

테니스 룰

1. 룰 오브 테니스(ITF Rules of Tennis)

휠체어테니스역사

규칙1. 코트	18
규칙2. 퍼머넌트 픽스쳐(고정설치물)	19
규칙3. 볼	20
규칙4. 라켓	21
규칙5. 게임 중의 스코어	22
규칙6. 세트 중의 스코어	23
규칙7. 시합 중의 세트 스코어	23
규칙8. 서버와 리시버	23
규칙9. 엔드와 서비스의 선택	24
규칙10. 엔드의 교대	24
규칙11. 경기 중인 볼	24
규칙12. 라인에 닿은 볼	24
규칙13. 퍼머넌트 픽스쳐(고정설치물)에 닿은 볼	25
규칙14. 서브의 순서	25
규칙15. 복식에서의 리시브 순서	25
규칙16. 서비스	26
규칙17. 서브 할 때	26
규칙18. 풋폴트	26
규칙19. 서비스폴트	27

규칙20. 세컨드서브	27
규칙21. 서브와 리시브를 할 때	28
규칙22. 서비스에서의 레트	28
규칙23. 레트	28
규칙24. 선수의 실점	29
규칙25. 유효한 리턴	31
규칙26. 방해	32
규칙27. 실수로 인한 정정	32
규칙28. 심판요원의 역할	34
규칙29. 연속적 플레이	34
규칙30. 코칭	35
 휠체어 테니스 룰	 36
룰 오브 테니스 부칙	38
코트 도면과 구획방법	48

2. 시합에서 생기는 Q&A

Q1. 시합 중에 스트링이 끊어졌을 경우	50
Q2. 네트 심판, 또는 카메라에 맞았을 경우	50
Q3. 젖은 신발, 양말의 교환	50
Q4. 심판에게 사실문제가 보이지 않았을 경우	51
Q5. 콘택트렌즈와 안경	51
Q6. 라켓을 가지러 코트 밖으로	51
Q7. 휴대전화, CD플레이어의 이용	51
Q8. 토일렛 브레이크와 탈의의 경우	51
Q9. 시합 중, 볼을 분실했을 경우	52

Q10. 코트 밖에서 들려온 (OUT) 콜 때문에 경기를 멈췄을 경우 ...	53
Q11. 선수에게의 응원, 코칭	53
Q12. 노 애드 방식에 대해서	53
Q13. 8게임 프로세트에 대해서	53
Q14. 스코어 기입 방법	54

3. 코트 시설의 Q&A 54

4. 주심이 선임되어 있지 않은 시합의 가이드라인

1. 셀프카운트의 방법	55
2. 레퍼리, 어시스턴트레퍼리의 일	57
3. 심판요원의 일	58

휠체어 테니스의 규칙

1. 경기의 규칙

휠체어 테니스 경기는 아래의 경우를 제외하고는 국제 테니스 협회(ITF)의 규칙에 준수한다.

a) 투-바운드 룰

휠체어 테니스 선수는 공을 치기까지 두 번의 바운드가 허용된다. 선수는 공이 땅에 세 번 닿기 전에 리턴 해야 한다. 두 번째의 바운드는 인, 아웃의 여부가 관계없다.

b) 휠체어

휠체어는 선수 몸의 일부로 간주되며, 선수의 몸에 적용되는 모든 규칙은 휠체어에도 동등하게 적용된다.

c) 서브

서브는 아래와 같이 시행한다.

- i. 서브를 넣기 직전 서버는 정지 자세로 있을 것이며, 임팩트 직전 한 번의 밀기가 허용된다.
- ii. 서버는 서브를 완료할 때까지, 중심선과 사이드라인의 확장영역의 베이스라인 뒤를 제외한 어떤 영역에도 바퀴가 닿으면 안 된다.
- iii. 휠드 선수가 전통적인 방식으로 서브하기가 신체적으로 불가능한 경우에는, 선수나 다른 사람이 공을 떨어뜨려 줄 수 있다. 그러나 매번 같은 방식으로 서브해야 한다.

d) 선수의 실점

선수는 아래와 같은 경우에 실점한다.

- i. 공이 3번 지면에 닿기 이전에 공을 반환하지 못한다.
- ii. 아래 규칙 e)에 종속함. 서브하는 동안 혹은 공을 치는 동안 혹은 회전하는 동안 혹은 경기 중 지면이나 휠에 대해 정지하는 동안, 자신의 다리 혹은 신체의 아래 부분을 브레이크나 축으로 사용한다.
- iii. 볼을 맞추는 순간 선수의 둔부가 휠체어 의자에서 떼어진다.

e) 발로 휠체어를 추진하기

- i. 선수가 휠체어를 휠로 추진시키는 능력이 없는 경우에는 한발로 휠체어를 추진시킬 수 있다.
- ii. 위의 i 조항에 따라 선수가 한 발로 휠체어를 추진시킬 수 있는 허가를 받았더라도, 선수의 발이 지면에 닿아서는 안 된다.
 - a) 스윙의 전방 동작 중(라켓이 볼을 때리는 순간 포함)
 - b) 서브동작의 시작부터 라켓이 볼을 때리는 때까지.
- iii. 이 규칙을 위반하는 선수는 1점을 잃는다.

d) 휠체어/비장애인 테니스

단식과 복식에서 휠체어 테니스 선수가 비장애인 선수와 함께 혹은 대항하여 경기를 하는 경우에는, 휠체어 테니스 선수에게는 테니스 규칙이 적용된다. 이 경우에는 휠체어 선수는 2 바운스가, 비장애인 선수는 1 바운스가 허용된다.

주: 신체의 아래 부분의 정의는: 하체(둔부, 넓적다리, 다리, 발목, 발을 포함하며)

2. 휠체어 테니스 선수

- a) ITF가 인가한 휠체어 테니스 토너먼트와 파라림픽 게임의 참가 자격을 갖추려면, 선수는 영구적 기동에 관련된 신체장애 진단을 받아야 한다. 이 영구 신체장애는 한쪽 혹은 양쪽의 신체 하부에서 상당한 손실을 가져와야 한다. 선수들은 다음의 최소 자격조건을 만족해야 한다.
 - i. 운동 기능의 상실에 관련된 S1 혹은 그에 근접한 수준의 신경학적 장애;
 - ii. 관절 강직과 혹은 심각한 변형관절증과 혹은 둔부, 무릎 혹은 발목 관절의 대체;
 - iii. 제2 종족 지점 관절 부근의 신체 하부의 절단;
 - iv. 신체 하부에 위의 i, ii, 혹은 iii에 해당하는 기능적 장애를 가진 선수.
- b) 쿼드 선수는 위에 정의된 바와 같은 영구적 신체장애 조건을 만족해야 한다. 또한 선수는, 신체 상부의 한쪽 혹은 양쪽에 상당한 기능 상실을 가져온 영구 신체장애를 가져야 한다.

쿼드 선수는 다음의 최소 자격의 한 가지 요건을 만족해야 한다.

- i. 운동기능의 상심에 관련된 C8 혹은 그에 근접한 수준의 신경학적 장애 혹은,
- ii. 신체상부의 절단 혹은,
- iii. 신체상부의 단지증 혹은,
- iv. 신체상부의 근 질환 혹은 근육 발육이상 혹은,
- v. 신체 상부의 한쪽 혹은 양쪽에 위의 i, ii, iii, 혹은 iv에 상당하는 기능적 장애를 가진 선수

c) 또한, 쿼드 선수는, 몸통 기능의 제한 유/무와 함께 신체 상부에 다음의 4가지 중 적어도 하나의 기능 장애를 가져야 한다.

- i. 오버헤드 서브를 수행하는 데 필요한 운동 기능의 손실
- ii. 포어핸드와 백핸드를 수행하는 필요한 운동기능의 손실
- iii. 수동 휠체어를 작동하는데 필요한 운동기능의 손실
- iv. 라켓의 그립을 질 수 없어, 경기를 하기 위해 테이핑과 혹은 보조적 도구를 필요로 함.

쿼드 자격을 심사할 때는 양쪽의 상체와 몸통의 기능의 합을 고려한다. 높은 수준의 몸통 기능과 통제가 가능한 선수들은 쿼드 자격을 얻으려면 몸통의 통제가 거의 혹은 전혀 불가능한 선수들보다 신체 상부에 더 큰 정도의 장애가 있어야 한다.

d) 또한, 쿼드 선수는 다음 조건들을 만족해야 한다.

- i. 최소 3부위의 상체 혹은 하체에 의해 정의된 영구적 신체장애를 가진다. 그리고
- ii. 분류 점수 채점 체계를 만족한다.(최근의 버전은 ITF 쿼드 테니스 분류 매뉴얼에 있다.); 그리고
- iii. 수여된 특정 분류 지위의 상세 요건에 동의 한다 ; 그리고
- iv. 어떤 분류 과정과/혹은 관련 절차에 완전히, 정직하게, 신뢰로 협력한다.

쿼드 선수들은 발로 휠체어를 추진할 수 없다.

