월 이전 후에 이미 기본적으로 만들어진 것과 유사한가를 잘 판단해야 한다.

코트 평면도



코트 위 라인 긋기 방법의 추천 안



다음 절차는 보통 단복식 코트에 대한 것이다. (한 가지 목적으로 하는 코트일 경우는 아래 “주” 참조)

우선 네트의 위치, 즉 12.8 m (42 ft) 길이의 똑 바른 선을 정한다. 중심점 (위 그림에서 X로 표시한 것)을 찍고 그것으로부터 각 방향으로, 즉

안쪽 사이드라인을 네트로 가로지르는 점 a와 b를 각각 4.11 m (13 ft 6 in) 되는 곳에 표시하고,

싱글스틱 점 (n, n)을 5.03 m (16 ft 6 in) 되는 곳에 표시,

바깥쪽 사이드라인을 네트로 가로지르는 점 A, B를 5.48 m (18 ft) 되는 곳에, 그리고 당초 12.8 m (42 ft) 선의 양 끝 네트포스트 지점 (N, N)을 6.4 m (21 ft) 되는 곳에 표시한다.

A와 B점에 펙(작은 나무막대)을 박고 두 개의 치수를 잴 수 있는 테이프 두 개를 각각 부착한다. 하나는 16.18 m (53 ft 1 in) 길이로 코트 반쪽의 대각선으로 측정을 하고, 다른 하나는 11.89 m (39 ft) 길이로 사이드라인을 측정한다.

이 두 줄을 팽팽히 당겨 모으면 C점이 되며, 이 점이 코트의 한 구석점이 된다.

반대로 해서 D점을 찾는다. 이렇게 해서 CD선의 길이를 이 단계에서 베이스라인으로 입증할 수 있고, 그 길이가 10.99 m (36 ft) 되는지 확인한다; 동시에 그 선 중심점 J를 표시한다, 그리고 C와 D로부터 1.37 m (4 ft 6 in) 되는 곳에 (c, d) 즉 안쪽 사이드라인의 끝도 확인한다.

센터라인과 서비스라인을 이제 F, H, G 점에 의해 긋는데, 이는 bc, XJ, ad 각 라인을 따라 네트로부터 6.4 m (21 ft)가 된다. 네트 건너편 쪽에도 같은 방법으로 해 코트를 완성한다.

만약 단식코트만 필요하다면 a, b, c, d점 바깥쪽 라인은 필요 없다. 하지만 코트는 위와 같이 측정될 수 있다. 다른 방법으로 베이스라인 구석점 c, d를 A와 B 대신 a와 b에 펙을 박아 14.46 m (47 ft 5 in) 및 11.89 m (39 ft) 길이의 두 테이프로 할 수도 있다. 네트포스트는 n, n점에 위치하겠고 10 m (33 ft) 단식용 네트가 사용되어야 한다.

복식용 네트로 단복식을 겸한 코트에서 단식을 할 경우, 네트는 높이 1.07 m (3 ft 6 in) 되는 두 개의 싱글스틱을 n, n 점에 지지되는 것이어야 하며, 이 스틱은 한 변이 7.5 cm (3 in) 이하의 정사각형 또는 지름이 7.5 cm (3 in) 이하의 원형 막대기라야 한다. 싱글스틱의 중심이 단식코트 바깥쪽으로 각각 0.914 m (3 ft)에 위치해야 한다. 이들 싱글스틱을 놓을 때 도움을 주기 위해 n, n 점을 코트 선을 그을 때 흰 점으로 표시해 놓는 게 바람직하다.

“주”

국제대회를 위한 지침으로, 베이스라인과 백스탑의 최소 권장 거리는 6.4 m (21 ft) 그리고 사이드라인과 사이드스탑의 최소 권장 거리는 3.66 m (12 ft)로 해야 한다.

레크리에이션 및 클럽 경기를 위한 지침으로는, 베이스라인과 백스탑의 최소 권장 거리는 5.48 m (18 ft) 그리고 사이드라인과 사이드스탑의 최소 권장 거리는 3.05 m (10 ft)로 해야 한다.

최소 권장 높이는 9.14 m (30 ft)로 해야 한다.

용어 풀이

게임 (game): 두 가지 뜻이 있는데, 하나는 세트(set)와 포인트(point) 단위 사이의 단위이며, 다른 하나는 보통 흔히 말하는 경기라는 뜻을 갖고 있음.

네트 엄파이어 (net umpire): 레트 및 네트와 관련된 상황을 지켜보는 심판.

네트포스트 (net post): 네트(net) 양 끝의 기둥.

더블히트 (double hit): 볼이 라켓에 두 번 맞는 것.

디사이딩 포인트 (deciding point): 노애드 게임에서 한 포인트로 게임 승부를 결정할 때 그 포인트.

레퍼리 (Referee): 주심 (chair umpire) 보다 높은 위치의 심판으로서 경기 전체를 통하여 주심이 해결치 못하는 테니스의 법적인 문제가 발생했을 때 판정을 하는 최종적인 심판.

리시버 (receiver): 서비스를 리턴(return)하는 선수.

매치 (match): 선수/팀 양 편간 경기의 가장 큰 단위. 매치의 종류로는 5 세트매치 (5 set match), 3 세트매치 (3 set match), 및 1 세트매치 (1 set match)가 있음. 5 세트매치는 남자 그랜드슬램(Grand Slam)이나 데이비스 컵 (Davis Cup) 대회에서, 그 외에는 주로 3 세트매치로 경기를 하며, 1 세트매치는 주로 일반 동호인들의 시합에 많이 적용하고 있음.

메디컬 타임아웃 (medical timeout): 선수가 부상으로 인해 닥터 (doctor)로 하여금 치료를 받는 시간.

백스탑 (backstop): 베이스라인 뒤 편 울타리 벽.

밴드 (band): 네트 상단에 수평으로 코드(cord)를 감싸고 있는 띠.

사이드스탑 (side stop): 사이드라인 바깥 쪽 울타리 벽.

서버 (server): 서비스를 넣는 선수.

서빙 (serving): 서비스(또는 서브(serve))를 넣는 행위.