이 규칙 하에서의 선수의 참가 자격에 대한 문의나 항의는 부록 A에 제시된 절차에 따라서 결정된다.

안내를 목적으로 부록 B에 용어사전이 첨부되었다.

3. 전동 휠체어

기동력에 심각한 손상으로 수동 휠체어를 밀 수 없어 일상생활에서 자동 휠체어를 사용하는 선수들은 자동 휠체어로 테니스 경기를 할 수 있다 ; 그러나 일단 선수가 자동 휠체어에서 경기를하기로 선택한 후에는 모든 ITF 인가 대회에서 자동 휠체어로 경기해야 한다. 자동 휠체어에서 경기하는 선수들에 대한 항의는 부록 A에 준하여 ITF 휠체어 테니스 위원회에 전달해야 한다.

[규칙 1. 코트]

코트는 직사각형으로, 단식코트 사이즈는 길이 23.77m, 폭 8.23m, 복식코트 사이즈는 길이 23.77m, 폭 10.97m가 된다.

코트는 중앙에서 네트를 중심으로 2개로 나뉘어, 네트는 케이블에 달고 그 케이블의 양쪽 끝은 네트 포스트 쪽에서 네트 높이가 1.07m가 되도록 고정시킨다. 네트는 충분히 당겨서 2개의 네트 포스트사이를 완전히 가로막을 수 있도록 매달아야 한다. 또, 네트의 그물사이로 볼이 통과해서 빠져나가서는 안 된다. 네트 중앙의 높이는 0.914m로 하고, 그 부분을 스트랩으로 단단히 눌러서 밑으로 내린다. 그리고 네트의 상단과 케이블은 밴드로 씌우고, 스트랩과 밴드는 흰색으로 한다.

- 네트 케이블의 지름은 0.8cm(1/3 inch) 이하로 한다.
- 네트 센터스트랩의 폭은 5cm(2 inch) 이하로 한다.
- 네트상단밴드의 폭은 양쪽 면이 모두 5cm이상 6.35cm이하로 한다.

복식코트에서의 네트 포스트 중심의 위치는, 복식코트 사이드라인의 바깥쪽으로부터 0.914m로 한다.

단식코트에서의 네트 포스트 중심의 위치는, 단식코트 사이드라인 바깥쪽으로부터 0.914m로 한다. 단식·복식공용코트에서 단식을 할 경우에는 2개의 싱글 스틱을 단식코트 사이드라인의 바깥쪽으로부터 0.914m 쪽 중심에 맞춰서 세우고, 싱글 스틱을 세운 지점에서 네트의 높이를 1.07m로 유지시킨다.

- 네트포스트의 지름은 15cm(6 inch) 이하 여야 한다.
- 싱글 스틱의 지름은 7.5cm(3 inch) 이하 여야 한다.
- 네트포스트, 또는 싱글 스틱의 높이는 네트케이블로부터 2.5cm(1 inch) 이상 높이지 않는다.

코트의 길이 선을 베이스라인, 코트의 폭 선을 사이드라인이라고 부른다.

네트 양쪽으로부터 6.40m 지점에서 사이드라인사이에 네트와 평행으로 이어진 선을 서비스 라인이라고 부른다. 네트 양쪽의 서비스 라인과 네트에 둘러싸인 지면을 센터 서비스 라인이라는 선으로, 균등하게 2개로 나뉘어 서비스코트라고 부른다. 센터 서비스 라인은 양 사이드라인 중간 지점에서 사이드라인으로 평행을 이룬다.

센터마크는 베이스라인 정중앙에 위치 하여야하고 베이스라인 안쪽으로 길이 10cm(4 inch)이며 사이드라인과 평행을 이룬다.

- 센터 서비스 라인과 센터 마크의 폭은 5cm(2 inch)이다.
- 이 밖의 라인의 폭은 2.5cm~5cm이지만, 베이스 라인만큼은 폭을 10cm까지 넓게 해도 좋다.

코트의 측량은 모든 라인의 바깥쪽까지 재는 것으로 하고, 라인은 전부 같은 색이어야 하되, 코트 바닥의 색과는 확연히 다른 색이어야 한다.

코트, 네트, 스트랩, 밴드, 네트 포스트, 또는 싱글 스틱의 광고는 「부칙Ⅲ 광고」에 따라 표시할 수 있다.

[규칙 2. 퍼머넌트 픽스처(고정설치물)]

코트의 퍼머넌트 픽스처(고정설치물)란, 백스톱, 사이드스톱, 관중, 관중용 스탠드 및 의자, 코트 주변이나 상단에 있는 모든 시설 혹은 설비, 그리고 정해진 위치에 있는 주심, 네트 심판, 선심, 볼퍼슨을 포함한 사람들을 칭하는 것이다.

복식용 네트와 싱글 스틱을 사용해서 단식을 행하는 경우는, 싱글 스틱 바깥쪽의 네트 포스트나 네트는 고정설치물로 간주하기 때문에 네트 포스트, 혹은 네트의 일부로는 간주하지 않는다.

[규칙 3. 볼]

「테니스의 규칙」에 의거하여 실시되는 토너먼트에서 사용하는 볼은 부칙I의 규격에 맞아야 한다.

국제테니스연맹(이하 ITF)은 볼, 또는 신제품인 볼의 형태가 부칙I의 규격에 맞는지, 또는 경기에 적합한지를 결정한다. ITF는 자체가 문제 제기한 것을 결정하는 것 이외에, 선수, 용품 생산업체, 각국 테니스협회 및 회원을 포함하여 선의의 관심을 가진 어떤 단체에서 신청한 문제도 결정한다. 이들의 결정과 적용은 ITF가 정하는 「테니스 규칙 심리 규정」(부칙VI 본 책에서는 생략)에 의거하여 실시된다. 토너먼트 주최자는 토너먼트를 개최하기 전에 다음의 사항을 공포한다.

- (a) 시합에 사용하는 볼의 수(2개, 3개, 4개, 또는 6개)
- (b) 볼 교환방법

볼 교환을 하게될 경우 아래와 같이 실시한다.

- i. 미리 정해 둔 홀수게임 종류 후에 바꾼다. 이 경우, 시합에서의 최초의 볼 교환은 워업에서의 소모를 생각해서 2게임 빨리 시작한다.
타이브레이크는 1게임으로 계산한다. 타이브레이크를 시작할 때에는 볼 교환을 하지 않고, 다음 세트의 두 번째 게임 시작 시에 교환한다.
- ii. 세트의 첫 번째 게임이 시작할 때에 바꾼다.

경기 중에 볼이 찢어지면, 그 포인트는 다시 시작한다.

- 사례 1 : 포인트가 끝난 후, 볼에 바람이 빠져 물렁물렁 해졌다면, 그 포인트는 다시 해야 되는 것일까.
(답) 볼이 찢어진 것이 아니고 단순한 연화(누그러짐)현상의 경우는 포인트를 다시 하지 않는다.

(주) 테니스 규칙을 적용하는 토너먼트의 사용 구는, ITF에서 승인한 볼 리스트에 올라야 한다.

[규칙 4. 라켓]

테니스 규칙에 의거하여 실시되는 토너먼트에서 사용하는 라켓은 부칙Ⅱ의 규격에 맞아야 한다.

ITF는 라켓, 또는 신제품인 라켓의 형태가 부칙Ⅱ에 맞는지, 또는 경기에 적합한지를 결정한다. ITF는 자체가 문제 제기한 것을 결정하는 것 이외에, 선수, 용품 생산업체, 각국 테니스협회 및 회원을 포함하여 선의의 관심을 가진 어떤 단체에서 신청한 문제도 결정한다. 이것들의 결정과 적용은 ITF가 정하는 「테니스 규칙 심리 규정」(부칙Ⅵ 본 책에서는 생략)에 의거하여 실시된다.

- 사례 1 : 라켓의 타구 면에 한 세트 이상의 스트링을 땔 수 있는가.
(답) 안 된다. 규정에 따르면 십자형 스트링 방식에 대해 명백하게 언급하고 있다.
- 사례 2 : 스트링을 맨 면이 하나의 평면을 넘을 경우 라켓의 스트링을 땔 방식이 전체적으로 균일하고 편평하다고 말해도 좋은가.
(답) 편평하다고 말할 수 없다.
- 사례 3 : “진동감소장치(고무링)”를 라켓 스트링 위에 부착하여도 되는가.
만약 가능하다면 “진동감소장치(고무링)”는 어디에 부착되어야 하는가.
(답) 부착할 수 있다. 다만, 그 위치는 십자형으로 땔 스트링의 바깥에만 부착 할 수 있다.
- 사례 4 : 경기 중, 스트링이 끊어졌다면 끊어진 상태의 라켓으로 경기를 계속 할 수 있는가.
(답) 할 수 있다. 다만, 토너먼트 주최자가 사용을 금지하는 대회에서는 사용 할 수 없다.
- 사례 5 : 경기 중 2자루 이상의 라켓을 동시에 사용하여 시합을 하여도 되는가.
(답) 규정 위반이 된다.
- 사례 6 : 경기성능에 영향을 주는 것과 같은 전지를 라켓 내에 집어넣어도 좋은가.
(답) 안 된다. 전지는 태양전지나 다른 유사품을 포함해서 동력원이기 때문에 사용할 수는 없다.