선심 (Line Umpire): 각 라인(line)의 심판. 즉 베이스라인 ump이어, 서버 라인 ump이어, 사이드라인 ump이어즈 (sideline umpires), 및 센터서비스 라인 ump이어가 있다.

세트브레이크 (set break): 한 세트가 끝나서 다음 세트를 시작하기 전까지의 쉬는 시간.

스탠다드 게임 (Standard Game)과 노애드 게임 (No Ad Game): 포인트 스코어 (point score)가 3:3 (forty all)이 되면 듀스(deuce)다. 이 때 두 포인트 차가 날 때까지 계속하는 게임을 스탠다드 게임이라 하고, 한 포인트로 게임승부를 결정하는 방법을 노애드 게임이라 한다.

스트랩 (strap): 네트의 중앙에 수직으로 잡아주는 띠.

스트링 (string): 라켓 타구면에 매는 줄.

싱글스틱 (singles stick): 단식만을 위한 네트 양 끝의 막대기 기둥.

어드밴티지 세트 (Advantage Set): 6 게임스 올 (6 games all)에서 타이브레이크 게임을 적용하지 않고 한 세트가 두 게임 차로 벌어져 세트승부가 날 때까지 계속하는 세트.

엔드체인지 (end change): 치른 게임 수의 합이 1, 3, 5, 7, 9 . . . 등으로 될 때 양쪽 선수/팀이 서로 자리를 교환하는 것. 흔히들 코트체인지 또는 사이드체인지라고 말하는 경우가 많은데, 이것은 잘못 표현하는 것임.

워업 (warm up): 경기 전 몸을 풀어주는 행위.

인플레이 (in play): 플레이 중인 상태.

주심 (Chair Umpire): 심판대에 올라앉아 스코어를 부르는 심판.

진동흡수장치 (vibration damping device): 볼이 라켓 스트링에 타 구 될 때 그 충격으로 인한 진동을 흡수하는 조그마한 고무 질 부착물.

코드 (cord) 또는 금속 케이블 (metal cable): 네트 상단의 금속 줄.

타이브레이크 게임 (Tie-Break Game): 6 게임스 올 (6 games all)이 되었을 경우, 한 게임으로 세트승부를 결정하는 게임으로서 7 포인트 이기는 것으로 하는 방법과 10 포인트 이기는 것으로 하는 방법의 두 종류가 있다. 주로 7 포인트 먼저 이기는 방법을 많이 적용한다. 물론 포인트 스코어가 6 올 이 될 경우엔 듀스로서 두 포인트 차가 날 때까지 계속한다.

타이브레이크 세트 (Tie-Break Set): 6 게임스 올에서 타이브레이크 게임을 적용하는 세트.

토스 (toss): 두 가지 뜻이 있는데, 하나는 시합 전 서버/리서버, 엔드의 선택, 또는 상대에 결정권을 주는 것을 정하는 행위이며, 다른 하나는 서비스를 넣기 위해 볼을 위로 던져 올리는 동작.

화장실(toilet)/복장교환 브레이크(break): 경기 중 선수의 화장실 사용 시간 내지 옷을 갈아입을 수 있는 시간.

파이널 세트 (Final Set): 마지막 세트. 즉 3 세트매치에서는 1 세트 올이 될 경우 세 번째 세트, 5 세트매치에서는 2 세트 올이 될 경우 다섯 번째의 세트.

ITF (International Tennis Federation): 국제테니스연맹.

부록 VIII

부칙설명 I

<< 볼에 대해서 >>

- A) 볼의 표면은 균일하게 평평하고 매끄러운 섬유제의 커버로 싸여, 흰색이나 노랑색이어야 한다. 연결고리가 있는 경우는 께맨 자리가 없어야 한다.
- B) 볼은 타입 별로 분류된다. 다음의 표에 나타내는 조건을 채워 제조되어야 한다.
- C) 볼의 바운드, 크기 및 형태가 변화되는 양 등의 모든 테스트 방식은 다음의 규칙에 따라 행해진다.

이하, 볼의 제조의 여러 규칙에 대해서는 생략한다.

부칙설명 II

<< 라켓에 대해서 >>

- a) 스트링을 프레임에 집어넣는 여러 구멍, 또는 스트링과 프레임이 접하게 되는 지점에서 단락 지어진 스트링의 패턴으로서 한정된 최소의 면적을 라켓의 타구 면이라고 한다. 라켓의 타구 면은 평면으로, 프레임에 결합한 스트링이 교차된 여러 구멍에 의해 교대로 붙어있든가 접촉시켜서 십자가 형태의 모양으로 이루어져 있지 않으면 안 된다. 더욱 스트링의 강도, 높은 모양은 대체로 균일하지 않으면 안 되고, 특히 중앙부분에 있어 다른 부분 보다 밀도가 낮아서는 안 된다. 라켓은 양면은 경기특성이 동일하게 되도록 설계되고, 스트링이 매어져 있지 않으면 안 된다. 라켓에는 성능에 영향을 미칠 수 있는, 관성의 수가를 바꾸는, 또는 어떠한 물질적인 특성을 신중히 변경시킬 수 있는, 라켓 모양의 변형을 가능하게 만드는 이러한 부속물, 혹은 장치를 부착할 수 없다. 다만, 마모 또는 진동을 억제시키기 위함이나

예방하기 위한 목적으로, 혹은 프레임의 중량 배분을 바꾸기 위한 목적으로 부착하는 것은 허용된다. 이것들을 이용할 경우, 그 목적을 위해 사이즈 사용하는 여러 구멍들이 합리적이지 않으면 안 된다.