[규칙 5. 게임 중의 스코어]

a) 정규 게임

정규 게임에서는 다음과 같이 득점을 세고 서버의 점수를 먼저 콜 한다.

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

만약 양쪽의 선수/팀이 3포인트씩 따면 스코어는 듀스가 된다. 듀스 다음의 포인트를 따는 선수 팀이 어드밴티지가 된다. 어드밴티지를 얻은 선수/팀이 다음 포인트를 또 다시 따면 그 선수/팀은 그 게임의 승자가 된다. 반대로 상대가 다음 포인트를 따면 또 다시 듀스가 된다. 듀스가 된 뒤에 연속 2포인트를 따는 선수/팀이 게임의 승자가 된다.

b)타이브레이크

타이브레이크에서는 「제로(0)」, 「원(1)」, 「투(2)」, 「쓰리(3)」………로 득점을 센다. 상대보다 2포인트 이상의 차이를 뒤편 먼저 7포인트를 따는 선수 팀이 그 타이브레이크가 세트의 승자가 된다. 2포인트의 차이가 나지 않으면 2포인트의 차이가 날 때까지 타이브레이크를 계속한다.

서브를 넣은 차례의 선수가 타이브레이크 게임 첫 포인트의 서버가 된다.

이어서는 다음 두 포인트는 상대가 서브를 넣는다.(복식에서는 서브를 넣는 차례의 선수) 그 다음에는 타이브레이크 종료될 때까지 2포인트마다 상대와 서브를 교대한다.(복식의 파트너끼리는 그 세트 안에서 같은 차례로 서비스를 넣는다.)

타이브레이크 게임 첫 포인트의 서버는 다음 세트 첫 게임의 리시버가 된다.

ITF가 인정한 다른 스코어 방법에 대해서는 부칙Ⅳ에 기재한다.

[규칙 6. 세트 중의 스코어]

세트 중의 스코어에는 몇 개의 방식이 있다. 그 주요한 사항은 「어드밴티지 세트」와 「타이브레이크 세트」 2가지가 있다. 토너먼트 주최자는 어느 쪽을 선택할지를 사전에 발표하고, 타이브레이크 세트를 선택할 경우에는 최종 세트를 타이브레이크 세트로 할 것인가, 아니면 어드밴티지 세트로 할 것인가도 공표하여야 한다.

a) 어드밴티지 세트

상대보다 2게임 이상의 차이를 뒤편 먼저 6게임을 따는 선수/팀이 그 세트의 승자가 된다. 2게임 차이가 나지 않으면 2게임 차이가 날 때까지 그 세트를 계속 한다.

b) 타이브레이크 세트

상대보다 2게임 이상의 차이를 뒤편 6게임을 따는 선수/팀이 그 세트의 승자가 된다. 다만, 게임 스코어가 6:6이 될 경우는 타이브레이크를 한다.

ITF가 인정한 다른 스코어 방법에 대해서는 부칙Ⅳ에 기재한다.

[규칙 7. 시합 중의 세트스코어]

시합은 3세트(2세트 먼저 따는 쪽이 승자), 또는 5세트(3세트 먼저 따는 쪽이 승자)로 실시된다.

ITF가 인정한 다른 스코어 방법에 대해서는 부칙Ⅳ에 기재한다.

[규칙 8. 서버와 리시버]

선수/팀은 네트를 사이에 두고 반대 측에 선다. 포인트를 시작한다고 봤을 때, 처음으로 볼을 치는 선수를 서버라고 하고 그 볼을 받아치려는 선수를 리시버라고 한다.

- 사례 1 : 리시버는 코트의 라인 바깥쪽에 서도 되는가.

(답) 서도 된다. 네트에서부터 리시버 쪽이라면 코트의 내, 외 어느 곳에서도 좋다.

[규칙 9. 엔드와 서비스의 선택]

시합의 첫 게임에서 어느 쪽의 엔드를 선택할지, 또는 서버와 리시버 중, 어느 쪽을 선택할지는 윌업 전에 토스를 결정한다. 토스의 승자는 다음과 같은 경우 중 1가지를 고를 수 있다.

- a) 시합 첫 게임에서 서버가 될지를 선택한다. 이 경우, 상대방은 엔드를 선택한다.
- b) 시합 첫 게임의 엔드를 선택한다. 이 경우, 상대방은 서버나 리시버 중 하나를 선택한다.
- c) 상대방에게 위의 a), b)의 경우 중 하나를 먼저 선택하게 한다.

- 사례 1 : 어떤 사정으로 인해 윌업이 중단되어 선수 팀이 코트를 벗어난 후, 재개 할 때 양 선수 팀은 토스의 선택을 다시 할 수 있는가.
(답) 할 수 있다. 토스의 결과는 바뀌지 않지만, 서로가 선택을 다시 할 수는 있다.

[규칙 10. 엔드의 교대]

선수는 각 세트에서 홀수 게임이 종료되면 엔드를 교대한다. 세트가 종료할 때, 합계의 게임의 수가 홀수면 엔드를 교대하지만, 짝수의 경우는 다음 세트의 첫 게임이 종료될 때까지 엔드를 교대하지 않는다. 타이브레이크 게임 중에는 6포인트마다 엔드를 교대한다.

[규칙 11. 경기 중인 볼]

폴트, 또는 레트가 선언되지 않는 한, 서비스를 넣은 순간부터 포인트를 결정할 때까지 경기 중이 된다.

[규칙 12. 라인에 닿은 볼]

라인에 닿은 볼은 코트 안에 들어간 볼로 인정한다.

[규칙 13. 퍼머넌트 픽스처(고정설치물)에 닿은 볼]

경기 중의 볼이 코트 안에 바운드 된 후, 퍼머넌트 픽스처에 닿으면 그 볼을 친 선수가 득점하게 되고, 지면에 바운드되기 전에 닿으면 그 볼을 친 선수가 실점하게 된다.

[규칙 14. 서브의 순서]

정규 게임에서는 각 게임이 종료되면, 그 게임의 리시버가 다음 게임에서는 서버가 되고 서버는 리시버가 된다.

복식에서는 세트의 첫 게임에서 서브를 할 팀은, 그 첫 게임에서 양선수중 누가 먼저 서브를 할지를 결정한다. 이와 같이 첫 게임에서 리시브를 한 팀은, 두 번째 게임이 시작되기 전에 양선수중 누가 먼저 서브를 할지를 결정한다. 첫 게임에서 서브를 한 선수의 파트너는 제 4게임에서 서브를 하고, 두 번째 게임에서 서브를 한 선수의 파트너는 제 4게임에서 서브를 한다. 이 순서는 그 세트가 끝날 때까지 계속된다.

[규칙 15. 복식에서의 리시브순서]

세트의 첫 게임에서 리시브를 하는 팀은 그 게임의 첫 포인트를 어느 한 쪽의 선수가 리시브를 할지를 결정한다. 이와 같이 상대 팀은 두 번째 게임이 시작하기 전에 그 게임의 첫 포인트를 어느 한 쪽의 선수가 리시브를 할지를 결정한다. 첫 포인트를 리시브한 선수의 파트너는 두 번째 포인트의 서브를 리시브 한다. 이 차례는 그 세트가 끝날 때까지 계속된다.

리시버가 서브를 받아 친 후에는 두 선수 중 어느 선수가 볼을 쳐도 상관없다.

- 사례 1 : 복식 경기에서 선수가 혼자서 상대 팀과 경기를 할 수 있는가.
(답) 안 된다.

[규칙 16. 서비스]

서브

서브는 아래와 같이 시행한다.

- i. 서브를 넣기 직전 서버는 정지 자세로 있을 것이며, 임팩트 직전 한 번의 밀기가 허용된다.
- ii. 서버는 서브를 완료할 때까지, 중심선과 사이드라인의 확장영역의 베이스라인 뒤를 제외한 어떤 영역에도 바퀴가 닿으면 안 된다.
- iii. 쿼드 선수가 전통적인 방식으로 서브하기가 신체적으로 불가능한 경우에는, 선수나 다른 사람이 공을 떨어뜨려 줄 수 있다. 그러나 매번 같은 방식으로 서브해야 한다.

[규칙 17. 서브 할 때]

정규 게임에서 서비스를 할 경우, 서버는 오른쪽 코트와 왼쪽 코트 쪽에서 교대하여 서고, 매 게임 모두 오른 쪽 코트부터 서비스를 시작한다.

타이브레이크의 서비스는 좌, 우 코트의 베이스 라인 뒤에서부터 교대로 하고, 첫 포인트는 오른쪽 코트부터 서비스를 시작한다.