- b) 라켓의 프레임은, 핸들을 포함해 전체 길이가 73.7cm를 넘어서는 안 된다. 라켓의 프레임은 전체 폭이 31.7cm를 초과할 수 없다. 타구하기 위해서 매어져 있는 스트링의 면은 전체 길이가 39.4cm, 전체 폭이 29.2cm를 초과할 수 없다.
- c) 프레임에는 손잡이 및 스트링을 포함해서 경기 중, 라켓의 형태를 현저하게 바꿀 수 있는 장치, 또는 라켓의 세로 축 방향으로의 중량 배분을 바꾸는 것에 의해서 스윙의 관성 모멘트에 변화를 주고 얻는 것 같은 장치, 그리고 경기 중, 라켓의 성능에 영향을 끼치게 하는 어떠한 물리적 특성을 고의로 바꾸는 것과 같은 장치는 부착할 수 없다. 어떤 방법에 있어서도 라켓이 경기 성능에 변화를 주는 것과 같은 동력원을 라켓의 내, 외부에 집어넣거나 달거나 해서는 안 된다.

부칙설명 III

<< 광고에 대해서 >>

광고의 여러 규칙은 생략. 코트와 시설의 Q&A참조.

부칙설명 IV

<< 그 밖의 스코어 카운트 방법에 대해서 >>

게임 중의 스코어

-노 애드(No-Ad) 방식 -

노 애드에서는 다음과 같은 득점으로 서버의 점수를 먼저 부른다.

- 0포인트 0 (Love)
- 1포인트 15 (Fifteen)
- 2포인트 30 (Thirty)
- 3포인트 40 (Forty)
- 4포인트 Game

양쪽 선수 모두가 3포인트씩 따서 듀스가 되면 거기서 노 애드인 마지막 포인트를 실행한다. 그 때, 리시버는 오른쪽 에서 리시브를 할까, 왼쪽 에서 리시브를 할지를 결정한다. 복식의 리시브 팀은 리시브하는 위치를 바꿔서는 안 된다. 노 애드 포인트를 따는 쪽이 그 게임의 승자가 된다.

혼합 복식에서는 서버와 동일한 성별의 선수가 노 애드 포인트를 리시브를 한다. 리시브 팀은 노 애드 포인트 때, 리시브하는 위치를 바꿔서는 안 된다.

■ 세트 중의 스코어

1. 쇼트 세트

상대보다 2게임 이상 차이로 먼저 4게임을 따는 쪽이 그 세트의 승자가 된다. 게임스코어 4:4 가 됐을 때는 타이브레이크를 실시한다.

2. 매치 타이브레이크 (7포인트)

3세트매치에서 세트 스코어가 1:1, 또는 5세트 매치에서 세트스코어 2:2 가 됐을 때는 거기서 타이브레이크 게임을 실시해서 시합의 승자를 결정한다. 그 타이브레이크는 최종 세트를 대신하게 된다.

상대보다 2포인트 이상 차이로 먼저 7포인트를 따는 쪽이 그 매치 타이브레이크 방식 승자가 되고, 동시에 그 시합의 승자가 된다.

3. 매치 타이브레이크 (10포인트)

3세트매치에서 세트 스코어가 1:1, 또는 5세트 매치에서 세트스코어 2:2 가 됐을 때는 거기서 타이브레이크 세트를 실시해서 시합의 승자 결정한다. 그 타이브레이크 세트는 최종 세트를 대신하게 된다.

상대보다 2포인트 이상 차이로 먼저 10포인트를 따는 쪽이 그 매치 타이브레이크 방식의 승자가 되고, 동시에 그 시합의 승자가 된다.

주: 최종 세트를 대신하는 매치 타이브레이크 방식을 활용할 경우

- 서비스의 순서는 제일 처음에 결정된 순서대로 계속한다.
(규칙5, 14)
- 복식 팀끼리의 서비스, 또는 리시브순서는 각 세트가 바뀔 때 변경이 가능하다.(규칙 14, 15)
- 매치 타이브레이크 방식을 시작하기 전, 120초의 세트 브레이크가 있다.
- 매치 타이브레이크 방식 때에, 볼 교환의 타이밍이 와도 볼을 바꾸지 않는다.

부칙설명 V

<< 심판요원의 역할에 대해서 >>

레퍼리는 룰의 법적 해석 문제에 관한 최종 결정자로, 레퍼리가 내린 결정을 부정 하여 항의할 수 없다.

주심이 선임된 시합의 경우에는, 주심이 시합 중의 사실 문제에 관한 최종 결정자이다.

선수는 룰의 법적 해결 문제에 관한 주심의 설명에 불만이 있는 경우에는 레퍼리를 부를 수가 있다.

선심 및 네트 심판이 선임되어 있는 시합에서의 모든 심판은, 풋폴트도 포함하여 자신이 담당하고 있는 라인, 또는 네트를 판정한다. 주심은 선심이나 네트 심판의 판정이 분명히 잘못됐다고 확신이 있을 때는, 그 판정을 오버 룰 할 수 있다. 선심이나 네트 심판이 선임되어 있지 않은 시합에서는, 주심은 풋폴트를 포함한 모든 라인과 네트의 판정을 한다.

판정이 불확실했던 포인트에서는 선심은, 즉시 주심에게 신호를 보내야 한다. 신호를 보내면 주심이 그에 따른 판정을 한다. 사실 문제에 관해서 선심이 판정을 내리지 못하고, 또는 선심이 선임되어 있지 않거나, 또한 주심도 판정을 내릴 수 없을 경우는 포인트의 레트가 된다.

레퍼리가 코트 사이드의 벤치에 배치되는 팀 대항전 (단체전)에서 는, 레퍼리가 사실 문제에 관한 최종 결정자가 된다.

주심은 필요할 때에 언제라도 경기를 중단시킬 수가 있다. 레퍼리 도 일몰, 기후, 코트 컨디션 등, 상황악화의 이유로 경기를 멈추거나 중단시킬 수도 있다. 일몰로 인해 중단하는 경우는, 세트가 끝났을 때 아니면 세트 중이라면 짝수 게임이 끝난 뒤에 실시한다. 중단 후 시합을 다시 시작할 때는, 중단했을 때의 스코어나, 그 때 선수가 있던 엔드 등은 중단하기 전의 상태를 그대로 유지 한다. 주심, 또는 레퍼리는 연속적 플레이 및 코칭에 관한 선수 윤리규정에 관여 한다.

- **사례 1:** 주심이 오버 룰을 한 후, 서버에게 퍼스트서브를 쫓을 때 방금 전 포인트에서 폴트를 했기 때문에 세컨드서브를 넣어야한다고 리시버가 항의를 했다. 레퍼리를 불러야 하는가.