서브를 넣은 볼은 리시버가 리턴하기 전에, 네트를 넘어 대각선 방향의 서비스 코트 안쪽 지면에 닿아야 한다.

[규칙 18. 풋폴트]

서버는 서비스를 넣는 전 과정을 통해,

- a) 휠체어를 움직이거나 자신이 서있는 위치를 바꾸지 않는다. 그러나 휠체어를 조금 움직이는 정도는 상관없다.
- b) 어느 한 쪽의 바퀴가 베이스라인, 또는 그 안쪽 코트를 밟지 않는다.
- c) 어느 한 쪽의 바퀴가 사이드라인의 가상연장선 바깥쪽의 지면을 벗어나지 않는다.

d) 어느 한 쪽의 바퀴도 센터마크의 가장연장선을 밟지 않는다.

만약, 서버가 위의 사항 중 하나라도 위반하면 풋폴트가 된다.

- 사례 1 : 단식에서 서버는 베이스라인 뒤라면, 단식 사이드라인과 복식 사이드라인 사이에 서도 되는가.
(답) 안 된다.

[규칙 19. 서비스폴트]

다음과 같은 경우의 서비스는 폴트가 된다.

- a) 서버가 규칙 16, 17 및 18에 위반할 때.
- b) 볼을 치려고 했지만 실패했을 때.
- c) 서브를 넣은 볼이 지면에 닿기 전에 퍼머넌트 픽스처, 싱글 스틱, 또는 네트 포스트를 닿았을 때.

- 사례 1 : 볼을 토스한 후, 서버가 도중에 토스한 볼을 잡았다. 그것은 폴트인가.
(답) 폴트는 아니다. 토스는 볼을 손으로 잡아도, 라켓으로 중단시켜도, 지면에 떨어뜨려도 상관없다.

- 사례 2 : 싱글 스틱을 사용하는 단식의 경우에서, 서브를 넣은 볼이 싱글 스틱에 맞은 후 서비스코트에 들어 간 경우는 폴트인가.
(답) 폴트가 된다.

[규칙 20. 세컨드 서브]

퍼스트 서브가 폴트가 되면 서브를 잘 못된 쪽에서 넣은 경우를 제외하고는 같은 쪽에서 다시 세컨드 서브를 넣는다.

[규칙 21. 서브와 리시브를 할 때]

서버는 리시버의 준비가 될 때까지 서브를 넣지 않는다.

반면, 리시버는 서버의 페이스가 규정에 맞는다면 서버의 페이스에 맞춰 받아 칠 준비를 한다.

리시버가 서비스를 의식해서 받아쳤을 경우는 리시버의 준비가 되어 있었다고 본다. 리시버의 준비가 되지 않았다고 판정되면, 그 서브를 폴트로 할 수는 없다.

[규칙 22. 서비스에서의 레트]

다음의 경우 서비스는 레트가 된다.

a) 서브를 넣은 볼이 네트, 스트랩, 또는 밴드에 닿았지만, 리시버 쪽의 서비스 코트 안에 들어갔을 경우, 또는 그것들이 닿은 후 지면에 떨어지기 전에 리시버, 또는 리시버의 파트너, 또는 옷이나 소지품에 닿았을 경우.

b) 리시버가 받아 칠 준비가 되어 있지 않았는데 서비스를 넣은 경우.

서비스 레트의 경우, 해당 서브는 계산되지 않으며 서브는 다시 넣을 수 있다. 그리고 앞에 한 폴트는 취소할 수는 없다.

[규칙 23. 레트]

세컨드 서브시 레트가 선언이 되면 그 포인트를 다시 해야 한다. 다만 세컨드 서브시에 서브 레트선언은 제외 된다.

- 사례 1 : 경기 중, 다른 볼이 코트로 굴러들어왔기 때문에 레트의 콜을 받았다. 그 서버는 그 포인트의 퍼스트서브에서 폴트를 했다. 서버는 퍼스트서브와 세컨드서브 중, 어떤 서브를 넣어야 하는가.
(답) 퍼스트서브, 레트가 선언 되는 포인트마다 다시 시작해야 한다.

[규칙 24. 선수의 실점]

다음의 경우 선수는 실점을 하게 된다.

- a) 2회 연속 폴트를 할 경우.
- b) 경기 중의 볼을 2회 바운드할 때까지 받아 칠 수 없을 때.
- c) 리턴이 들어가야 할 코트 외의 지면, 또는 어떤 물체에 맞았을 때.
- d) 리턴이 바운드되기 전, 퍼머넌트 픽스처에 맞았을 때.
- e) 서브가 바운드되기 전 리시버가 쳐 쓸 때.
단, 서브가 네트에 닿아서 레트인 경우 제외.
- f) 경기 중의 볼을 고의적으로 옮기던가, 혹은 잡거나, 라켓에 고의적으로 2번 이상 맞았을 때.
- g) 경기 중에는 언제라도 선수, 또는 그 선수의 라켓(손에 들고 있는지 없는지 상관없이) 옷, 또는 소지품이 네트, 네트 포스트, 또는 싱글 스틱, 코트, 스트랩, 밴드, 또는 상대 코트에 닿았을 때.
- h) 볼이 네트 넘어오기 전에 칠 때.
- i) 경기 중의 볼이 선수, 또는 그 선수가 손에 들고 있는 라켓 이 외에 옷, 또는 소지품에 맞았을 때.
- j) 선수의 손으로부터 떨어진 라켓에 경기 중의 볼이 맞았을 때.
- k) 경기 중, 고의적으로 현저하게 라켓의 형태를 바꿀 때.
- l) 복식에서 되받아치려고 하다가 양쪽 선수가 볼에 닿았을 때.

- 사례 1 : 제 1서비스를 넣고 볼이 바운드되기 전에 라켓이 서버의 손으로부터 떨어져서 네트에 닿았다. 이것은 폴트인가 실점인가.

(답) 경기 중에 라켓이 네트에 닿으면 서버는 실점하게 된다.

- 사례 2 : 제 1서비스가 들어가야 할 서비스 코트 외의 지면에 바운드 됐다. 그 후 서버의 손으로부터 떨어진 라켓이 네트에 닿았다. 이것은 폴트인가 실점인가.

(답) 라켓이 네트에 닿았을 때, 아직 경기 중이 아니면 폴트가 된다.

- 사례 3 : 복식에서 리시버의 파트너가 서브를 넣을 볼이 들어가야 할 서버스 코트 바깥쪽에 바운드되기 전에 네트에 닿았다. 정확한 판정은?
(답) 경기 중에 리시버의 파트너가 네트에 닿는다면 리시버 측이 실점하게 된다.
- 사례 4 : 선수가 네트의 가상연장선을 넘어서 상대방에 깊숙이 들어갈 경우, 그것이 리턴 전인가 후인가에는 관계없이 실점이 되는가.
(답) 상대코트 안에 들어가지 않는 한, 리터의 전, 후의 어느 쪽의 경우라도 실점이 되지 않는다.
- 사례 5 : 경기 중, 네트를 넘어서 상대 코트 안에 들어가도 좋은가.
(답) 안 된다. 실점이 된다.
- 사례 6 : 경기 중, 볼에 라켓을 던져서 그 라켓이 볼에 라켓이며 볼이며 상대코트의 지면에 떨어지고, 상대는 그 볼을 되받아 칠 수가 없었다. 어느 쪽의 선수가 득점하게 되는가.
(답) 라켓을 던진 선수가 실점된다.
- 사례 7 : 서브를 넣은 볼이 바운드되기 전에 리시버, 또는 리시버의 파트너에 맞았다. 어느 쪽의 선수가 득점하게 되는가.
(답) 서비스 레트가 되지 않는 한, 서버의 득점이 된다.
- 사례 8 : 코트 밖에 있던 선수가 경기 중의 볼이 바운드되기 전에 되받아 치거나, 혹은 손으로 잡으면서, 볼이 명백하게 아웃이 되는 볼이기 때문에 자신이 득점한 것이라고 주장했다.
(답) 공을 잡은 선수가 실점된다. 다만, 되받아친 볼이 상대 코트 안에 들어갈 경우, 경기는 계속된다.

[규칙 25. 유효한 리턴]

다음과 같은 리턴은 유효하다.

- a) 볼이 네트, 네트 포스트, 또는 싱글 스틱, 케이블, 스트랩, 또는 밴드에 닿았다고 해도 그것을 넘어서 상대 코트 안에 넣었을 때. 다만, 규칙 2 및 규칙 24의 d)의 경우에는 제외 한다.
- b) 볼이 바운드 된 뒤, 역회전이 걸리든지 바람에 휘말리든지 해서 네트를 넘어 되돌아 와서 리바운드 될 때, 그 볼을 선수가 네트를 넘어 정확히 되 받아쳤을 때. 다만, 그 때 규칙 24에 위반할 경우에는 실점된다.
- c) 네트 포스트의 바깥쪽을 통과하려는 리턴이 네트 높이보다 높은 낮은 상관 없이 네트 포스트에 닿았지만 코트에 정확히 들어갔을 때. 다만, 규칙 2 및 규칙 24 d)의 경우에는 제외 한다.
- d) 리턴이 싱글 스틱과 복식용 네트 포스트 사이에 있는 코트 밑을 네트, 케이블, 또는 네트 포스트에 닿지 않고 코트에 들어갈 때.
- e) 자신의 네트 쪽에서 친 뒤, 라켓이 네트를 넘어서 상대 측 코트에 넘어 갔는데도 그 볼이 정확히 들어갈 때.
- f) 경기 중, 볼이 코트 안의 다른 볼에 맞았지만, 경기 중의 볼을 받아쳤을 때.

사례 1 : 싱글 스틱에 맞은 뒤, 코트에 들어간 볼을 되받아 쳤다. 이것은 유효한가.
(답) 유효하다. 그러나 서브의 경우는 폴트가 된다.

사례 2 : 경기 중, 볼이 코트 안의 다른 볼에 맞았다. 올바른 판정은?
(답) 경기는 계속 할 수 있다. 하지만 되받아친 볼이 실제로 시합 볼인지, 코트로부터 굴러들어온 볼인지가 확실치가 않은 경우는 포인트의 레트가 된다.

[규칙 26. 방해]

경기 중, 상대가 고의적으로 그 경기를 방해한 경우는 상대의 실점이 된다. 하지만 상대가 고의적이 아닌 무의식중으로 경기를 방해한 경우, 또는 선수에게 책임이 없는 무언가의 물체로 인해 경기를 방해한 경우는 포인트를 다시 시작한다.(퍼머넌트 픽스처는 포함되지 않는다.)

- 사례 1 : 고의가 아닌 두 번의 타구는 방해가 되지 않는다.
(답) 방해가 되지 않는다. 규칙 24 f를 참조.
- 사례 2 : 상대방이 방해를 받았다고 생각해서 경기를 중단했다. 이것은 방해가 되는 건가.
(답) 방해되지 않는다. 경기를 중단시킨 선수가 실점된다.
- 사례 3 : 코트 위를 날고 있는 새가 경기 중이던 볼에 맞았다. 이것은 방해가 되는가.
(답) 방해된다. 포인트를 다시 시작한다.
- 사례 4 : 포인트가 시작됐을 때, 이미 코트 위에 놓여있던 볼, 또는 다른 물체가 경기 중에 방해가 됐다. 이것은 방해인가.
(답) 방해된 것이 아니다.
- 사례 5 : 복식에서는 서버의 파트너와 리시버의 파트너는 어디에 있으면 되는 건가.
(답) 양쪽의 파트너 모두, 네트를 기준으로 자신 쪽에 있으면 코트 내, 외 관계없이 어디에 있어도 좋다. 하지만 만약 선수의 움직임이 상대의 경기를 방해한 경우는 방해의 규칙을 적용한다.

[규칙 27. 실수로 인한 정정]

테니스 규칙에 관련된 실수가 발견되었을 때는, 실수를 알 때까지 실시된 포인트는 원칙적으로 모두 유효로 하고, 다음과 같은 경우에 따라 실수를 정정한다.

- a) 정규 게임, 타이브레이크에 있어서 서버가 실수로 잘못된 쪽에서부터 서브 넣는 것이 발견되었을 때는, 바로 실수를 정정하고 스코어에 맞는 올바른 쪽에서 서브를 넣는다. 실수가 발견되기 전에 폴트를 한 서브는 유효하다.
- b) 정규 게임, 타이브레이크 시에 있어서 선수가 실수로 잘못된 엔드에 있는 것이 발견되었을 때는, 바로 실수를 정정하고 스코어에 맞는 올바른 엔드로부터 서브를 넣는다.
- c) 정규 게임 중, 서버의 순서가 잘못된 것을 알았을 때. 이미 게임이 종료된 경우는 잘못된 순서대로 계속한다. 실수를 알았을 때, 상대가 이미 친 폴트는 취소된다.

복식에서 파트너끼리 서비스의 차례가 틀렸을 경우는, 실수를 알기 전에 친 폴트는 취소되지 않는다.

- d) 타이브레이크 중, 서비스의 차례가 틀린 것을 알았을 때, 짝수 포인트가 끝난 후에 알게 되는 경우는, 바로 올바른 차례가 돌아가고, 홀수 포인트가 끝났을 때 알게 되는 경우에는, 잘못된 대로 경기를 계속한다. 실수를 알기 전에 한 서비스 폴트는 취소된다.
- e) 복식에서 정규 게임 또는 타이브레이크 게임에 있어서는 파트너끼리의 리시브 위치가 뒤바뀐 것을 알았을 때는, 그 게임만은 틀린 대로 게임을 계속하고, 다음 리시브 차례의 게임에서는 본 위치로 돌아간다.
- f) 어드밴티지 세트로 경기하자고 결정했지만, 게임 스코어 6:6에서 잘못하여 타이브레이크를 하고 말았다.
→ 처음의 1포인트만 경기를 했다면 바로 타이브레이크 세트로 돌아가고, 제2포인트가 시작된 후 알게 된 경우라면 그 경기는 어드밴티지 세트로 경기를 계속한다. 그 후, 게임 스코어 8:8 또는 그 이상의 짝수 게임이 됐을 때, 타이브레이크를 한다.
- h) 최종 세트는 매치 타이브레이크 방식으로 경기하고자 결정했지만, 잘못하여 어드밴티지 세트 또는 타이브레이크 세트로 경기를 하고 말았다.
→ 처음의 1포인트만 경기를 했다면 바로 매치 타이브레이크 방식으로 돌아가고, 두 번째 포인트가 시작된 후 알게 된 경우는 3게임을 먼저 따는 선수

팀이 그 최종 세트의 승자가 된다.

게임스코어 2:2가 됐을 경우는 그 시점에서 매치 타이브레이크 방식으로 바꾼다. 하지만 최종 세트 다섯 번째 게임이 시작된 후에 알았을 경우는 그 세트는 타이브레이크 세트로 계속한다.(부칙 VI 참조)

- i) 볼을 바꿔야 할 순서에서 볼을 교환하지 않았을 때는, 새로운 볼로 서브를 넣을 차례의 선수/팀이 다음 서브를 넣을 게임 때에 새 볼로 교환한다. 잘못됐다는 것을 알았다 해도 게임 중에 볼을 교환해서는 안 된다.

[규칙 28. 심판요원의 역할]

심판요원이 선임되어 있는 시합에서의 심판요원의 역할과 책임에 대해서는 부칙 V에서 자세히 언급한다.

[규칙 29. 연속적 플레이]

원칙으로는 시합개시(첫 서브로 경기가 시작됐을 때)에서 종료까지는 경기가 연속적으로 실시된다.

- a) 포인트와 포인트 사이는 20초 이내로 한다. 엔드의 교대는 90초 이내로 한다. 하지만 각 세트의 첫 게임종료 후와 타이브레이크 중에는 엔드를 교대 할 때라도 휴식은 하지 않는다.

각 세트가 끝날 때는, 120초 이내의 세트로 브레이크를 할 수 있다.

위와 같이 허용된 시간은 포인트가 끝난 순간부터 다음 포인트의 첫 서브를 넣기까지의 사이로 한다.

토너먼트의 주최자는 ITF에 대해 엔드 교대 시간인 90초, 및 세트 브레이크 시간인 120초에 대해서, 시간을 연장하기 위해 승인 신청을 할 수 있다.

- b) 선수의 불가항력으로 휠체어, 옷, 신발, 용품(라켓 이외)이 파손되어 교환해야 할 때는, 그 문제 해결을 위해서 필요한 시간의 연장을 인정한다.

- c) 몸 상태를 회복하기 위해서 정해진 시간 외의 시간은 사용할 수 없다.
다만, 메디컬타임아웃이 허용된 상태의 선수에 대해서는 1회 3분간의 치료 시간이 인정된다.
화장실이나 탈의 시간은 토너먼트 전에 발표로 한정된 회수로 인정한다.
- d) 토너먼트 주최자는 토너먼트 개시 전에 미리 발표했다면, 시합 중 10분 이내의 휴식하는 것을 인정해도 좋다. 이 휴식은 5세트 매치의 제 3세트 종료 후, 혹은 3세트 매치의 두 번째 세트 종료 후에 할 수가 있다.
- e) 워밍업 시간은 토너먼트 주최자가 따로 판정을 하지 않는 한, 5분 이내로 한다.

[규칙 30. 코칭]

귀에 들리거나, 눈에 보이는 것이라도, 또는 어떤 형태라도 선수에 대한 정보전달, 조언, 지도 등은 모두 코칭으로 간주한다.

코트 벤치에 주장이 있는 팀 대항전(단체전)에서 그 주장은 세트 브레이크, 또는 엔드 교대 때 선수에게 코치를 해도 좋다.

다만, 각 세트 첫 게임 후와 타이브레이크 중의 엔드 교대 때에 해서는 안 된다.