(답) 불러야 한다. 일어난 사실을 어떻게 다룰까 하는 법적 해석 문제에 대해서는 주심이 처음에 결정을 내리지만, 선수가 그 결정에 불만을 표시했을 때 에는 레퍼리를 불러서 최종 결정을 내려야 한다.

- **사례 2:** 상대 선수가 볼이 아웃이라고 콜을 했지만 당사자는 인이라고 항의를 했다. 레퍼리를 불러야 하는가.

(답) 부르지 않아도 된다. 경기 중에 일체 무슨 일이 일어났는가하는 사실 문제의 최종 결정자는 주심이기 때문이다.

- **사례 3:** 포인트 중, 선심에게 분명한 판정 실수가 있었지만, 주심은 그 포인트가 끝났을 때에 오버룰을 해도 되는가.

(답) 안 된다. 판정 실수가 있었을 때, 즉시 오버룰을 해야한다.

- **사례 4:** 선심이 아웃이라고 콜 했다. 선수가 항의를 했다. 주심은 오버룰을 해도 좋은가.

(답) 안 된다. 선수의 항의나 호소에 의해서 오버 룰을 해서는 안 된다.

- **사례 5:** 선심이 아웃이라고 콜을 했다. 주심한테는 아웃됐다는 것이 확실히 보이지 않았지만, 인이라고 생각했다. 오버룰을 해도 좋은가.

(답) 오버룰을 할 수 없다. 주심은 선심이 정확히 잘못됐다고 확신하지 않는 한, 오버 룰을 해서는 안 된다.

- **사례 6:** 선심은 주심이 스코어를 말한 후, 자신이 내린 판정을 정정해도 좋은가.

(답) 좋다. 만약 선심이 자신이 내린 판정이 잘못됐다고 느꼈을 때는 바로 정정해야 된다. 하지만 선수의 항의나 호소에 의해서 정정해서는 안 된다.

- 사례 7: 주심, 또는 선심이 아웃이라고 콜 한 후, 그것을 인으로 정정했다. 어떻게 처리할까.

(답) 주심은 우선 그 아웃 콜이 어느 쪽의 선수에게 방해가 됐는지를 판단한다. 만약 방해를 했다고 판단한 경우는 그 포인트를 다시 한다. 방해하지 않았다고 판단한 경우는 그 포인트에서 볼을 넘긴 선수의 득점으로 한다.

- 사례 8: 볼이 지면에 바운드 된 뒤, 바람으로 인해 볼이 역회전이 걸려 다시 반대의 네트로 넘어왔다. 선수가 그 볼을 ◎아 와서 치려고 할때, 상대가 그것을 방해했다. 어떻게 처리할까.

(답) 주심은 상대의 그 행위가 고의로 했는가, 무의식적으로 했는가를 판단한다. 만약 고의적이었다고 판단한 경우에는 상대의 실점으로 하고, 무의식적이었다고 판단한 경우에는 포인트를 다시 한다.

● 볼 마크 확인의 순서에 대해서 (Ball Mark Inspection = BMI)

1. BMI는, 클레이 코트에서만 행해진다.
2. 선수가 BMI를 요구할 수 있는 것은, 주심이 엔딩 샷(마지막에 친 샷)을 심판대로부터 정확하게 판정할 수 없을 때나, 혹은 선수가 플레이를 중지했을 때뿐이다. (리턴은 허용되나 선수는 리턴 후 바로 경기를 정지한 경우로 한정한다)
3. 주심이 BMI를 한다고 결정했으면, 심판대에서 내려와 확인을 해야 한다. 만약 볼마크의 위치를 모를 때는 선심에게 물어 볼 수 있다. 하지만 인, 아웃의 판정을 하는 것은 주심이 한다.
4. 주심과 선심이 함께 마크의 위치를 분명히 기억하고 있지 않을 때, 혹은 판

- 정할 수 있을 정도의 볼 마크가 남아있지 않을 때는 최초의 콜, 또는 최초의 오버를 그대로 인정한다..
5. 주심이 볼 마크를 확인하고 판정을 했을 경우, 그 결정으로 마무리를 해야 하고 선수는 그 이상 어필, 또는 항의를 할 수 없다.
 6. 클레이 코트의 시합에서 주심은 분명하게 확신이 가는 판정이 아닌 이상 스코어를 서둘러서 말을 해서는 안 된다. 의심스러워할 때에는 BMI가 필요한지 아닌지를 결정할 때까지 스코어의 카운트를 기다려야 한다.
 7. 복식에서 선수가 어필을 할 수 있는 경우는, 선수가 경기를 멈추든가 주심이 경기를 멈추는 2가지 경우가 있다. 주심한테 BMI를 하도록 하는 어필이 있었을 때는, 우선 올바른 방식으로 어필을 했는지 안했는지를 먼저 판단해야 한다. 어필이 올바르지 않았거나 늦었을 경우는 상대 팀에 대한 고의적인 방해라고 판단할 수가 있다.
 8. 주심이 BMI의 최종 판단을 하기 전에, 선수가 자기 쪽의 볼 마크를 지웠을 경우는 상대 선수의 포인트를 인정했다고 판정한다.
 9. 선수는 볼 마크를 확인하는 목적으로 네트를 넘어서는 안 된다. 네트를 넘었을 경우는 스포츠맨십에 위반하는 행위로서 선수 윤리규정 위반이 된다.

● 일렉트로닉 리뷰의 순서에 대해 (Electronic Review)

일렉트로닉 리뷰 시스템을 시합 코트에서 사용하는 대회에서는 다음과 같은 순서에 따라 사용한다.