팀 대항전(단체전) 이외의 시합에서는 코칭은 일체 허용되지 않는다.

- 사례 1 : 코칭을 공공연하게 하지 않으면 허용되는가.
(답) 허용되지 않는다.
- 사례 2 : 시합을 중단했을 때, 코칭은 허용되는가.
(답) 허용된다.

[휠체어 테니스 룰]

휠체어 테니스에는 다음과 같은 사항을 포함한, ITF에서 정한 「테니스 규칙」이 적용된다.

a) 투바운드 규칙

휠체어 테니스선수는 투바운드로 볼을 쳐도 된다. 선수는 볼이 세 번 바운드 하기 전에 리턴 해야 한다. 두 번째 바운드는 코트 안쪽이나, 바깥쪽 아무 곳이나 떨어져도 상관없다.

b) 휠체어

휠체어는 선수의 신체 일 부분이라고 간주하고 신체에 적용되는 규칙은 모두 휠체어에도 동일하게 적용된다.

c) 서브

- i. 볼이 세 번 바운드되기 전까지 리턴 하지 못했을 경우.
- ii. 볼을 치려고 할 때, 또는 경기 중에 휠체어를 회전 또는 정지 시키려고 할 때, 발이나 아래쪽 사지를 브레이크로 사용하는 경우, (다음의 e에 관련)
- iii. 볼을 치는 순간(라켓과 볼이 접촉할 때), 양쪽 엉덩이가 휠체어로부터 떨어졌을 때.

e) 다리로 휠체어를 움직이게 한다.

- i. 장애로 인해서 팔을 사용해 휠체어를 움직일 수 없는 선수는, 한쪽 바퀴를 조작해도 좋다.
- ii. 만약 위의 i 에 있어서 한쪽 발을 사용할 수 있어도 다음과 같은 경우에는 발의 어느 한 부분이라도 지면에 닿으면 안 된다.

(a) 볼을 치려고 스윙 하는 순간.

(b) 서브를 위한 동작 시작 순간부터 라켓이 볼을 치기 전까지

iii. 위의 각 조항에 위반하는 선수는 실점하게 된다.

f) 휠체어 선수와 정상인 테니스

휠체어 테니스 선수가 정상인과 경기할 때는, 또 단식·복식에 관계없이, 휠체어 선수는 휠체어 테니스 규칙이, 정상인에게는 정상인 테니스 규칙이 적용된다. 즉 휠체어 선수는 투바운드의 리턴이 허용되고, 정상인은 원바운드로 리턴해야 한다.

(주) 본 조항에서 말하는 아래쪽 사지의 정의는 다음과 같다. 둔부, 엉덩이, 허벅지, 정강이, 발목, 발로 정의한다.

◎ 룰 오브 테니스 부칙 설명 I

[볼에 대해서]

- A) 볼의 표면은 균일하게 평평하고 매끄러운 섬유제의 커버로 싸여, 흰색이나 노란색이어야 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 방식을 다음의 규칙에 따라 행해진다.

이하, 볼의 제조의 여러 규칙에 대해서는 생략한다.

◎ 룰 오브 테니스 부칙 설명 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 접착시켜서 십자가 형태의 모양으로 이루어져 있지 않으면 안 된다. 더욱 스트링의 강도, 높은 모양은 대체로 균일하지 않으면 안 되고, 특히 중앙부분에 있어 다른 부분보다 밀도가 얇아서는 안 된다. 라켓은 양면은 경기특성이 동일하게 되도록 설계되고, 스트링이 매어져 있지 않으면 안 된다. 라켓에는 성능에 영향을 미칠 수 있는 관성의 순간을 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 이용

할 경우, 그 목적을 위해 사이즈 및 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 새로 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 라켓의 경기 성능에 변화를 주는 것과 같은 동력원을 라켓의 내, 외부에 집어넣거나 달거나 해서는 안 된다.

◎ 룰 오버 테니스 부칙 설명 III

[광고에 대해서]

광고의 여러 규칙은 생략, 코트와 시설의 Q&A 참조.

◎ 룰 오브 테니스 부칙 설명 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 거시서 노 애드인 마지막 포인트를 실행한다. 그 때, 리시버는 오른쪽에서 리시브를 할까. 왼쪽에서 리시브를 할지를 결정한다. 복식의 리시브 팀은 리시브하는 위치를 바뀌어서는 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 바뀌어서는 안 된다.

• 세트 중의 스코어

1. 쇼트 세트

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

2. 매치 타이브레이크 (7포인트)

3세트 매치에서 세트 스코어가 1:1, 또는 5세트 매치에서 세트 스코어 2:2가 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)

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

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

주 : 최종 세트를 대신하는 매치 타이브레이크 방식을 활용할 경우

- 서비스의 순서는 제일 처음에 결정된 순서대로 계속한다.(규칙 5, 14)
- 복식 팀끼리의 서비스, 또는 리시브 순서는 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.

◎ 룰 오브 테니스 부칙 설명 V

[심판요원의 역할에 대해서]

레퍼리는 룰의 법적 해석 문제에 관한 최종 결정자로, 레퍼리가 내린 결정을 부정하여 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 오버룰 할 수 있다. 선심이나 네트 심판이 선임되어 있지 않는 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 문제 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)에서는, 레퍼리가 사실 문제에 관한 최종 결정자가 된다.

주심은 필요할 때에 언제라도 경기를 중단시킬 수가 있다. 레퍼리도 일몰, 기후, 코트 컨디션 등, 상황악화의 이유로 경기를 멈추거나 중단시킬 수도 있다. 일몰로 인해 중단하는 경우에는 세트가 끝났을 때 아니면 세트 중이라면 짝수 게임이 끝난 뒤에 실시한다. 중단 후 시합을 다시 시작할 때는, 중단 했을 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 오버를 한 후, 서버에게 퍼스트 서브를 줬을 때 방금 전 포인트에서 폴트를 했기 때문에 세컨드 서브를 넣어야 한다고 리서버가 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 때에는 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 오버를 해도 되는가.
(답) 안 된다. 판정 실수가 있었을 때, 즉시 오버를 해야 한다.
- 사례 4 : 선심이 아웃이라고 콜을 했다. 선수가 항의를 했다. 주심은 오버를 해도 좋은가.
(답) 안 된다. 선수의 항의나 호소에 의해서 오버를 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, 오버룰을 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 할 때, 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(마지막 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. 주심은 BMI를 한다고 결정했으면, 심판대에서 내려와 확인을 해야 한다. 만약 볼 마크의 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 판정할 수 있을 정도의 볼 마크가 남아있지 않을 때는 최초의 콜, 또는 최초의 오버콜을 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)

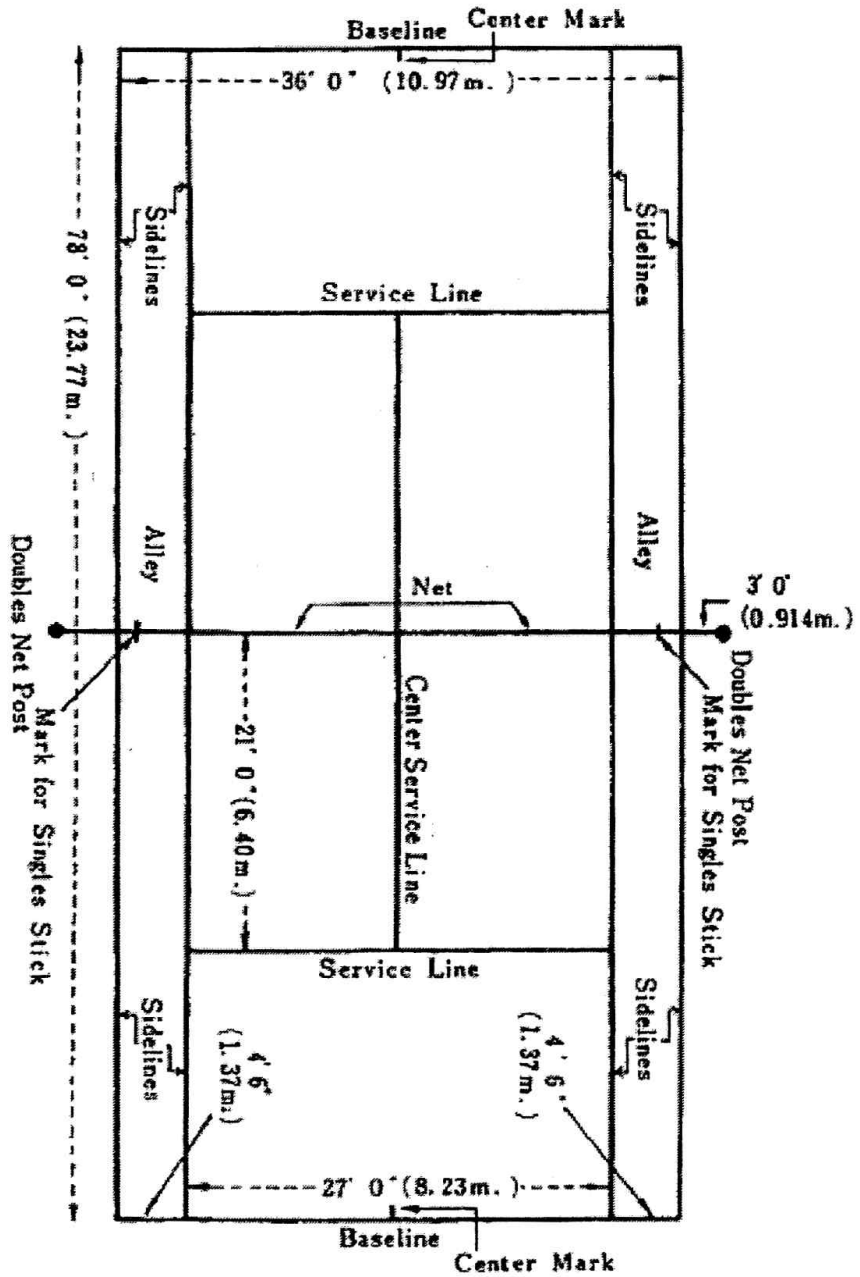
일렉트로닉 리뷰 시스템을 시합 코트에서 사용하는 대회에서는 다음과 같은 순서에 따라 사용한다.

1. 선수가 일렉트로닉 리뷰에 이한 라인의 판정, 또는 오버룰을 요구하는 경우, 엔딩 샷, 혹은 선수는 경기를 정지해야 한다.(리턴은 허용되지만, 그 선수는 리턴 후, 즉 시 경기를 정지했을 경우에 한정한다.)
2. 라인의 판정, 또는 오버룰에 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 안 되었는지 처음에 판단해야 한다. 만약, 어필이 올바르지 않았거나 늦었을 경우는 상대 팀에게 고의적인 방해란 것이라고 심판은 판단할 수 있다. 이 경우에는 어필을 한 팀이 실점한다.
4. 어떠한 이유일지라도 일렉트로닉 리뷰가 라인 판정, 혹은 오버룰을 할 수가 없는 경우에는 최초의 콜, 또는 최초의 오버룰을 인정한다.
5. 일렉트로닉 리뷰의 결과가 주심의 최종 판단이 되기 때문에 어필할 수가 없다. 특정한 볼의 지점을 수동 시스템으로 리뷰할 필요가 있는 경우는, 레퍼리의 의해 승인된 경기임원이 어느 볼의 지점을 리뷰 할까를 결정해야 한다.

◎ 룰 오브 테니스 부칙 설명 VI

테니스 규칙 심리 규정(설명 생략)

(코트 도면)



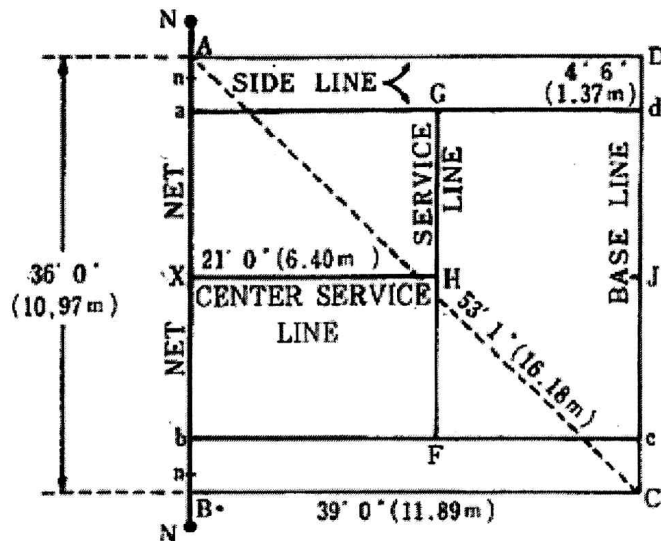
[코트 구획방법에 대한 제안]

다음의 절차는 단식, 복식공용의 테니스 코트를 그린 일반적인 순서이다.

우선, 네트를 달은 위치를 중심으로, 길이 12.8m의 직선을 긋는다. 그 중 실점을 X로 정하고, X로부터 이 직선상의 양측에 :

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

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



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

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

A, B 양 점에 말뚝을 세워, 이것을 기점으로 해서 줄자로, A에서부터 대각 선상으로 16.18, B에서부터 11.89m를 측정해, 이 교점을 C로 한다면, C는 복식코트의 일각이 된다. 다음으로 B에서부터 똑같이 측정한 교점을 D로 하고,

C와 D를 연결하면, C, D는 10.97m로 복식의 베이스 라인이 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 베이스 라인이 된다.

bc, XJ, ab 선상으로 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, a, b로부터 각각 14.46m와 11.89m의 2개의 교점을 요구하여 그것을 c, d로 한다. 네트 포스트는 n, n을 중심으로, 단식용 네트의 길이는 10m가 된다.

복식·단식 공용코트에서 복식용 네트를 쳐서 단식을 실사할 경우, 1변의 길이, 또는 지름 7.5cm이하의 「싱글 스틱」으로 불리는 2개의 포스트를 이용해 네트를 n, n의 표가 붙은 위치에서 1.07m의 높이에 지지하지 않으면 안 된다. 양 싱글 스틱의 중심은 각 단식 사이드라인의 바깥 쪽 0.914m로 한다. 싱글 스틱을 세우는 위치를 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 3.66m각 바람직하다.

레크리에이션(Recreation) 토너먼트나 클럽 토너먼트에선, 베이스 라인으로부터 백드롭까지의 거리는 적어도 5.48m, 사이드라인에서부터 사이드 스톱까지의 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 세컨드 서브를 넣는 것도 상관없다.
 - 퍼스트 서브가 폴트가 된 볼을 리턴 하다가, 리시버의 라켓의 스트링이 끊어졌을 경우는, 리시버는 라켓을 교환해도, 하지 않아도 상관없다.
- ① 리시버가 세컨드서브 전에 라켓을 교환했을 경우에는 서버에게 퍼스트 서브가 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/네트 카메라는 지면으로 간주하여 1바운드 했다고 판정한다. 다리나 라켓이 파이프/네트 카메라에 맞았을 경우는, 파이프/네트 카메라는 네트의 일부분이라고 간주하여 선수의 실점으로 판정한다.

Q3) 젖은 신발, 양말의 교환

땀으로 젖은 신발과 양말을 갈아 신고 싶을 때는, 1경기 1회에 한정하여 앤드 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 등의 파손됐을 경우에는 「용품으로 인한 불편」으로 인해 대회장 안에 예비의 도구가 있는 경우로 한정해, 합리적인 시간 내에 가지러 갈 수가 있다. 이와 같은 신청에 대해서는 주심이 판단을 내려 적용한다.

Q4) 심판이 보지 못한 사실문제의 경우

주심이 터치, 네트, 낫업, 스루의 사실 문제를 보지 못했거나 듣지 못한 경우에는, 그 사실(터치, 네트, 낫업, 스루)은 일어나지 않은 것으로 한다. 만약 선수가 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.

Q6) 라켓을 가지러 코트 밖으로

경기 중, 갖고 있는 라켓의 스트링이 전부 끊어졌을 경우, 다른 라켓을 받기 위해 코트를 떠날 경우는, 심판의 동행(허가)을 받고 다음 포인트가 시작될 때까지 시간 내(20초, 90초, 120초)에 다녀와야 한다.

Q7) 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.

Q8) 토일렛 브레이크와 탈의의 경우

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

웜업 중의 토일렛 브레이크는, 시합 중과 동일 취급되며 횟수를 센다. 선수가

코트로 돌아온 후, 나머지 시간을 사용해서 워업을 다시 시작한다. 상대선수가 기다리고 있는 동안, 제 3자와 워밍업을 할 수 없다. 워업 개시 전의 토일렛 브레이크는 자유롭지만, 시합 개시 시간의 지각은 벌칙에 적용된다.

한정된 횟수의 토일렛 브레이크를 모두 사용해 버린 후에도 필요로 하면 화장실을 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(게임이 지연)이 부과된다.

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

시합의 포맷	남자		여자	
	단식	복식	단식	복식
3세트 매치	1인 1회	팀 2회	1인 2회	팀 2회
5세트 매치	1인 2회	팀 2회	*	*
8게임 프로세트 또는 1세트 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 시간 내로 한다.

Q9) 시합 중, 볼을 분실했을 경우

볼을 분실했을 경우에는, 그 분실한 수만큼 사용 중이었던 볼과 같은 정도의 흰 볼을 보충한다. 다만, 분실이 워업 중, 또는 볼 교환 후, 2게임 이내에

일어난 경우는 새 볼로 보충한다. 퍼스트세트 첫 게임 중에 분실됐을 경우에는 윌업인 두 게임 분으로 간주하고 현 볼로 보충한다.