1. 선수가 일렉트로닉 리뷰에 의한 라인의 판정, 또는 오버 룰을 요구하는 경우는, 엔딩 샷, 혹은 선수는 경기를 정지해야 한다. (리턴은 허용되지만, 그 선수는 리턴 후, 즉시 경기를 정지했을 경우에 한정된다)
2. 라인의 판정, 또는 오버 룰에 의심이 있는 경우, 주심은 일렉트로닉 리뷰를

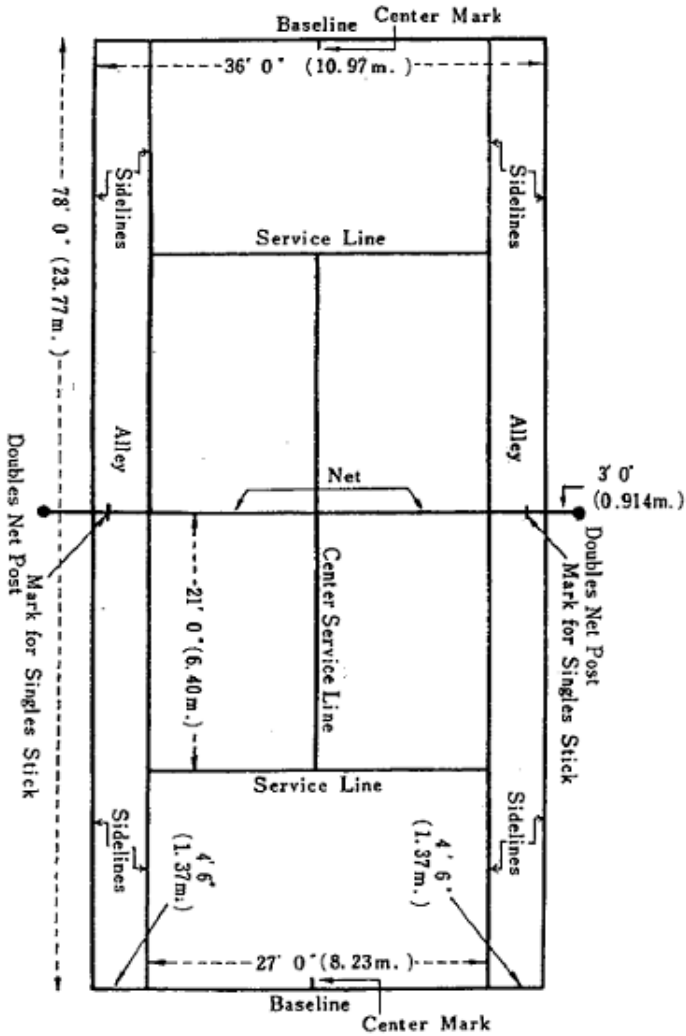
사용할지 안할지를 결정해야 한다. 하지만 일렉트로닉 리뷰가 불필요하게 요구 될 때, 혹은 타이밍 상 늦었을 경우 주심이 일렉트로닉 리뷰를 거부할 수 있다.

3. 복식에서 선수가 어필을 할 수 있는 경우는, 선수가 멈추든지 혹은 주심이 경기를 멈추든지의 두 가지 경우가 있다. 주심한테 리뷰를 하도록 어필을 했을 때는, 올바른 순서로 어필이 되었는지 안되었는지 처음에 판단해야 한다. 만약, 어필이 올바르지 않았거나 늦었을 경우는 상대 팀에게 고의적인 방해란 것이라고 심판은 판단할 수가 있다. 이 경우에는 어필을 한 팀이 실점 한다.
4. 어떠한 이유일지라도 일렉트로닉 리뷰가 라인 판정, 혹은 오버롤을 할 수가 없는 경우에는 최초의 콜, 또는 최초의 오버롤을 인정한다.
5. 일렉트로닉 리뷰의 결과가 주심의 최종 판단이 되기 때문에 어필할 수가 없다. 특정한 볼의 지점을 수동 시스템으로 리뷰 할 필요가 있는 경우는, 레퍼리에 의해 승인된 리뷰전담 심판이 어느 볼의 지점을 리뷰 할까를 결정해야 한다.
6. 각각의 선수(팀)는 매세트당 3회의 리뷰기회가 허락되며, 타이브레이크시에 추가로 1회가 더 허용된다. 어드밴티지 세트로 진행되는 경우에는 게임스코어 6:6인 경우 다시 처음부터 새로 3회의 리뷰기회가 허용된다. (6:6, 12:12, 18:18, etc) 매치타이브레이크인 경우에는 매치타이브레이크동안 총 3회의 리뷰기회가 주어진다. 리뷰가 계속 성공적으로 인정되는 한에는 선수(팀)는 무한정 리뷰를 요청할 수 있다.

부칙설명 VI

테니스 규칙 심리 규정 (설명 생략)

<< 코트 도면 >>



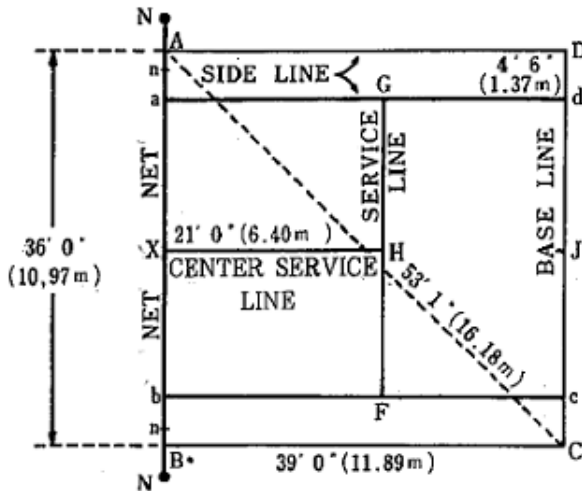
<< 코트 구획방법에 대한 제안 >>

다음의 절차는 단식, 복식공용의 테니스 코트를 그린 일반적인 순서이다.

우선, 네트를 달은 위치를 중심으로, 길이 12.8m의 직선을 긋는다. 그 중심점을 X로 정하고, X로부터 이 직선상을 양측에:

4.11m를 측정하여 a, b로 한다. 이것이 네트와 단식 사이드라인의 지점이다.

5.03m를 측정하여 n, n으로 한다. 이것이 싱글 포스트(또는 스틱)의 위치다.



5.48m를 측정하여 A, B로 한다. 이것이 네트와 복식 사이드라인의 교점이다.

6.40m를 측정하여 N, N으로 한다. 이것은 기본 12.8m 직선의 양단으로, 복식 네트 포스트의 위치다.