Q10) 코트 밖으로 들려온 「OUT」 콜 때문에 경기를 멈췄을 경우

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

Q11) 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 세트 브레이크 시에 코칭을 받아야 된다. 다만, 코트 내의 선수나 코치는 코트 외의 어느 누구에게도 코칭을 받을 수 없다.

「나이스 샷」, 「힘내」, 「먼저 리드해」, 「결정 내」, 「한 번 더」 등의 말은 코칭이 되지 않는다. 「앞으로 나와」, 「로브를 사용해」, 「좀 더 빠져」 등은 기술이나 전술을 어드바이스하고 있기 때문에 코칭으로 판단된다.

Q12) 노 애드 방식에 대해서

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

Q13) 8게임 프로세트에 대해서

2게임 이상의 차이를 뒤서 8게임을 먼저 따는 선수가 그 시합의 승자가 된다. 스코어 7게임 올리 됐을 경우에는, 이후 2게임 연속해서 따는 선수가 승자가 되고, 스코어는 9-7로 기록된다. 8게임 올리 됐을 경우에는, 타이

브레이크를 적용하고, 스코어는 9-8(5)로 기록된다. (5)는 타이브레이크 패자의 스코어가 된다.

Q14) 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 9.14m 이상(데이비스컵 월드 그룹에서는 12m 이상), 백스톱에서 4.87m 이상으로 정한다.
- 코트의 조명도는 코트 면에서부터 1m의 높이로 조명도 500렉스 이상을 장려 한다.(데이비스컵, 페이컵 월드그룹은 1200렉스 이상)
- 심판대의 높이는, 지면에서 심판대 의자위치까지 6-8피트(182-244cm)로 정한다.
- 관객의 통행이 플레이에 방해가 되는 경우, 백스톱을 어두운 색의 네트등으로 가리는 등의 대책이 필요하다. 또 광고나 대회 휘장막을 백스톱에 설치할 경우, 백, 황색의 상용을 피하지 않으면 안 된다.

Q2) 코트 내의 광고에 대해서

- 네트에 광고를 해도 괜찮지만, 그 위치는 네트 포스트의 중앙에서부터 0.914m이내에서 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 이외의 무언가의 표시물에는, 선수의 시야를 방해하거나 경기의 방해가 되는 것 같은 백, 황색을 사용해서는 안 된다.

4. 주심이 선임되지 않은 시합의 가이드라인

1. 셀프카운트의 방법

선수 자신이 판정과 콜 하는 것을 셀프카운트라고 해서, 다음과 같은 방법으로 실시된다.

- 1) 서버는 서브를 넣기 전에 리시버에게 들리도록 스코어를 말한다.
- 2) 네트에서부터 자기 쪽 코트에 대한 판정과 콜을 한다. 볼이 라인에 닿았을 때, 혹은 볼의 바운드 위치를 보지 못해서 판정 할 수 없었을 때는 「인」이다. 볼과 라인 사이에 확실한 공간이 보였을 때는 「아웃」 또는 「폴트」다.
- 3) 판정과 콜은, 상대에게 들리도록 혹은 상대에게 보이는 핸드 시그널(수기식)을 사용해서 신속하게 행한다. 대표적인 핸드 시그널(수기식)은 집게 손가락을 들어서 아웃, 폴트를 나타내거나, 손바닥 지면을 눌러서 인을

나타낸다.

4. 일단 「아웃」, 또는 「폴트」라고 콜을 하고, 그것을 「인」이 라고 정정했을 경우, 그 선수는 실점된다.
5. 복식에서의 판정과 콜은 한 쪽의 선수가 해도 성립된다. 그러나 페어의 판정이 어긋났을 경우는 그 페어는 실점이 된다. 다만, 네트, 스트랩, 또는 밴드에 달은 서비스를 1명이 「폴트」, 파트너는 「레트(인)」라고 콜했을 경우는 「(서비스의) 레트」가 된다.
6. 클레이 코트에서는 상대 선수에게 폴트 마크의 확인을 요구할 수 있다. 필요하다면 상대 코트로 가서 볼 마크를 확인해 봐도 괜찮다. 상대와 판정이 어긋났을 경우에는, 레퍼리가 최종 판정을 한다. 양쪽 선수가 가리키는 볼 마크의 위치가 어긋날 경우, 혹은 판정 할 수 있을 정도의 마크가 남아 있지 않은 경우에는 처음의 콜로 성립된다. 다만, 필요이상으로 BMI를 신청하는 선수에게는 레퍼리가 적절한 처치를 취하는 경우가 있다. 클레이 코트 이외는 볼 마크의 체크를 실시할 수 없다.
7. 서비스의 레트는 리시버가 콜 한다. 실수로 서버가 레트라고 콜 했을 때는 다음과 같은 판단이 주어진다.
 - ① 그 콜에 의해 경기가 정지됐을 경우에는 서버의 실점.
 - ② 그 콜에 서버가 동의했을 경우에는 서버의 레트.
 - ③ 그 콜에 관계없이 경기가 계속되어 포인트가 종료됐을 경우는 포인트가 성립된다.
8. 경기 중, 다른 코트로부터 볼이 들어오는 등이 방해가 있었을 경우에는, 「레트」라고 콜을 해서 경기를 정지하고, 그 포인트를 다시 한다. 방해되는 내용에 대해서는 「시합에서 일어나는 Q&A의 Q13, Q14」 참조.
9. 경기 중 선수가 라켓 이외의 옷·소지품을 상대 코트 이외의 지면에 떨어

뜨렸을 경우, 그것이 첫 번째일 때에는 레트 콜을 하고 경기를 정지해서 그 포인트를 다시 한다. 다만, 떨어뜨린 것이 경기에 영향을 주지 않는 경우는 포인트가 성립된다. 두 번째 이상부터 떨어뜨릴 때마다 그 선수가 실점된다.

10) 스코어를 모르게 됐을 때에는, 양쪽의 선수가 합의 할 수 있는 스코어 까지 거슬러 올라가 그 이후의 경기에서 양쪽이 합의 할 수 있는 포인트를 더한 스코어부터 다시 경기를 시작한다. 합의할 수 없는 포인트는 삭제된다. 다시 경기를 시작할 때, 서브 넣는 코트는 스코어에 준한다. 게임 스코어를 모르게 됐을 때도 똑같이 처리한다.

11) 시합 중, 토일렛, 탈의 등으로 코트를 벗어나고 싶을 때는, 레퍼리, 또는 심판요원에게 신청한다.

12) 상대 선수의 언동이나 콜, 풋폴트 등의 의문, 혹은 불복이 있을 때는 레퍼리에게 신청한다.

13) 선수끼리 해결할 수 없을 것 같은 트러블이 일어났을 경우, 레퍼리, 또는 심판요원에게 말한다.

14) 시합 종료 후, 승자는 대회본부에 시합 볼을 반환하고 스코어를 보고한다.

2. 레퍼리, 어시스턴트레퍼리의 일

주심이 선임되어 있지 않는 시합에서는, 레퍼리가 대회의 규모, 대회장의 조건을 고려해서 적당한 수의 어시스턴트레퍼리, 심판요원을 배치한다.

① 시합코트의 체크(네트, 싱글 스틱, 라이트, 코트 표면 등)

- ② 매치 콜(시합 선수의 호출방송)을 한다.
- ③ 워밍업 전에 선수의 이름, 옷을 확인하고 토스를 한다.
- ④ 시합 진행을 컨트롤하고 원활한 시합 진행을 위해서 코트를 순회한다.
- ⑤ 토일렛 브레이크, 부상 등, 코트상의 사고나 문제를 해결한다.
- ⑥ 필요하다면, 룰 문제 및 사실 문제에 대해서도 판정한다.
- ⑦ 필요하다면, 선수에게 라인 콜의 방법을 지도한다. (P 49 참조)
- ⑧ 필요하다면, 선수의 판정을 오버룰할 수도 있다.
- ⑨ 필요하다면, 클레이코트에서는 BMI를 할 수 있다. (P 34 참조)
- ⑩ 필요하다면, 코트 위반자에게는 페널티(벌칙)를 부과한다.
- ⑪ 시합 종료의 확인, 중단의 상황을 파악해서 시합 진행의 지시를 낸다.
- ⑫ 어시스턴트레퍼리, 심판요원과 적절한 일을 분담한다.

3. 심판요원의 일

심판이 선임되어 있지 않은 시합에서는, 심판요원은 레퍼리, 및 어시스턴트레퍼리와 연락을 취하면서 원활한 시합 진행을 위해서 담당 코트를 순회하고 필요에 따라 코트 내에 문제에 대응할 수가 있다.

- ① 레퍼리에게 지시받은 일을 한다.(위의 ⑤ ~ ⑩도 시행할 수 있다.)
- ② 시합 전에 코트를 체크하고 선수의 도착을 확인한다.
- ③ 워밍업 전에 선수의 이름, 옷을 확인하고 토스를 한다.
- ④ 선수로부터의 어필에 대처한다.
- ⑤ 해결이 안 되는 트러블, 시합 결과의 보고를 레퍼리에게 연락한다.