A, B양 점에 말뚝을 세워, 이것을 기점으로 해서 줄자로, A에서부터 대각선상으로 16.18m, B에서부터 11.89 m를 측정해, 이 교점을 C로 한다면, C는 복식코트의 일각이 된다. 다음으로 B에서 똑같이 측정한 교점을 D로 하고, C와 D를 연결하면 C, D는 10.97m로 복식의 베이스라인이 된다. 동시에 그 중심점을 측정하여 이것을 J로 하고, 여기에 센터 마크를 그린다. 또 C, D에서부터 안쪽에 각각 1.37m를 측정하여, c, d로 한다면 c, d는 8.23m로 단식의 베이스라인이 된다.

bc, XJ, ab선상으로 네트에서부터 각각 6.40m를 측정한 점 F, H, G는 센터 서비스 라인과 서비스 라인의 마크가 된다.

같은 순서로 네트의 반대 측을 그리면 코트 전체가 완성된다.

단식코트만을 그릴 경우에는, A, B의 점 대신에, a, b가 기준이 되어, ab로부터 각각 14.46m와 11.89m의 2개의 교점을 요구하여 그것을 c, d로 한다.

네트 포스트는 n, n을 중심으로, 단식용 네트의 길이는 10m가 된다.

복식·단식공용코트에서 복식용 네트를 쳐서 단식을 실시할 경우, 1번의 길이, 또는 지름 7.5Cm이하의 「싱글 스틱」으로 불리는 2개의 포스트를 이용해 네트를 n, n의 표가 붙은 위치에서 1.07 m의 높이에 지지하지 않으면 안 된다. 양 싱글 스틱의 중심은 각 단식 사이드라인의 바깥 쪽 0.914m로 한다.

싱글 스틱을 세우는 위치를 잘 알 수 있도록 코트의 n, n이 각각의 위치에 하얀 점을 붙여 두는 것이 바람직하다.

주:

국제대회, 공식 토너먼트에 대해서는, 베이스 라인으로부터 백드롭까지의 거리는 적어도 6.40m, 사이드라인에서부터 사이드스톱까지의 거리는 적어도 3.66m가 바람직하다.

레크리에이션(Recreation) 토너먼트나 클럽 토너먼트에서는, 베이스 라인으로부터 백드롭까지의 거리는 적어도 5.48m, 사이드라인에서부터 사이드스톱까지의 거리는 적어도 3.05m가 바람직하다.

천정의 높이에 대해서는 적어도 9.14m가 바람직하다.

2. 시합에서 생기는 Q&A

Q1) 시합 중에 스트링이 끊어졌을 경우

스트링이 끊어진 라켓으로 경기를 인정하지 않는 토너먼트에서의 처리

- 스트링이 끊어진 라켓으로 새로운 포인트를 시작할 수 없다. 시합 도중에 스트링이 끊어진 경우는 포인트가 끝날 때까지 경기를 진행한다.
- 서비스를 넣었을 때, 서버의 라켓 스트링이 끊어진 경우, 그 서비스가 폴트일 경우는 연속 세컨드서브를 넣어도 상관없고 라켓을 교환하고 나서 세컨드서브를 넣는 것도 상관없다.
- 퍼스트서브가 폴트가 된 볼을 리턴 하다가, 리시버의 라켓의 스트링이 끊어졌을 경우는, 리시버는 라켓을 교환해도, 하지 않아도 상관없다.
 - ① 리시버가 세컨드서브 전에 라켓을 교환했을 경우에는 서버에게 퍼스트서브가 주어진다.
 - ② 리시버가 라켓을 교환하지 않았을 경우에는 서버는 세컨드서브를 넣는다.

Q2) 네트, 심판 또는 카메라에 닿았을 경우

포스트를 지탱하기 위해 네트 밑의 파이프가 가로로 잘려있는 코트에서 볼이 파이프(네트 카메라)에 맞았을 경우, 파이프/네트카메라 는 지면으로 간주하여 1바운드 했다고 판정한다. 다리나 라켓이 파이프/네트카메라 에 맞았을 경우는, 파이프/네트카메라 는 네트의 일부분이라고 간주하여 선수의 실점으로 판정한다.

Q3) 젖은 신발, 양말의 교환

땀으로 젖은 신발과 양말을 갈아 신고 싶을 때는, 1경기 1회에 한정하여 엔드 교대 때, 아니면 세트 브레이크 때, 코트 안에 신발, 또는 양말이 준비되어 있다면 갈아 신기 위해서 필요한 시간 연장이 인정된다.

신발이 미끄러지는 등의 이유로 코트를 벗어날 수는 없지만 신발 등이 파손했을 경우에는, 「용품으로 인한 불편」으로 인해 대회장 안에 예비의 도구가 있는 경우로 한정해, 합리적인 시간 내에 가지러 갈 수가 있다. 이와 같은 신청에 대

해서는 주심이 판단을 내려 적용한다.

Q4) 심판이 보지못한 사실문제의 경우

주심이 터치, 네트, 닷업, 스루의 사실 문제를 보지못했거나 듣지못한 경우에는, 그 사실(터치, 네트, 닷업, 스루)은 일어나지 않은 것으로 한다. 만약 선수 자신이 판단해서 경기를 멈추었을 경우는, 멈춘 선수의 실점이 된다.

Q5) 콘택트렌즈와 안경

경기 중, 콘택트렌즈를 떨어뜨렸을 경우에는, 합리적인 시간 내에 주위에서 찾을 수가 있다. 또 대용품인 안경이나 콘택트렌즈가 대회장 안에 있으면 「용품으로 인한 불편」으로 해서 합리적인 시간 내에 가지러 갈 수가 있다.

다만, 떨어뜨린 지점에서 콘택트렌즈를 분실, 또는 안경, 콘택트렌즈가 파손됐을 경우에 한정한다. 이유 없이 바꾸고 싶거나 더러워졌다는 이유로는 코트를 떠나 바꾸러 갈 수는 없다.

Q6) 휴대전화, CD플레이어의 이용

선수가 트랜시버(무선통신 기기), 휴대전화, CD플레이어 등을 경기 중에 사용할 수 없다. 우발적으로 휴대전화가 울렸을 경우는, 전원을 끄던지 매너모드로 재 설치해서 경기에 방해가 되지 않도록 한다.

Q7) 토일렛 브레이크와 탈의의 경우

토일렛 브레이크는 남, 여 할 것 없이 세트 브레이크 때에 허용된다. 다만, 상대가 심각하다고 심판이 판단했을 때는, 해당 선수의 서비스게임 전에 토일렛 브레이크를 긴급 처치로 인정한다.

웜업 중의 토일렛 브레이크는, 시험 중과 동일 취급되며 횟수를 센다. 선수가 코트로 돌아온 후, 나머지 시간을 사용해서 웜업을 다시 시작한다. 상대 선수는 기다리고 있는 동안, 제 3자와 워밍업을 할 수 없다. 웜업 개시 전의 토일렛 브레이크는 자유롭지만, 시험 개시 시간에는 지적에 적용된다.

한정된 횟수의 토일렛 브레이크를 모두 사용해 버린 후에도 필요로하면 화장실에 갈 수 있지만, 엔드 교대 시 90초, 및 세트 브레이크 시 120초 이내에 경기를 다시 하지 않으면 안 된다. 다시 시작할 수 없는 경우는, 코드바이올레이션 (게임의 지연)이 부과된다.

토일렛 브레이크의 횟수는 다음과 같다. 복식의 페어 2명이 동시에 잤을 경우는, 1회로 간주된다. (남, 여 공통)

시합의 포맷	남 자		여 자	
	단 식	복 식	단 식	복 식
3 세트 매치	1인 1회	팀 2회	1인 2회	팀당 2회
5 세트 매치	1인 2회	팀 2회	*	*
8게임 프로세트 또는 1 세트 매치	긴급 시에 한정해서, 단식 1인 1회, 복식은 팀당 1회			

쇼트 세트 방식, 매치 타이브레이크 방식 모두 같은 기준으로 한다.

탈의는 세트 브레이크 시, 여자만 코트를 떠나는 것이 허락되지만, 남자는 탈의를 위해서 코트를 떠날 수 없다. 토일렛 브레이크의 시간은 남, 여 모두 합리적인 시간내로 한다.

Q8) 시합 중 불을 분실했을 경우

불을 분실했을 경우에는, 그 분실한 수만큼 사용 중이었던 불과 같은 정도의 현 불을 보충한다. 다만, 분실이 워업 중, 또는 불 교환 후, 2게임 이내에 일어난 경우는 새 불로 보충한다. 퍼스트세트 첫 게임 중에 분실했을 경우에는 워업인 두 게임 분으로 간주하고 현 불로 보충한다.

Q9) 코트 밖에서 들려온「OUT」콜 때문에 경기를 멈췄을 경우

경기를 멈춘 선수가 실점된다. 관객이 내는 소리와 소음은 통상적으로 방해의 이유가 되지 않는다.

Q10) 선수에게의 응원, 코칭

시합 중, 선수는 코트 밖의 누구에게도 코칭을 받아서는 안 된다. 다만, 시합이 중단되어 코트를 떠났을 때에는 코칭을 받을 수 있다.

팀 대항전(단체전)의 경우는, 선수는 코트 내의 코치로부터 엔드 교대 세트브레이크 시에 코칭을 받아도 된다. 다만, 코트 내의 선수나 코치는 코트 외의 어느 누구에게도 코칭을 받을 수는 없다.

「나이스 샷」, 「힘내」, 「먼저 리드해」, 「결정 내」, 「한 번 더」 등의 말은 코칭이 되

지 않는다. 「앞으로 나와」, 「로브를 사용해」, 「좀 더 빠져」등은 기술이나 전술을 어드바이스하고 있기 때문에 코칭으로 판단된다.

Q11) 노 애드 방식에 대해서

노 애드의 시험에서는, 리시버는 어느 쪽 코트에서 리시브를 할지를 신속하게 선택하지 않으면 안 된다. 한 번 선택한 후에는 변경을 할 수 없다.

Q12) 8게임 프로세트에 대해서

2게임 이상의 차이를 뒤서 8게임을 먼저 따는 선수가 그 시험의 승자가 된다. 스코어가 7게임 올이 됐을 경우에는, 이후 2게임 연속해서 따는 선수가 승자가 되고, 스코어는 9-7로 기록된다. 8게임 올이 됐을 경우에는, 타이브레이크를 적용하고, 스코어는 9-8(5)로 기록된다. (5)는 타이브레이크 패자의 스코어가 된다.

Q13) 스코어 기입방법

A) 3쇼트 세트 방식의 스코어의 예

40 41, 또는 42 35 54(3)

B) 매치 타이브레이크 방식의 스코어의 예

(7 또는 10포인트제도 쓰는 방법은 같다.)

76(5) 46 10(6)

3. 코트와 시설의 Q&A

Q1) 테니스코트에 대해서

- 코트의 표면의 재질에 관해서는 특별한 규제는 없지만, 표면은 평면이 아니면 안 된다. 또한, 배수 문제로 코트 전체를 평면으로 적당한 각도로 만들어야 한다.
- 실내 코트의 천정 높이는 네트 바로 위에서 9.14 m 이상(데이비스컵 월드그룹에서는 12 m 이상), 백스톱에서 4.87 m 이상으로 정한다.
- 코트의 조명도는 코트 면에서부터 1 m의 높이로 조명도 500 렉스 이상을 장려 한다. (데이비스컵, 페드컵 월드 그룹은 1200 렉스 이상)
- 심판대의 높이는, 지면에서 심판대 의자위치까지 6-8피트 (182-244cm)로 정한다.
- 관객의 통행이 플레이에 방해가 되는 경우, 백스톱을 어두운 색의 네트 등으로 가리는 등의 대책이 필요하다. 또 광고나 대회의 횡단막을 백스톱에 설치할 경우, 백, 황색의 사용을 피하지 않으면 안 된다.

Q2) 코트 내의 광고에 대해서

- 네트에 광고를 해도 괜찮지만, 그 위치는 네트 포스트의 중앙에서부터 0.914m 이내에서 선수의 시야를 방해하거나 경기의 방해가 되서는 안 된다.
- 코트 라인의 외측(사이드, 백)에 광고, 또는 그 이외의 무언가의 표시물을 설치해도 괜찮지만, 선수의 시야를 방해하거나 경기의 방해가 되서는 안 된다. 코트 라인의 안쪽에는 광고, 또는 그 이외의 무언가의 표시물은 안 된다.
- 코트 안의 광고, 또는 그 이외의 무언가의 표시물에는, 선수의 시야를 방해하거나 경기의 방해가 되는 것 같은 백, 황색을 사용해서는 안 된다.

4. 주심이 선임되지 않은 시합의 가이드라인

〈선수 숙지사항〉

1. 각각 자신의 코트를 '콜' 함을 원칙으로 함
2. 모든 '아웃/폴트' 콜은 크고 확실하게, 그리고 불이 바운드되고 즉시 해야 함
3. '인/아웃' 이 확실하지 않은 경우에는, 상대방에게 유리하게 "콜" 함
4. '아웃' 콜 후에 불이 '인' 입을 알고 본인의 실수를 인정하면, 워닝샷이 아닌 경우에는 '레트' 로 처리함. 그러나 이미 이전에 그런 적이 있는 경우에는 '콜' 을 한 선수의 실점처리
5. 서버가 첫 서브 전에 항상 크게 스코어를 부름
6. 상대방의 '콜' 이나 행동에 불만이 있으면 레퍼리를 부를 수 있음

〈클레이코트에서의 추가사항〉

1. 볼마크 인스펙션이 허락됨
2. 상대방 선수의 '콜' 에 의심이 가는 경우에는 상대방 선수에게 마크를 지적해 달라고 한 후에 코트를 건너가서 확인 가능
3. 볼마크를 확인전에 지워버리면 상대방에게 포인트를 주는 것으로(Concede) 간주
4. 볼마크에 관해 이견이 있을 경우에는 레퍼리를 부를 수 있음
5. '아웃' 콜 후에 불이 '인' 입을 알고 정정하면, '아웃' 콜을 한 선수의 실점으로 처리

위의 사항을 고의로 위반하는 선수는 Hindrance Rule (상대방에 대한 방해 규정) 및 Unsportsmanlike Conduct (스포츠정신에 위배되는 행위 규정) 에 따라 엄격한 판정이 가해질 수 있습니다.

〈Roving Umpire (Assistant Referee) 로서의 해결 방법〉

〈Line Call Dispute (라인콜 시비) 해결〉

1. 지켜보고 있지 않던 시합에서의 라인콜 시비로 불려간 경우

- '콜' 을 한 선수에게 확실하냐고 물어봄
 - 확실하다고 답변하면, 포인트를 그대로 인정
 - 만약 웨어업파이어가 있는 편이 낳겠다고 판단되면, 웨어업파이어를 올릴 것. 구할 수 없는 경우에는, 직접 코트에서 지켜보면서 확실한 '미스콜' 은 시정할 것
2. 만약에 코트 밖에서 지켜보고 있던 시합에서 확실히 잘못 '콜' 하는 것을 목격한 경우
- 'Unintentional Hindrance' 규정을 적용해서 '레트' 를 선언한 후 '콜' 을 한 선수에게 다시 그런 경우가 있으면 'Deliberate Hindrance' 로 간주해서 실점처리 하겠다고 경고함.
 - 실점처리 후에도 계속 그런 경우가 지속되면 'Unsportsmanlike Conduct' 조항에 근거하여 코드바이올레이션을 적용
 - 'Deliberate Hindrance' 규정을 적용하기 이전에 매우 확실하게 고의적으로 '아웃' 콜을 한다는 판단이 있어야 하므로 세심한 주의가 요망되며 (특히 Close Call인 경우) 가능하면 너무 깊이 관계하지 않도록 해야 함

<Ball Mark Dispute (볼마크 시비) 해결 ?클레이 코트>

1. 양 선수가 동의하는 볼마크를 찾을 것
2. 볼마크에 두 선수가 동의하는 경우에는 '인' 인지 '아웃' 인지 해당 볼마크를 읽어주면 됨
3. 두 선수가 주장하는 볼마크가 서로 다를 경우에는 어떤 종류의 샷을 어느 방향으로 쳤는지를 선수들에게 확인할 것. 만약에 이렇게 해서도 볼마크를 찾을 수 없는 경우에는 '콜' 을 한 선수의 '콜' 을 인정함

<Score Dispute (스코어 시비) 해결>

1. 양 선수에게 서로 '이긴 포인트/진 포인트' 에 관해 동의하는 포인트를 전부 확인한 후 서로 동의하지 않는 포인트만 다시 플레이 함
(예) 양 선수가 모두 서로 40-30라고 우기는 경우, 서로 이겼다는 포인트가 두 포인트씩이고, 단지 첫 포인트만 이견이 있다면, 30-30에서 다시 시작함
게임 스코어에서 시비가 있는 경우에도 동일한 룰을 적용. (단지 바로 이전 게임에서 리씨버였던 선수가 씨버가 됨)

2. 분쟁해결 이후 경기 재개 이전에 반드시 써버에게 큰 소리로 스코어를 부를 것을 주의 줄 것

〈Other Issues (다른 분쟁)〉

1. Lets, Not-Ups, Foul Shots (레트, 낫업, 파울 샷)
양 선수에게 확인 후에 포인트를 인정할 지 '레트' 를 할 지 결정
2. Foot Fault (풋폴트)
상대 선수가 부를 수 없으며 단지 레퍼리만이 '콜' 할 수 있다
반드시 코트 안에 서 있을 때만 부를 수 있다.

〈Code/Time Violation을 주어야 할 경우〉

- 선수/코치의 행동을 주시하다가
- 위반 사항의 목격시 가능한 한 빨리 코트 안으로 들어가서 '코드/타임 바이얼레이션' 이 주어졌다고 선수에게 알려줌 (때로는 금세 줄 수 없는 경우도 있음)